

Transcrição de texto com descrição de imagens

Título

O MUNDO DA PROGRAMAÇÃO

Introdução

Vídeo animado didático, com a voz de uma narradora de fundo.

Transcrição

Áudio	Visual
[Música]	Sobre um fundo cinzento, aparece escrito o texto “O mundo da programação”, enquanto no canto inferior direito do ecrã se lê “© Accenture. Todos os direitos reservados.”.
(Voz em off a narrar)	
Damos-te as boas-vindas ao mundo da programação.	Num novo ecrã aparece um globo terrestre a rodar.
Entra numa viagem em que, através de um itinerário formativo,	O globo terrestre é focado mais de perto, aparecendo em diversos pontos do mesmo vários ícones de edifícios, cada um deles acompanhado por diferentes objetos; ecrãs com gráficos, uma checklist, um eixo molecular com as letras ‘BD’ escritas no seu núcleo, etc. Também aparece a imagem de uma casa sem qualquer acompanhamento e ainda quatro círculos roxos distribuídos igualmente pelo mapa-múndi.

Áudio	Visual
poderás dar os primeiros passos para começar uma nova etapa profissional como programador.	Sobre este ecrã, cruza uma avioneta da direita para a esquerda, aparecendo à sua passagem diversos dispositivos móveis e digitais dentro de cada um dos círculos roxos; um computador de secretária, um computador portátil, um telemóvel e uma televisão com altifalantes.
Um programador desenvolve aplicações ou programas informáticos utilizando diferentes linguagens de programação. Por exemplo, todas as aplicações que usamos diariamente tiveram necessidade da sua participação.	O ecrã foca-se ainda mais e aparece a figura de uma pessoa, que, rapidamente, é rodeada pelos quatro círculos. Junto à pessoa aparecem os ícones de quatro aplicações; Whatsapp, Google Maps, Glovo e Netflix. Cada um desses ícones é transferido para os dispositivos dos círculos, sendo mostrados nos ecrãs das páginas iniciais dessas aplicações do seguinte modo: Whatsapp, no ecrã do computador de secretária. Google Maps, no ecrã do computador portátil. Glovo, no ecrã do telemóvel. Netflix, no ecrã da televisão.
Não precisas de ter conhecimentos prévios para aproveitar as oportunidades laborais que a era digital oferece.	O ecrã volta a mostrar o globo terrestre, agora sem os círculos roxos. Aparece de novo a avioneta a cruzar e a pairar sobre a imagem da casa.

Áudio	Visual
Basta motivação, interesse pela tecnologia e apostar na tua formação.	Num novo ecrã, aparece a avioneta a aterrar junto à casa. Ao lado da casa, vê-se novamente a pessoa que, a seguir, sobe para a avioneta e, a seguir, volta a descolar.
Para entrares neste mundo, a tua primeira paragem é o curso de Introdução à Programação.	A avioneta aparece a sobrevoar, mais uma vez e brevemente, o globo terrestre, a pairar sobre um novo continente com um ícone da plataforma formativa, acompanhado por três edifícios com letreiros onde se pode ler “Programação básica”, “Competências” e “Conhecimentos digitais”. A avioneta aterra num novo ecrã em que aparece o edifício de “Programação básica” e, num cartaz com um ícone da plataforma de formação. A pessoa sai da avioneta e entra a correr no edifício.
Através de conteúdos interativos	É focada uma das janelas do edifício, sendo mostradas linhas de texto num ecrã tátil sobre o qual aparece uma mão a deslizar um interruptor.
recursos audiovisuais	Agora é mostrado um ecrã tátil sobre o qual a mão ativa um leitor de vídeo.
e exercícios práticos	Agora é mostrado um ecrã com uma checklist a ser preenchida por um cursor.
ficarás a conhecer como evoluiu a programação nas últimas décadas,	Agora aparece um computador antigo de onde surge um avião de papel que chega a um telemóvel moderno. Por cima dos dois objetos lê-se a etiqueta “Evolução da Programação”.

