

# PROFISSIONAL NA HORA

NEWSLETTER DO CURSO  
PROFISSIONAL DE INFORMÁTICA



## Parceiros de Formação em Contexto de Trabalho

A ESJCFE agradece o contributo realizado pelas entidades parceiras no processo formativo dos nossos alunos do Curso Profissional de Informática - Sistemas, agora, terminada mais uma etapa neste ano letivo.

**20 dos nossos alunos concluíram a sua FCT e 19 iniciaram o processo.**

CELBI . CWJ POWER . CM PAMPILHOSA DA SERRA .  
CODEUP . FOZ REPAIR . FOZSISTEMAS . FUTURE  
BALLOONS . IT GLEE . JGOLIVEIRA . MEMOREMOTE  
. PLASFIL . SEVENBITS . SOMITEL . STREAK .  
SWITCH TECHNOLOGY . WARESOFT



ESC. SEC. DR JOAQUIM DE CARVALHO

JULHO 2023 | Nº 3

FEIRA TEC 3.0

ROBÓTICA AUTOMAÇÃO NOVAS TECNOLOGIAS

02062023

FIGUEIRA DA FOZ

Esc Sec Dr Joaquim de Carvalho



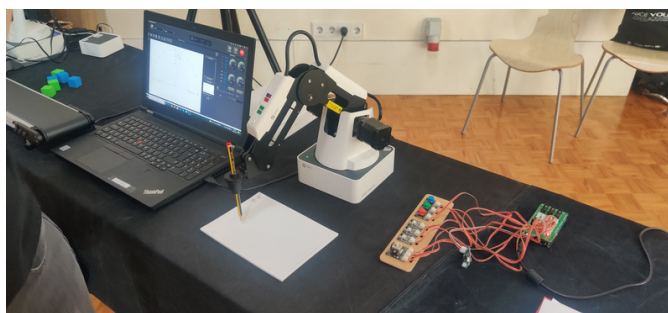
Realizou-se no passado dia 2 de junho uma mostra de produtos e projetos realizados pelos alunos do CPTIS, apresentação de soluções e projetos de empresas do sector e palestras dinamizadas por professores do Ensino Politécnico e empresas. Neste evento, foi também realizada uma LanParty organizada pelos alunos do 11º ano do curso de Informática-Sistemas.

Participantes:

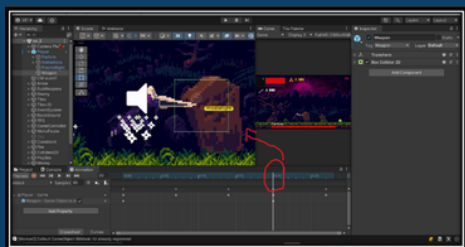
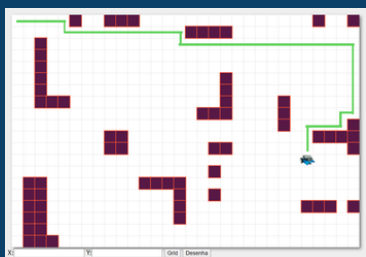
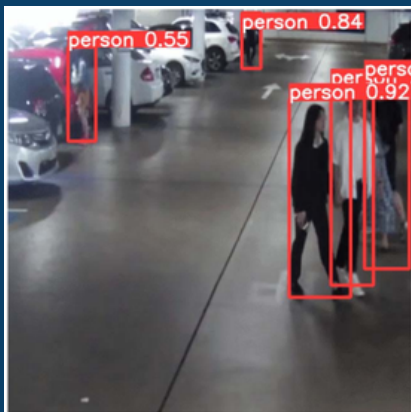
IPL/ESTG | ISEC | ESTGA | CTCV | CWJ |  
STREAK | SWITCH | FUTURE BALLOONS

Ver mais...

<https://esjcff.pt/site/feiratec3/>



Equipamentos patentes na mostra de projetos das instituições de ensino politécnico e empresas.



# PAP 2023

Mais 20 alunos apresentaram perante o júri, o seu projeto de final de curso (PAP) e concluíram o mesmo, com os seguintes projetos:

- MyPharmacy - Aplicação Móvel
- MOVIEVERSE - Aplicação Móvel
- Tutoriais de Surf - Vem Aprender
- InfiniTech - Loja de Informática
- Maps - Identificação de zonas em risco na Junta de Freguesia
- Priss the Best - Loja de Sapatilhas
- SunTech - Loja de Informática
- RR - Roberto O Robot
- Disabled Parking - Aplicação Móvel
- BarberBookr - Aplicação Móvel
- Deteção de Pessoas - Machine Learning
- Jornada Final - Jogo 2D
- Jogos em 2D no Raspberry Pi
- Halls of The Silent - Jogo 3D
- GhothicVania - Jogo 2D

