

COORDENAÇÃO DE PESQUISA E EXTENSÃO

EDITAL Nº 13/2019/CPE

A Coordenação de Pesquisa e Extensão do *Campus* de Baturité, do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Ceará, no uso de suas atribuições, torna pública a abertura do Edital para seleção de candidatos da comunidade externa do IFCE – *Campus* de Baturité para Curso de Formação Inicial de **Programação de Sistemas**, de acordo com as disposições estipuladas neste Edital.

1. DO OBJETO

O Curso de Formação Inicial de **Programação de Sistemas** propõe: introduzir de forma prático teórica os seguintes tópicos: Programação Estruturada; Programação Orientada a Objetos; Modelagem e Administração de Banco de Dados; Padrões de Projeto; e Metodologias de Desenvolvimento de Software Ágeis. Como também fomentar o raciocínio lógico e promover uma experiência completa e contemporânea do processo de desenvolvimento de software.

2. DAS VAGAS

2.1. São ofertadas 17 vagas, sendo a da seguinte forma:

CURSO: Curso Básico de Tortas Para Iniciantes	
CATEGORIA	VAGAS
COMUNIDADE EXTERNA	
Pessoas sem vínculo com o IFCE Campus de Baturité	10
COMUNIDADE INTERNA	
Discentes ou servidores do IFCE Campus de Baturité	7

2.3. Caso a categoria “COMUNIDADE EXTERNA” não preencha o número de vagas, poderão ser ofertadas as vagas remanescentes à comunidade interna do IFCE, de acordo com a disponibilidade.

3. DO PÚBLICO-ALVO

3.1. Poderão candidatar-se para as vagas constantes no presente Edital, candidatos(as) que atendam aos seguintes pré-requisitos:

- Com idade maior ou igual a 16 anos, comprovada no ato da matrícula por documento oficial com foto;
- Com ensino fundamental completo II, comprovado no ato da matrícula por diploma, declaração ou documento de igual validade.

4. LOCAL DE REALIZAÇÃO DO CURSO

4.1. O curso será realizado no INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ – CAMPUS BATURITÉ, Rua Ouvidor Mor Vitoriano

Soares Barbosa, s/n, Centro, CEP 62760-000, Baturité, CE.

5. DAS INSCRIÇÕES

5.1. Antes de efetuar a inscrição, o candidato deverá conhecer o teor deste Edital disponível na página do IFCE Campus de Baturité - <http://www.ifce.edu.br/baturite>.

5.2. A inscrição implicará na tácita aceitação das condições estabelecidas neste Edital.

5.3. As inscrições serão gratuitas e realizadas no período de **23 a 25 de setembro de 2019**, conforme estabelecido no item 10 (cronograma), através de preenchimento do formulário de inscrição *online* <http://bit.ly/ProgramacaoIFCEBAT>, também disponível na página do IFCE *Campus* Baturité.

5.4. O IFCE Campus Baturité não se responsabiliza por inscrições não recebidas via Internet por motivos de ordem técnica, falhas de comunicação ou congestionamento das linhas de comunicação, cabendo ao candidato se certificar do recebimento da sua inscrição.

5.5. Inscrições recebidas fora do período previsto no item 10 (cronograma) não serão consideradas.

6. DA SELEÇÃO E DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS

6.1. A seleção será realizada por ordem de recebimento dos dados do formulário de inscrição de acordo com a confirmação de dia e horário do próprio formulário *online*. As primeiras inscrições recebidas serão classificadas de acordo com as categorias do item 2.1.

6.2. A divulgação dos inscritos será feita no dia 26 de setembro de 2019, a partir das 12 h, no site do IFCE – Campus Baturité (www.ifce.edu.br/baturite).

6.3. Os candidatos que não forem selecionados ficarão no cadastro de reserva e poderão ser chamados posteriormente, desde que exista vaga e a critério da Coordenação de Pesquisa e Extensão e do(a) Docente Coordenador(a) do curso.

