

Capacitação Prática

Engenharia de Software e Sistemas de Informação



tech universidade
tecnológica

Capacitação Prática
Engenharia de Software
e Sistemas de Informação

Índice

01

Introdução

pág. 4

02

Por que fazer esta
Capacitação Prática?

pág. 6

03

Objetivos

pág. 8

04

Planejamento do programa
de estágio

pág. 10

05

Onde posso realizar
a Capacitação Prática?

pág. 12

06

Condições gerais

pág. 16

07

Certificado

pág. 18

01 Introdução

O desenvolvimento de instrumentos cada vez mais específicos e especializados e de estruturas computacionais complexas para o projeto de programas e softwares capazes de automatizar processos até então impensáveis deu origem a um boom na Engenharia de Sistemas de Informação. Essa é uma área que, por meio da análise, do projeto, da criação e do teste de procedimentos, pode satisfazer várias necessidades e resolver problemas específicos de forma remota e eficaz. E tendo em vista as mudanças constantes que ocorreram nessa área, a TECH desenvolveu um programa completo voltado para a prática, de modo que o aluno possa se atualizar com todas as novidades que surgiram nessa área por meio de um estágio de 120 horas em uma empresa conceituada no campo da engenharia de software no âmbito internacional.



Um programa que permitirá que você atenda às necessidades de seus clientes por meio do domínio da complexa programação atual que adquirirá com esta Capacitação Prática”





Os processos contínuos de digitalização e transformação tecnológica trouxeram consigo uma série de avanços na Engenharia da Computação que permitiram o desenvolvimento de softwares e Sistemas de Informação cada vez mais especializados e complexos, aumentando a possibilidade de criar produtos de qualidade diferenciada na área de computação. Para dominar essa área, o profissional deve ter um conhecimento exaustivo e especializado de cada um dos agentes envolvidos em seu desenvolvimento, bem como um domínio perfeito das ferramentas e modelos aplicáveis a cada processo, aspectos que ele poderá trabalhar ativamente graças ao estágio que a TECH coloca à sua disposição.

É uma capacitação que consiste em 120 horas distribuídas em 3 semanas em uma empresa internacional de desenvolvimento de software. Os alunos poderão participar das diversas tarefas da equipe de engenheiros e profissionais de TI, adquirindo as habilidades e competências de um especialista do setor. Além disso, será acompanhado o tempo todo por um orientador que não apenas garantirá que aproveite ao máximo seu estágio, mas também estará disponível para responder a quaisquer perguntas que ele possa ter durante este período prático.

É, portanto, uma oportunidade única e ímpar de implementar as estratégias mais inovadoras na sua prática para atingir a máxima segurança nos aplicativos online, trabalhar na automatização de auditorias extremas e aperfeiçoar suas competências na gestão de servidores web por meio das ferramentas informáticas mais vanguardistas e especializadas. Além disso, a aprovação nessa Capacitação Prática se tornará um diferencial significativo que o aluno poderá usar para se destacar em um mercado de trabalho cada vez mais competitivo, no qual, sem dúvida, ele terá sucesso.

02

Por que fazer esta Capacitação Prática?

O curso desta Capacitação Prática fornecerá ao aluno todas as ferramentas necessárias para dominar a Engenharia de Software a partir de uma perspectiva abrangente, exaustiva, inovadora e especializada. O planejamento foi realizado de forma rigorosa, para que o aluno trabalhe de forma garantida e multidisciplinar nas várias áreas que compõem a análise, o projeto e a gestão de Sistemas de Informação. Dessa forma, em apenas 3 semanas, estará perfeitamente preparado para enfrentar qualquer processo de seleção de emprego relacionado a esse setor com a garantia de ter dominado as estratégias e técnicas que estão atualmente na vanguarda do setor de TI.