Áudio	Visual
quais são as linguagens de programação mais utilizadas,	Por baixo da etiqueta “Linguagens de Programação” aparecem os nomes de diversas linguagens de programação: “Visual Basic”, “.NET”, “Python”, “PHP”, “Swift”, “C”, “JavaScript”, “Java”, “SQL”, “C#” e “C++”.
como se gerem os dados,	Por baixo da etiqueta “Gestão de Dados” aparece a imagem de uma Base de Dados e por baixo dela aparece um carrinho de compras, um avatar e um documento em branco.
e até desenvolver programas muito simples.	Por fim, aparece um computador portátil sobre o qual aparecem duas mãos a teclar.
Depois de concluído o curso de Introdução à Programação, saberás se esta é uma área onde queres continuar a desenvolver-te para chegar a ser a tua futura profissão.	Na imagem aparecem agora três edifícios, que representam três tipos de formação conforme as etiquetas por esta ordem, da direita para a esquerda; “Programação básica”, “Competências” e “Conhecimentos Digitais”. A pessoa sai do edifício de “Programação básica” que está assinalado como concluído e faz um gesto de celebração depois de o conseguir. A seguir, a pessoa começa a caminhar em frente dos outros dois edifícios.
Sendo assim, vais ter de adquirir determinadas competências e conhecimentos digitais, para os quais também te disponibilizamos formação.	Os outros dois edifícios (“Competências” e “Conhecimentos Digitais”) também são assinalados como concluídos, enquanto a pessoa se dirige novamente para a avioneta.

Áudio	Visual
Queres continuar com a viagem?	É focada em primeiro plano, por baixo da etiqueta “Queres continuar a viagem?”, a avioneta inicia o deslocamento depois de a pessoa ter entrado.
Na nossa plataforma recomendamos-te outros cursos de programação que podes frequentar e que te permitirão aprofundar para aceder a alguma das saídas profissionais que o mundo da programação oferece.	Focando, novamente, todo o globo terrestre, vê-se a avioneta a sobrevoá-lo e a passar pelos vários ícones de edifícios, cada um deles acompanhado por diferentes objetos (ecrãs com gráficos, uma checklist, um eixo molecular com as letras ‘BD’ escritas no seu núcleo, etc.) O globo terrestre desliza para baixo, mostrando um grande arranha-céus na parte superior do planeta. Finalmente faz-se zoom para uma das janelas do arranha-céus.
Estas são algumas destas saídas profissionais:	A seguir, aparece um escritório em que se vêem sete pessoas a trabalhar com diferentes dispositivos digitais. Nos postos de trabalho de cada uma destas pessoas aparecem estes ícones; O ecrã de um telemóvel mostra diversos símbolos e aplicações. O logotipo da Salesforce. O logotipo do Microsoft Power Apps. Uma checklist preenchida. Um ecrã de computador a mostrar um design web. Um ecrã de computador a mostrar umas linhas de código. Um eixo molecular com as letras ‘BD’ escritas no núcleo.

Áudio	Visual
Programador Front-End. O seu trabalho é desenhar a parte visual de um site: estrutura, tipo de letra, cor, imagens, banners, etc.	Num novo ecrã, aparecem, na margem esquerda, focadas, uma a uma, estas pessoas. Em primeiro lugar, aparece uma mulher com um ecrã tátil que mostra um design de site, por cima da etiqueta “Programador(a) Front End”, enquanto no resto do ecrã aparece um monitor que mostra um design mais detalhado.
Programador Back-End. Desenvolve a parte interna de um site para que todas as ligações funcionem e a navegação seja ligeira e segura.	Agora, à esquerda aparece um homem com um ecrã tátil que mostra umas linhas de código por cima da etiqueta “Programador(a) Back-End”, enquanto no resto do ecrã aparecem, num portátil, linhas de código de forma mais detalhada, junto a um fluxograma, no qual aparece no final um cadeado que se fecha.
Programador Full Stack. Um misto entre os dois perfis anteriores.	Junto ao programador Back-End, volta a aparecer a programadora Front-End, acompanhada pela etiqueta “Programador(a) Full Stack”. Nos ecrãs onde se apresentava um código, divide-se em dois para continuar a mostrar o código de Back-End no lado esquerdo e, além disso, mostra-se o design web de Front-End no lado direito.