7. DA MATRÍCULA

7.1. As matrículas serão realizadas pelos professores coordenadores do curso nos dias 27 e 30 de setembro, no *campus* do IFCE – Baturité, nos horários da manhã (8h30 às 11h30) e tarde (13h30 às 18h30) mediante apresentação da documentação exigida.

7.2. No ato da matrícula, será necessário preencher o formulário de matrícula e apresentar os originais dos seguintes documentos:

- I. Carteira de Identidade;
- II. Comprovante de conclusão do ensino fundamental II;

7.3. A não entrega das cópias dos documentos supracitados no ato da matrícula pode acarretar na perda da vaga pelo candidato, a critério da Coordenação de Pesquisa e Extensão.

7.4. A não realização da matrícula pelo aluno na data estipulada, sem justificativa por meio de documento médico, trabalho formal, etc., acarretará na desclassificação do candidato, possibilitando que outro candidato seja chamado para preencher a vaga.

8. DO INÍCIO, DURAÇÃO E CARGA HORÁRIA DO CURSO

8.1. O curso possui carga horária de 160 horas, com duração estimada de 40 encontros, durante o período de 01 de outubro de 2019 a 10 de março de 2020.

8.2. Os cursistas matriculados frequentarão as aulas no IFCE – Campus Baturité, nos seguintes dias no horário das 18 h às 22 h:

Mês/ano	1ª semana		2ª semana		3ª semana		4ª semana		5ª semana	
Outubro/ 2019	01	03	08	10		17	22	24	29	31
	terça-feira	quinta-feira	terça-feira	quinta-feira		quinta-feira	terça-feira	quinta-feira	terça-feira	quinta-feira
Novembro/ 2019			05	07	12	14	19	21	26	28
			terça-feira	quinta-feira	terça-feira	quinta-feira	terça-feira	quinta-feira	terça-feira	quinta-feira
Dezembro/ 2019	03	05	10	12	17	19				
	terça-feira	quinta-feira	terça-feira	quinta-feira	terça-feira	quinta-feira				
Janeiro/ 2020			07	09	14	16	21	23	28	30
			terça-feira	quinta-feira	terça-feira	quinta-feira	terça-feira	quinta-feira	terça-feira	quinta-feira
Fevereiro/2 020			04	06	11	13	18	20		
			terça-feira	quinta-feira	terça-feira	quinta-feira	terça-feira	quinta-feira		
Março/2020	03	05	10							
	terça-feira	quinta-feira	terça-feira							

9. DOS INFORMES GERAIS DO CURSO

9.1. O curso é gratuito, sendo de responsabilidade do aluno o deslocamento até o local das aulas.

9.2. O IFCE não se responsabilizará pela oferta de merenda aos alunos matriculados durante os dias do curso.

9.3. O curso terá a seguinte estrutura curricular:

- Fundamentos de Programação (40 h);
- Fundamentos de Banco de Dados (40 h);
- Programação Orientada a Objetos e Padrões de Projeto (40 h);
- Análise e Desenvolvimento de Software (40 h);

9.4. Para o recebimento do Certificado de participação no curso serão exigidos o percentual mínimo de frequência de 75% (cem por cento) do total de aulas dadas e percentual mínimo de aproveitamento nas avaliações de 60%;

9.5. O aluno que não comparecer às aulas teóricas **não poderá participar das aulas práticas.**

10. CRONOGRAMA

ETAPA	PERÍODO
Lançamento do edital	18 de setembro
Período de inscrições	A partir das 08 h do dia 23 de setembro até as 22 h do dia 25 de setembro de 2019
Resultado final	A partir das 08 h do dia 26 de julho de 2019
Matrículas	27 e 30 de setembro de 2019, das 08h30 às 18h30
Início das aulas	01 de outubro de 2019
Previsão de término das aulas	10 de março de 2020

11. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

11.1. Os prazos constantes desta chamada são improrrogáveis e a perda de qualquer um deles implica na perda do respectivo direito.

11.2. Em caso do número de inscritos ser menor que 50% das vagas, a Coordenação de Pesquisa e Extensão do Campus de Baturité, juntamente com o(a) docente coordenador(a) do curso podem optar pela não ocorrência do curso.