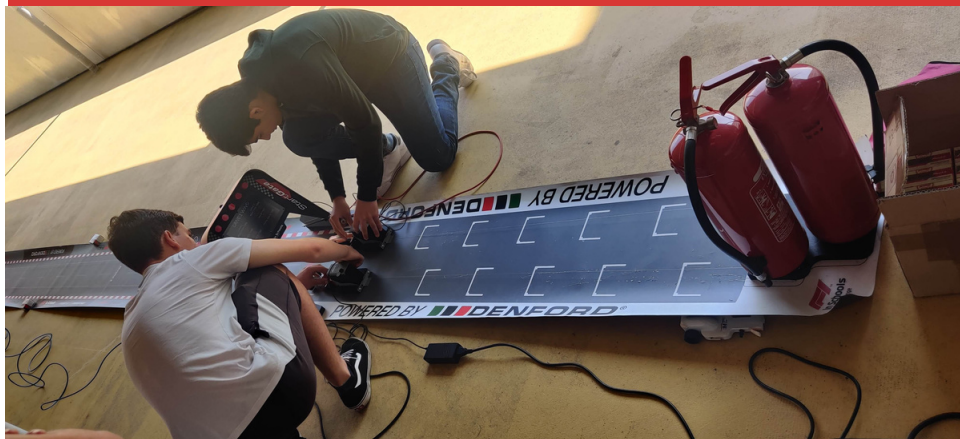
## Parabéns aos Finalistas

Concluíram o CPTIS com sucesso os seguintes alunos:

- André dos Reis Balsas
- Diogo Rafael Ribeiro Azenha
- André Gaspar Costa
- João Tomás Mendes Ventura
- André Nuno Gonçalves Peixoto Augusto
- Diogo Nunes Ruivo
- Diogo Rafael Ventura Oliveira
- Leonardo Teixeira Pagaimo
- Leandro Rodrigues Marçalo
- Tiago Silva Caldeira
- Jéssica São Marcos Neto Santiago
- Laura Vicente da Fonseca Barreira
- Bruno Diogo Moreira Antunes
- Tomás Azenha Monteiro
- Felipe Rodrigues Maciel Milagres
- Lucas Vargas de Brito Rocha
- Marcos Paulo Coimbra Miranda
- Pedro Miguel Silva Fernandes
- Rafael Pereira Lote Mendes Barata
- Vinicius Porto



Destaque para mais uma presença da equipa do CTCV de Coimbra com a apresentação do F1 in Schools. Esta competição cativou uma grande quantidade de alunos.



# Lan Party CS 1.6

**FEIRA TEC 3.0**

ROBÓTICA AUTOMAÇÃO NOVAS TECNOLOGIAS

02062023

FIGUEIRA DA FOZ

Esc Sec Dr Joaquim de Carvalho



Como já vem sendo hábito na ESJCFF, os alunos do CPTIS organizam autonomamente uma LAN Party no final do ano letivo, sendo responsáveis pela preparação dos computadores e equipamentos de rede necessários para o evento.



Foram também os alunos os responsáveis pela gestão da competição e pela obtenção dos prémios e patrocínios. Contou-se com o patrocínio publicitário da **Foz Sistemas** e da **Switch Technology** na oferta dos prémios às equipas vencedoras do torneio de CS (LAN Party).



A ESJCFF realizou, no dia 2 de junho de 2023, mais uma vez uma feira tecnológica que marcou um importante marco na integração dos alunos e proporcionou benefícios significativos para o meio escolar. Destacaram-se nesse evento a bem-sucedida LAN Party e a zona de jogos retro, que revelaram elementos de agregação entre os estudantes.

A LAN Party, em particular, despertou grande entusiasmo entre os participantes, possibilitando o uso de jogos eletrónicos em rede e fomentando o espírito de cooperação e competição saudável. A atmosfera envolvente e amigável permitiu a consolidação de laços entre os alunos, fortalecendo o sentimento de integração na comunidade escolar.

Outro destaque foi a zona de jogos retro, que transportou os visitantes a uma viagem nostálgica pelos clássicos dos videojogos. Desde as consolas antigas até jogos icónicos que marcaram gerações passadas, onde os estudantes puderam verificar a evolução tecnológica e apreciar essas formas de entretenimento eletrónico.

De salientar também a presença dos parceiros (empresas e institutos politécnicos), que contribuíram para o sucesso da feira ao comparecerem com stands próprios, apresentando sua oferta e compartilhando conhecimentos com os alunos. Essa interação direta permitiu que os estudantes conhecessem de perto as soluções tecnológicas disponíveis no mercado de trabalho e as ofertas curriculares em termos de prosseguimento de estudos, bem como os projetos que se desenvolvem nessas instituições.

A feira tecnológica foi, assim, um evento memorável que estimulou a criatividade, o interesse pela tecnologia e a integração entre os alunos. A combinação da LAN Party, a zona de jogos retro e a exploração de interfaces de utilização proporcionou experiências enriquecedoras e evidenciou o potencial dessas atividades como ferramentas pedagógicas e promotoras de coesão social.