Áudio	Visual
Programador Big Data. Participa em processos que trabalham com grandes volumes de dados para os converter em informação com valor.	Agora, à esquerda aparece uma mulher com um ecrã tátil que mostra um eixo molecular com as letras 'BD' escritas no núcleo, por cima da etiqueta "Programador(a) Big Data", enquanto no resto do ecrã aparece, num portátil, um eixo molecular em cujo centro aparecem umas rodas de engrenagem e, em cada um dos seus braços, diversos ícones; gráficos de barras, um avatar, um sinal de ligação wi-fi, uma casa, um símbolo de localização, uma nuvem, um balão de fala e um ícone de uma base de dados.
Programador de aplicações móveis. Desenvolve aplicações para dispositivos móveis, onde a usabilidade e o design gráfico desempenham um papel essencial.	Agora, à esquerda aparece um homem com um ecrã tátil que mostra um telemóvel que apresenta vários ícones de aplicação por cima da etiqueta "Programador(a) App móveis", enquanto no resto do ecrã aparece um telemóvel que mostra o ecrã deslizável de uma aplicação web.
Programador Salesforce. Desenha, implementa e mantém a plataforma Salesforce, com o propósito de conferir simplicidade e eficiência aos processos comerciais de uma empresa, assim como gerar valor para o cliente.	Agora, à esquerda aparece uma mulher com um ecrã tátil que mostra o logotipo da Salesforce por cima da etiqueta "Programador(a) Salesforce", enquanto no resto do ecrã aparece um portátil que mostra um ecrã de trabalho de Salesforce com tabela de dados, gráficos, etc.

Áudio	Visual
Programador Power Apps: Concebe, desenvolve, integra dados e realiza testes de aplicações empresariais utilizando Microsoft Power Apps de forma rápida e simples.	Agora, à esquerda aparece um homem com um ecrã tátil que mostra o logotipo da Microsoft Power Apps, enquanto no resto do ecrã aparece um portátil que mostra uns esboços de desenho, que desaparecem e aparece um código de programação, que também desaparece para dar lugar ao logotipo de Power Apps onde se integram dados de diversas fontes, este último desaparece e vêem-se várias apps com um visto que serve para marcar como correto.
Tester de aplicações. Realiza testes automáticos das soluções tecnológicas para garantir o seu funcionamento ótimo.	Finalmente, à esquerda aparece um homem com um ecrã tátil que mostra uma checklist preenchida por cima da etiqueta “Tester de Aplicações”, enquanto no resto do ecrã aparece um monitor que mostra uma página de um site sobre a qual um cursor clica e verifica diversos pontos.
Se não sabes programar ou achas que é muito difícil, não te preocupes.	Voltam a aparecer as sete pessoas, que representam os perfis profissionais, a trabalhar no escritório com os seus diversos dispositivos.
Tal como aprendeste a ler ou a escrever, aprender a programar exige prática e paciência.	O ecrã volta a mostrar a janela e vai-se afastando para ver o arranha-céus e, mais uma vez, o globo terrestre.

Áudio	Visual
É uma área que oferece muitas oportunidades profissionais. Nunca é tarde para começar.	Sobre o globo terrestre aparecem os oito perfis já antes descritos, representados pelos respetivos avatares, elementos e etiquetas, colocados, pela ordem anteriormente exposta, da esquerda para a direita.
Estás preparado?	Sobre um ecrã em branco, aparece escrito o texto “Estás preparado?”.
(Música)	Finalmente, o ecrã é ocupado pelo logotipo da Accenture na sua parte central, enquanto na parte inferior direita se escreve “© Accenture. Todos os direitos reservados.”.