11.3 O IFCE Campus de Baturité reserva-se ao direito de ampliar o número de vagas ofertadas, caso haja disponibilidade institucional.

11.4. A qualquer tempo este Edital poderá ser reaberto, revogado ou anulado, no todo ou em parte, por motivo de interesse público, sem que isso implique direito à indenização de qualquer natureza.

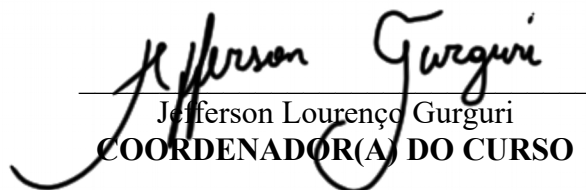
11.5. Dúvidas sobre o Edital poderão ser enviadas para o e-mail: jefferson.gurguri@ifce.edu.br

11.6. Os casos omissos a este Edital serão analisados pela Coordenação de Pesquisa e Extensão do Campus de Baturité, juntamente com o(a) docente coordenador(a) do curso.

11.7. Em situações excepcionais, devidamente justificadas pela Coordenação do Curso, e aprovadas pela Direção-Geral do Campus Baturité, poderá ser antecipado ou prorrogado o prazo da sua realização, desde que não haja prejuízos à política de extensão do Campus Baturité.

11.8. Este Edital entrará em vigor na data da sua publicação.

Baturité, 18 de setembro de 2019.


Jefferson Lourenço Gurguri
COORDENADOR(A) DO CURSO

12. ANEXOS

PROGRAMA DE UNIDADE DIDÁTICA – PUD

DISCIPLINA: Fundamentos de Programação
Código: -
Carga horária total: 40 h
Número de créditos: 2
Pré-requisito: Nenhum
Semestre: 2019.2
Nível: Formação Inicial
EMENTA
Conceituação de algoritmo e linguagens de programação. Conceituação de variáveis, tipos básicos, escopos, estrutura de controle e repetição e objetos. Experimentação da linguagem Python. Exemplificação dos conceitos de variáveis, tipos básicos, coleções e programação estruturada utilizando Python. Programação de Scripts e Desenvolvimento de Software.
OBJETIVOS
OBJETIVO GERAL: <ul style="list-style-type: none">• Introduzir os conceitos elementares de projeto de algoritmos, linguagens de programação e programação utilizando a linguagem Python.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS: <ul style="list-style-type: none">• Conhecer os conceitos de algoritmo, linguagem de programação, Pseudocódigo, Código fonte, Código objeto, Ambiente de Desenvolvimento Integrado (IDE).• Conhecer os tipos básicos e as coleções <i>built-in</i> da linguagem Python, Estruturas de Controle e Repetição, Definição de Funções e Módulos em Python.
PROGRAMA
<ul style="list-style-type: none">• Conceitos de Algoritmo, Pseudocódigo, Linguagem de Programação.• Conceituação de Compilador, Interpretador e Ambiente de Desenvolvimento.• Conceito de Variável, Tipo de Dado, Escopo e Coleções.• Estruturas de controle e repetição.• Introdução a linguagem Python.• Manipulação de cadeias de caracteres e arquivos.• Conceito de Programação Estruturada.• Definição de funções e módulos.• Principais bibliotecas da linguagem Python.• Boas práticas de documentação e programação.
METODOLOGIA DE ENSINO
Aulas expositivas com o auxílio de recursos audiovisuais; Aulas práticas no laboratório de Informática.
RECURSOS

- Recursos audiovisuais (equipamento de som estéreo, projetor multimídia, computador);
- Quadro branco pautado;
- Laboratório de Informática.

AValiação

A avaliação terá caráter diagnóstico, formativo, processual e continuado e ocorrerá considerando aspectos qualitativos. Serão critérios avaliados:

- Avaliação contínua do desenvolvimento de cada aluno, considerando os seguintes pontos: interesse na disciplina, comprometimento, participação em sala de aula e cumprimento dos prazos preestabelecidos;
- Assiduidade.