Durante o período de Capacitação Prática, você terá acesso a uma grande variedade de recursos do aparelho de software, para que possa trabalhar em seu domínio abrangente e nas diretrizes para seu uso no contexto atual”

1. Atualizar-se através da mais recente tecnologia disponível

O programa dará ao aluno acesso aos equipamentos computacionais mais sofisticados disponíveis atualmente. Além disso, terá acesso a diversos sistemas e softwares que estão na vanguarda da engenharia especializada nesse campo. Dessa forma, poderá trabalhar intensamente em seu domínio, incluindo em seu catálogo de habilidades a gestão minuciosa dessas habilidades, um diferencial que, sem dúvida, fará com que se destaque em qualquer processo de recrutamento.

2. Aprofundar-se através da experiência dos melhores especialistas

Tanto a formação quanto a experiência da equipe de profissionais que acompanhará o aluno durante o período de estágio prático de três semanas servirão como guia em sua especialização. Esses especialistas compartilharão com os alunos suas estratégias de sucesso e as melhores técnicas para cada caso, permitindo que eles implementem as que considerarem mais apropriadas para sua metodologia de trabalho.

3. Ter acesso a ambientes de primeira classe

O acesso a essa Capacitação Prática permitirá que o aluno trabalhe em um contexto multidisciplinar de Engenharia de Software. Ele estará envolvido em vários processos relacionados à gestão e à análise de sistemas de TI, principalmente em todos os aspectos da segurança de aplicativos e softwares, desenvolvendo protocolos estáveis e analisando possíveis vulnerabilidades nos produtos dos clientes.



4. Colocar em prática o que é aprendido desde o início

O design dessa Capacitação Prática é tal que tudo o que for desenvolvido durante as 3 semanas em que a experiência é distribuída é perfeitamente aplicável a qualquer contexto de Engenharia de Software. Independentemente de onde o aluno queira trabalhar, ele terá o conhecimento e as competências necessárias para ter sucesso em qualquer país por meio de um emprego de primeira linha.

5. Ampliar as fronteiras do conhecimento

A TECH atualiza seu catálogo de centros anualmente, a fim de oferecer os melhores estágios e garantir que os centros tenham as ferramentas mais modernas, de acordo com o progresso do setor. Além disso, oferece aos alunos a oportunidade de escolher entre uma variedade de locais, permitindo que eles tenham acesso a uma experiência internacional que lhes proporcionará uma formação profissional e cultural incomparável.



Você realizará uma imersão prática completa no centro de sua escolha”

03

Objetivos

Essa Capacitação Prática foi desenvolvida visando que o aluno não apenas adquira novos conhecimentos relacionados aos últimos desenvolvimentos no setor de Engenharia de Software e Sistemas de Informação, mas também aprimore suas competências no uso de novas tecnologias e software. Além disso, terá o conhecimento necessário para processar os dados produzidos em sua atividade de forma profissional, otimizada e eficaz.



Objetivos gerais

- ♦ Adquirir novos conhecimentos em Engenharia de Software e Sistemas de Informação
- ♦ Adquirir novas competências em termos de novas tecnologias, os últimos desenvolvimentos em *Software*
- ♦ Processar os dados gerados nas atividades de Engenharia de Software e Sistemas de Informação



Um programa moderno e sofisticado, no ápice da Engenharia da Computação, que ajudará o profissional a desenvolver suas habilidades de forma prática”





