

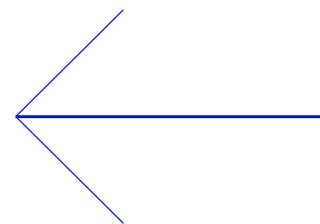


ACADEMIA DE PROGRAMAÇÃO

FORMAÇÃO



PORQUÊ UMA ACADEMIA DE PROGRAMAÇÃO?

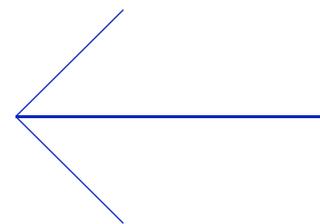


Esta formação foi concebida no âmbito do projeto Qualificação Digital desenvolvido pela Iscte Meta-Digital no contexto do PRR Operação Integradas Locais gerido pelo município da Amadora e dirigido especificamente às populações residentes nas Freguesias da Encosta do Sol e da Mina de Água.

Uma Academia de Programação representa uma oportunidade de aquisição de competências que são muito valorizadas no mercado de trabalho, que são muito relevantes no contexto da transição digital e que são apelativas para os jovens.

Uma Academia é um contexto de formação intensivo no qual, com o apoio de um número limitado de formadores, os formandos vão trabalhando de forma prática e acompanhada no desenvolvimento de projetos que permitem o treino das competências adquiridas. Trata-se de uma forma de organização da formação muito adequada ao objetivo de aquisição rápida de um conjunto de competências introdutórias que permitem posteriormente aos formandos selecionar áreas de especialização e de aprofundamento.

RAZÕES E OBJETIVOS



A Academia de Programação tem como objetivos:

Desenvolver um conjunto de competências básicas associadas aos diversos domínios que estão envolvidos na programação WEB.

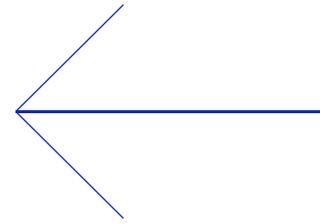
Desenvolver competências básicas de metodologias de desenvolvimento ágeis, de desenho e implementação de projetos.

Desenvolver competências associadas à apresentação de um projeto.

Desenvolver competências sociais e comunicacionais que facilitem a integração no mercado de trabalho.

Desenvolver a apetência dos formandos pela área das competências associadas ao digital e dotá-los de ferramentas que permitam o prosseguimento de estudos.

A QUEM SE DESTINA?



Jovens com idades entre os 18 e os 29 anos, detentores de ensino secundário em qualquer modalidade, residentes nas freguesias de Mina de Água e Encosta do Sol, que não se encontrem a estudar, em formação ou a trabalhar e que tenham interesse em adquirir competências básicas de programação.

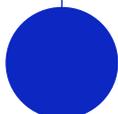
A participação na formação pressupõe a realização de um teste não eliminatório que pretende determinar o nível dos candidatos. Este teste não exige preparação prévia.



JOÃO MONGE

Assistente Convidado da Escola de Tecnologias Digitais Aplicadas
Iscte-Instituto Universitário de Lisboa

COORDENAÇÃO



DURAÇÃO
13 SEMANAS



REGIME DE FREQUÊNCIA
HÍBRIDO DIURNO INTENSIVO



TIPO DE CURSO
FORMAÇÃO



VAGAS
20

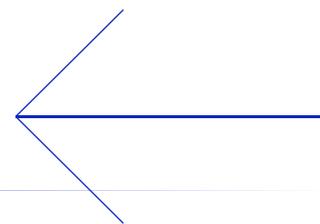


LOCAL DE ENSINO
ISCTE – INSTITUTO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA



O CURSO É APOIADO PELO PRR, PELO QUE É GRATUITO.

PROGRAMA E CONTEÚDOS



Módulo 0

• **COMPETÊNCIAS DE BASE**

Este módulo pretende desenvolver capacidades de lógica e raciocínio, habilidades técnicas de base para desenvolvimento web

Módulo 1

• **INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO COM JAVASCRIPT**

Este módulo tem como objetivo a aquisição de competências básicas em Javascript.

Módulo 2

• **FRONTEND**

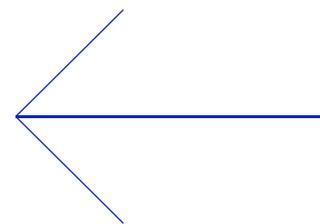
Este módulo tem como objetivo a aquisição de competências para o desenvolvimento de interfaces recorrendo a frameworks de JAVASCRIPT.

Módulo 3

• **BACKEND**

Este módulo tem como objetivo adquirir competências básicas para utilização de serviços HTTP, microserviços e criação de APIs WEB.

PROGRAMA E CONTEÚDOS



Módulo 4

• BASES DE DADOS

Este módulo tem como objetivo a Introdução a conceitos gerais de Bases de Dados, modelo relacional, chaves e índices.

Módulo 5

• INTERAÇÃO PESSOA-MÁQUINA

Este módulo tem como objetivo a Introdução aos princípios de usabilidade e ao desenho centrado no utilizador.

Módulo 6

• METODOLOGIAS DE DESENVOLVIMENTO

Este módulo tem como objetivo a Introdução às metodologias ágeis para gestão e desenvolvimento de projetos.

Módulo 7

• COMPETÊNCIAS PARA O MERCADO DE TRABALHO

Este módulo tem como objetivo desenvolver uma série de competências soft que facilitam a integração no mercado de trabalho, tais como fazer um currículo, criar um perfil numa rede social profissional, fazer um portfolio de competências, gerir um processo de entrevista de recrutamento.

Estágio

Após a formação haverá um estágio prático de 3 meses numa instituição ou empresa.

A formação permite-nos estar um passo à frente numa sociedade cada vez mais digital.

A Iscte-Meta Digital beneficia da articulação entre as Universidade, as Empresas e o Território. Através desta ligação privilegiada pretendemos ser uma entidade de referência nos domínios da inovação e transformação digital, desenvolvendo uma oferta de formação orientada para os indivíduos, empresas e organizações e apoiando no desenvolvimento de projetos transformadores ancorados nas potencialidades do digital.

Edição: junho 2024

iscte.atd@iscte-iul.pt

Avenida das Forças Armadas
Iscte – Instituto Universitário de Lisboa
Edifício I, Gabinete 2SE3
1649-026 Lisboa, Portugal

Iscte- Instituto Universitário de Lisboa
Avenida Heliodoro Salgado, n.º 3
2710-575 Sintra, Portugal

isctemetadigital.pt

 isctemetadigital

 iscte_metadigital