Serão utilizados os instrumentos avaliativos:

- Acompanhamento e observação do desempenho e envolvimento na disciplina e atividades propostas;

Demonstração prática dos conteúdos abordados

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

MENEZES, Nilo Ney Coutinho. **Introdução à programação com Python: algoritmos e lógica de programação para iniciantes**. 2. ed. rev. ampl. São Paulo: Novatec, 2015. 328 p. ISBN 9788575224083.

CORMEN, Thomas H. et al. **Algoritmos: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. 926 p. ISBN 9788535236996.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de software**. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011. 529 p. ISBN 9788579361081.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

SOUSA, Alan Cristoffer. **Curso Básico de Python 3**. Disponível em: <<http://acristoffers.me/assets/Python3.pdf>>. Acessado em 09 Julho de 2019.

MCKINNEY, Wes. **Python para análise de dados: Tratamento de dados com Pandas, NumPy e Ipython**. Novatec Editora, 2019. ISBN 8575227513, 9788575227510.

SINTES, Anthony. **Aprenda Programação Orientada a Objetos em 21 dias**. Pearson. E-book. (720 p.). ISBN 9788534614610. Disponível em: <<http://ifce.bv3.digitalpages.com.br/users/publications/9788534614610>>. Acesso em: 9 jul. 2019.

SAVITCH, Walter. **C++ Absoluto**. Pearson. E-book. (614 p.). ISBN 9788588639096. Disponível em: <<http://ifce.bv3.digitalpages.com.br/users/publications/9788588639096>>. Acesso em: 9 jul. 2019.

DEITEL, Paul; FURMANKIEWICZ, Edson. **Java: como programar**. 8. Ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. 1144p. ISBN 9788576055361.

DISCIPLINA: Fundamentos de Banco de Dados
Código: -
Carga horária total: 40 h
Número de créditos: 2
Pré-requisito: Nenhum
Semestre: 2019.2
Nível: Formação Inicial
EMENTA
Introdução de Banco de Dados e Sistemas de Gerenciamento de Banco de Dados (SGBD). Conceituação de Banco de Dados Relacionais e Não Relacionais. Introdução a linguagem SQL. Modelagem de Bancos de Dados. Experimentação em manipulação de dados em SGBDs. Programação de consultas básicas e avançadas em SQL. Utilização de Cursores.
OBJETIVOS
<p>OBJETIVO GERAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzir os conceitos Banco de Dados, Sistemas de Gerenciamento de Banco de Dados (SGBD). • Introduzir métodos de modelagem de Banco de Dados e manipulação de dados. • Introduzir a programação de consultas e a utilização de Cursores. <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conhecer os conceitos de Banco de Dados, Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados; • Aprender os conceitos essenciais para Modelagem de Banco de Dados; • Aprender a Linguagem SQL e os principais dialetos;
PROGRAMA
<ul style="list-style-type: none"> • Conceitos sobre Banco de Dados • Instalação e Configuração de SGBDs • Modelagem Conceitual, Lógica e Física • Modelagem de Relacionamentos • Comandos Básicos e Avançados de SQL • Consultas Avançadas (<i>Unions, Joins, Subqueries</i>) • Funções de Agregação e Funções sobre Texto e Datas • Introdução a <i>Triggers e Procedures</i> • Introdução a Cursores • Introdução a Banco de Dados não relacionais
METODOLOGIA DE ENSINO
Aulas expositivas com o auxílio de recursos audiovisuais; Aulas práticas no laboratório de Informática.
RECURSOS

- Recursos audiovisuais (equipamento de som estéreo, projetor multimídia, computador);
- Quadro branco pautado;
- Laboratório de Informática.

AVALIAÇÃO

A avaliação terá caráter diagnóstico, formativo, processual e continuado e ocorrerá considerando aspectos qualitativos. Serão critérios avaliados:

- Avaliação contínua do desenvolvimento de cada aluno, considerando os seguintes pontos: interesse na disciplina, comprometimento, participação em sala de aula e cumprimento dos prazos preestabelecidos;
- Assiduidade.