Objetivos específicos

- ◆ Conhecer os fundamentos da Engenharia de Software, assim como o conjunto de normas ou princípios éticos e de responsabilidade profissional durante e após o desenvolvimento
- ◆ Compreender o processo de desenvolvimento de Software, de acordo com os diferentes modelos de programação e paradigma de programação orientado a objetos
- ◆ Compreender o funcionamento dos processos de aquisição, execução, monitoramento, controle e encerramento de um projeto
- ◆ Adquirir os conhecimentos essenciais relacionados à responsabilidade profissional na gestão de projetos
- ◆ Interpretar as diferentes plataformas de desenvolvimento de software
- ◆ Adquirir os conhecimentos necessários para o desenvolvimento de aplicações e interfaces gráficas nas linguagens Java e .NET
- ◆ Assimilar o processo de criação de conteúdo web através da linguagem de marcação HTML
- ◆ Compreender os procedimentos e técnicas para melhorar a aparência de um documento escrito em HTML
- ◆ Compreender a construção do modelo lógico de dados, a especificação de tabelas, colunas, senhas e dependências, assim como o conhecimento necessário para o manuseio de dados físicos, tipos de arquivos, modos de acesso e organização de arquivos
- ◆ Aprender a integrar aplicações desenvolvidas em PHP com bases de dados MariaDB e MySQL
- ◆ Conheça os planos de continuidade de negócios, suas fases e processo de manutenção
- ◆ Conhecer os procedimentos para a correta proteção da empresa, através, de redes DMZ, do uso de sistemas de detecção de intrusão e outras metodologias
- ◆ Entender as questões de segurança do software, vulnerabilidades e como elas são classificadas
- ◆ Conhecer os princípios, metodologias e padrões de projeto em segurança de software
- ◆ Assimilar o conceito de arquiteturas distribuídas através de múltiplos servidores
- ◆ Dominar o funcionamento de um servidor de aplicações e de um servidor proxy
- ◆ Adquirir os conhecimentos necessários para a correta execução do processo interno de auditoria e controle de TI
- ◆ Compreender os processos a serem realizados para a auditoria de segurança de sistemas e redes
- ◆ Adquirir o conhecimento necessário para avaliar e detectar vulnerabilidades em aplicativos online
- ◆ Compreender as políticas e normas de segurança a serem aplicadas às aplicações online



A participação em projetos reais ajudará você a construir sua própria estratégia para lidar com situações complexas, enriquecendo seu perfil profissional”

04

Planejamento do programa de estágio

A TECH está ciente da importância de ter um período prático que permita ao aluno desenvolver seus conhecimentos e aperfeiçoar suas habilidades profissionais. Por esse motivo, proporciona a oportunidade de trabalhar em uma empresa renomada no setor de engenharia de TI, com reconhecimento internacional e anos de experiência no trabalho com sistemas computacionais. Essa experiência ocorre em 120 horas, distribuídas em 3 semanas: de segunda a sexta-feira, com 8 horas consecutivas de trabalho com um especialista na área.

Nessa proposta de aprendizagem, de natureza completamente prática, as atividades visam desenvolver e aperfeiçoar as competências necessárias para a prestação de design e estrutura de softwares, e que são voltadas para a capacitação específica para o exercício da atividade e de alto desempenho profissional.

Portanto, é uma oportunidade única de se atualizar com os últimos desenvolvimentos da área, trabalhando em uma empresa líder, com as ferramentas digitais mais modernas e a tecnologia computacional mais recente. Além disso, o estágio possibilitará ao profissional concluir um número mínimo de atividades práticas, um fator valioso em qualquer processo de recrutamento.

O ensino será realizado com a participação ativa do aluno, executando as atividades e os procedimentos de cada área de competência (aprender a aprender e aprender a fazer), com o acompanhamento e a orientação dos professores e de outros colegas da capacitação que promovem o trabalho em equipe e a integração multidisciplinar como competências transversais para a prática de Engenharia de Software e Sistemas de Informação (aprender a ser e aprender a se relacionar).