Serão utilizados os instrumentos avaliativos:

- Acompanhamento e observação do desempenho e envolvimento na disciplina e atividades propostas;

Demonstração prática dos conteúdos abordados

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ELMASRI, Ramez; Navathe, Shamkant B. Sistema de Banco de Dados – 6ª edição. Pearson. E-book. (810 p.). ISBN 9788579360855. Disponível em: <<http://ifce.bv3.digitalpages.com.br/users/publications/9788579360855>>. Acesso em: 17 ago. 2019.

LYNN, B; Use a cabeça SQL. Alta Books,2008.

SEYED, M.M ; HUGH, W.; Aprendendo MySQL. Alta Books Ltda, 2007.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

HEUSER, Carlos Alberto. Projeto de Banco de Dados: Volume 4 da Série Livros Didáticos Informática UFRGS. Ed. 6. Bookman, 2009.

SILBERSCHATZ, Abraham; Korth, Henry F.. Sudarshan, S.. Sistemas de Banco de Dados. Elsevier, 2006.

LUKASZEWSKI, Albert. MySQL for Python. Packt Publishing, 2010. ISBN 9781849510189.

DISCIPLINA: Programação Orientada a Objetos

Código: -

Carga horária total: 40 h

Número de créditos: 2

Pré-requisito: Nenhum

Semestre: 2019.2

Nível: Formação Inicial

EMENTA

Introdução à orientação a objetos, introdução ao Diagrama de Classes da UML, classes e objetos, atributos e métodos, abstração e encapsulamento, sobrecarga e sobreposição de métodos, interfaces e classes abstratas, relacionamento entre objetos: composição, associação, dependência e herança, polimorfismo, construtores. Introdução a padrões de projetos. Introdução a interfaces gráficas.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL:

- Introduzir os conceitos programação orientada a objetos, uso de padrões e interface gráfica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Conhecer os conceitos de software orientado a objetos, utilizando uma linguagem de programação com grande aceitação no meio comercial e acadêmico;
- Conhecer os conceitos básicos sobre padrões de projetos e suas aplicações;
- Conhecer um framework de criação de interfaces gráficas;

PROGRAMA

- Conceitos sobre a orientação a objetos
- Linguagem de modelagem UML: diagrama de Classes
- Classes e objetos
- Atributos e métodos
- Abstração e encapsulamento
- Sobrecarga e sobreposição de métodos
- Interfaces e classes abstratas
- Relacionamento entre objetos: composição, associação, dependência e herança
- Polimorfismo
- Construtores
- Visão geral sobre padrões de projetos
- Criação de interfaces gráficas com PyQt
-

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas com o auxílio de recursos audiovisuais;
Aulas práticas no laboratório de Informática.

RECURSOS

- Recursos audiovisuais (equipamento de som estéreo, projetor multimídia, computador);
- Quadro branco pautado;
- Laboratório de Informática.

AVALIAÇÃO

A avaliação terá caráter diagnóstico, formativo, processual e continuado e ocorrerá considerando aspectos qualitativos. Serão critérios avaliados:

- Avaliação contínua do desenvolvimento de cada aluno, considerando os seguintes pontos: interesse na disciplina, comprometimento, participação em sala de aula e cumprimento dos prazos pré-estabelecidos;
- Assiduidade.

Serão utilizados os instrumentos avaliativos:

- Acompanhamento e observação do desempenho e envolvimento na disciplina e

atividades propostas;

Demonstração prática dos conteúdos abordados

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

Furgeri, Programação orientada a objetos: Conceitos e técnicas (Português), 2015. Editora Érica. ISBN 9788536510804

Booch, Grady; Rumbaugh, James; Jacobson, Ivar. UML: guia do usuário. 2 ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005. 474 p. ISBN 978-85-352-1784-1.

Sintes, Aprenda Programação Orientada a Objetos em 21 Dias, 2002. Makron Books. I.S.B.N.853461461X

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011. 529 p. ISBN 9788579361081.

Larman, Utilizando UML e Padrões: Uma Introdução à Análise e ao Projeto Orientados a Objetos e ao Desenvolvimento Iterativo. Bookman; Edição: 3ª (1 de novembro de 2006) ISBN-10: 8560031529

FOWLER, M. UML Essencial. Editora Bookman, 2005.