Os procedimentos descritos abaixo constituirão a base da parte prática da capacitação, e sua implementação estará sujeita à disponibilidade e carga de trabalho do próprio centro, sendo as atividades propostas as seguintes:



Capacite-se em uma instituição que possa lhe oferecer todas estas possibilidades, com um programa de estudos inovador e uma equipe humana capaz de lhe desenvolver ao máximo”



| Módulo | Atividade Prática |
|---|--|
| Domínio de metodologias para o desenvolvimento e qualidade em software e gestão de projetos | Desenvolver software orientado a objetos ou baseado em modelos, conforme exigido pelo trabalho |
| | Seguir metodologias ágeis, como SCRUM, para dar suporte ao desenvolvimento de software |
| | Medir e testar o software criado com base em processos de qualidade |
| | Planejamento do projeto de software, desde as fases de ideia e desenvolvimento até as tarefas a serem executadas |
| | Gerenciar o desenvolvimento do cronograma, do tempo e do planejamento do projeto |
| | Estabelecer um plano de comunicação adequado entre todos os membros da equipe de desenvolvimento |
| Plataformas de desenvolvimento de Software e computação métodos de computação no cliente web | Desenvolver aplicativos e interface gráfica em Java, .NET, Android Studio ou no programa apropriado para o tipo de trabalho a ser realizado |
| | Trabalhar em ambientes de desenvolvimento de aplicativos baseados em nuvem como o Google Cloud Platform |
| | Ter domínio em trabalhos de design em HTML, CSS ou Javascript |
| | Aprimorar a usabilidade do site seguindo princípios e diretrizes específicos de design conceitual |
| | Projetar para superar barreiras e criar sites mais acessíveis |
| Gerenciamento de segurança no aplicativo online e no software | Seguir um processo de segurança detalhado no desenvolvimento de software |
| | Implementar os princípios de codificação segura de aplicativos no trabalho cotidiano |
| | Automatizar tarefas de segurança por meio da arquitetura SOAR |
| | Gerenciar o controle de acesso no projeto de software, bem como programas, processos e políticas de segurança da informação |
| | Criar uma arquitetura de segurança, envolvendo processos de prevenção, detecção, reação e recuperação de possíveis ameaças |
| Gestão eficaz de administração de servidores web | Utilizar o protocolo HTTP na implementação e administração de um servidor web |
| | Gerenciar o sistema de <i>Internet Information Services</i> (IIS) |
| | Gerenciar o Apache como a principal ferramenta na administração de um servidor web |
| Segurança em Engenharia de Software | Implementar controles internos rigorosos, com um organograma e classificação adequados, a fim de garantir a segurança dos sistemas de informação |
| | Determinar auditorias técnicas da segurança em sistemas, redes e dispositivos móveis |
| | Realizar uma auditoria de segurança seguindo os procedimentos e técnicas recomendados em ambientes de desenvolvimento de software |
| | Detectar possíveis vulnerabilidades ou problemas de segurança no design de aplicativos web |
| | Implementar teste de segurança online e proteção online para aplicativos web |
| | Desenvolver seu próprio manual de boas práticas a serem seguidas para garantir a segurança dos aplicativos |

05

Onde posso realizar a Capacitação Prática?

Para garantir que os alunos possam aproveitar ao máximo seu treinamento prático, a TECH sujeita suas empresas colaboradoras a um controle de qualidade rigoroso. Dessa forma, é possível garantir uma capacitação em que o profissional possa participar ativamente das tarefas da própria empresa, trabalhando lado a lado com profissionais do setor e garantindo o aprimoramento de suas competências.



Você poderá fazer seu estágio em um centro com muitos anos de experiência no desenvolvimento de softwares e sistemas de TI bem-sucedidos e participar ativamente de suas tarefas diárias”





O aluno poderá fazer esta capacitação nos seguintes centros:



Informática

GOOSE & HOPPER

| | |
|---------|----------|
| País | Cidade |
| Espanha | Valência |

Endereço: La Marina de Valencia, Muelle de la Aduana S/N Edificio Lanzadera 46024

Agência de publicidade, design, tecnologia e criação e criatividade

Capacitações práticas relacionadas:

- Gestão da Comunicação e Reputação Digital
- Modelagem 3D Orgânica



Informática

Goose & Hopper

País: México
Cidade: Michoacán de Ocampo

Endereço: Avenida Solidaridad Col. Nueva Chapultepec Morelia, Michoacan

Agência de publicidade, design, tecnologia e criação e criatividade

Capacitações práticas relacionadas:

- Gestão da Comunicação e Reputação Digital
- Modelagem 3D Orgânica



Informática

Grupo Fórmula

País: México
Cidade: Cidade do México

Endereço: Cda. San Isidro 44, Reforma Soc, Miguel Hidalgo, 11650 Ciudad de México, CDMX

Empresa líder em comunicação multimídia e geração de conteúdo

Capacitações práticas relacionadas:

- Design Gráfico
- Administração de Pessoas





“

Aproveite esta oportunidade para se cercar de profissionais especializados e aprender com a metodologia de trabalho deles”

Condições Gerais da Capacitação Prática

As condições gerais do contrato de estágio para o programa são as seguintes:

1. ORIENTAÇÃO: durante a Capacitação Prática o aluno contará com dois orientadores que irão acompanhá-lo durante todo o processo, esclarecendo as dúvidas e respondendo perguntas que possam surgir. Por um lado, contará com um orientador profissional, pertencente ao centro onde é realizado o estágio, que terá o objetivo de orientar e dar suporte ao aluno a todo momento. E por outro, contará com um orientador acadêmico cuja missão será coordenar e ajudar o aluno durante todo o processo, esclarecendo dúvidas e viabilizando o que for necessário. Assim, o aluno estará sempre acompanhado e poderá resolver as dúvidas que possam surgir, tanto de natureza prática quanto acadêmica.

2. DURAÇÃO: o programa de estágio terá uma duração de três semanas contínuas de capacitação prática, distribuídas em jornadas de oito horas, cinco dias por semana. Os dias e horários do programa serão de responsabilidade do centro e o profissional será informado com antecedência suficiente para que possa se organizar.

3. NÃO COMPARECIMENTO: em caso de não comparecimento no dia de início da Capacitação Prática, o aluno perderá o direito de realizá-la sem que haja a possibilidade de reembolso ou mudança das datas estabelecidas. A ausência por mais de dois dias sem causa justificada/médica resultará na renúncia ao estágio e, conseqüentemente, em seu cancelamento automático. Qualquer problema que possa surgir durante a realização do estágio, deverá ser devidamente comunicado ao orientador acadêmico com caráter de urgência.

4. CERTIFICAÇÃO: ao passar nas provas da Capacitação Prática, o aluno receberá um certificado que comprovará o período de estágio no centro em questão.

5. RELAÇÃO DE EMPREGO: a Capacitação Prática não constitui relação de emprego de nenhum tipo.

6. ESTUDOS PRÉVIOS alguns centros podem exigir um certificado de estudos prévios para a realização da Capacitação Prática. Nesses casos, será necessário apresentá-lo ao departamento de estágio da TECH para que seja confirmada a atribuição do centro escolhido.

7. NÃO INCLUÍDO: a Capacitação Prática não incluirá nenhum elemento não descrito nas presentes condições. Portanto, não inclui acomodação, transporte para a cidade onde o estágio será realizado, vistos ou qualquer outro serviço não mencionado anteriormente.

Entretanto, em caso de dúvidas ou recomendações a respeito, o aluno poderá consultar seu orientador acadêmico. Este lhe proporcionará as informações necessárias para facilitar os procedimentos.

07 Certificado

Esta **Capacitação Prática em Engenharia de Software e Sistemas de Informação** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao título de **Curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Programa Avançado, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Capacitação Prática em Engenharia de Software e Sistemas de Informação**

Duração: **3 semanas**

Modalidade: **de segunda a sexta-feira, turnos de 8 horas consecutivas**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**



tech  universidade
tecnológica

Capacitação Prática
Engenharia de Software
e Sistemas de Informação

Capacitação Prática

Engenharia de Software e Sistemas de Informação