BARNES, D. J. Kölling, M. Programação Orientada a Objetos com Java. Prentice Hall, 2004.

SUMMERFIELD, Mark. Rapid GUI programming with Python and Qt / Mark Summerfield. Pearson Education, 2007. ISBN: 0-13-235418-7.

DISCIPLINA: Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS)

Código: -

Carga horária total: 40 h

Número de créditos: 2

Pré-requisito: Nenhum

Semestre: 2019.2

Nível: Formação Inicial

EMENTA

Introdução a Engenharia de Software. Conceituação de Processos de Desenvolvimento de Software e Metodologias de Desenvolvimento Ágeis. Introdução à Programação Orientada a Testes. Prática em Levantamento de Requisitos e Modelagem de Sistemas. Orientação sobre melhores práticas em Desenvolvimento de Software.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL:

- Introduzir os conceitos essenciais de Engenharia de Software;
- Introduzir os conceitos de Desenvolvimento em Cascada, Desenvolvimento Iterativo-Incremental e Métodos Ágeis;
- Praticar o Projeto e Desenvolvimento de Software;

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Conhecer os conceitos de Processo de Software, Desenvolvimento em Cascada, Desenvolvimento Iterativo-Incremental e Métodos Ágeis;
- Conhecer a Metodologia SCRUM e o Método de Programação XP;
- Praticar de projeto, desenvolvimento e implantação de software;

PROGRAMA

- Conceitos de Engenharia de Software;
- Processos de Software;
- Desenvolvimento ágil de Software;
- Engenharia de Requisitos;
- Projeto e Implementação de Sistemas;
- Testes de software e Desenvolvimento Orientado a Testes;
- Prática em Desenvolvimento de Software;

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas com o auxílio de recursos audiovisuais;
Aulas práticas no laboratório de Informática.

RECURSOS

- Recursos audiovisuais (equipamento de som estéreo, projetor multimídia, computador);
- Quadro branco pautado;
- Laboratório de Informática.

AVALIAÇÃO

A avaliação terá caráter diagnóstico, formativo, processual e continuado e ocorrerá considerando aspectos qualitativos. Serão critérios avaliados:

- Avaliação contínua do desenvolvimento de cada aluno, considerando os seguintes pontos: interesse na disciplina, comprometimento, participação em sala de aula e cumprimento dos prazos pré-estabelecidos;
- Assiduidade.

Serão utilizados os instrumentos avaliativos:

- Acompanhamento e observação do desempenho e envolvimento na disciplina e atividades propostas;

Demonstração prática dos conteúdos abordados

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011. 529 p. ISBN 9788579361081.

WILLI, Renato; MILANI, Fabiano; PRIKLADNICKI, Rafael (org.). Métodos ágeis para desenvolvimento de software. Porto Alegre: Bookman, 2014. 289 p. ISBN 9788582602072.

Larman, Utilizando UML e Padrões: Uma Introdução à Análise e ao Projeto Orientados a Objetos e ao Desenvolvimento Iterativo. Bookman; Edição: 3ª (1 de novembro de 2006) ISBN-10: 8560031529

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

PFLEEGER, Shari Lawrence. Engenharia de Software: teoria e prática - 2ª edição. Pearson. E-book. (560 p.). ISBN 9788587918314. Disponível em: <<http://ifce.bv3.digitalpages.com.br/users/publications/9788587918314>>. Acesso em: 17 ago. 2019.

COHN, Mike. Desenvolvimento de software com scrum: aplicando métodos ágeis com sucesso. Porto Alegre: Bookman, 2011. 496 p. ISBN 9788577808076.

SUTHERLAND, Jeff; SUTHERLAND, J.J. Scrum: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. Casa da Palavra / LeYa, 2018.

BARNES, D. J. Kölling, M. Programação Orientada a Objetos com Java. Prentice Hall, 2004.

Coordenador do Curso


JEFFERSON LOURENÇO GURGURI