

# Cronograma módulo 01

Esse é o **cronograma oficial** das aulas do módulo 01, com seus respectivos materiais de apoio. Durante esse módulo você deve aprender coisas como: instalar e configurar ferramentas, desenvolver páginas web responsivas com HTML e CSS, dominar as ferramentas de desenvolvimento do navegador, e resolver problemas usando algoritmos em Python.

## 00 Entrevista - Perfil do estudante

**Objetivos:** Perceber o perfil do estudante e fazer uma dinâmica individual que os provoque a se conhecer e os motive a buscar ser melhor a cada dia. Aqui eles aprendem a importância de terem a consciência de quem são

**Ferramentas e materiais de apoio:** diálogo empático

**Duração:** 15 minutos por candidato

## 00 Aula Inaugural - Boas vindas

**Objetivos:**

1. Dar boas vindas e apresentar o Instituto PrecisaSer, a 1STi e o Programa Vai na Web. Contar a história da 1STi e Falar sobre a falta de profissionais de TI no mercado e a percepção da potência dos jovens da favela para o campo da Programação Web;
2. Falar sobre o contexto/cenário do desemprego no Brasil: número de desempregados; Quanto tempo? Quantos milhões? Falar que no campo da tecnologia a previsão é de 700 mil vagas (pesquisa Cisco) e dar exemplos do uso da tecnologia da informação nos dias de hoje, como pedir táxi, fazer pagamento de conta, investimento de dinheiro, etc. serão cada vez maiores.
3. Dizer que precisará cada vez mais de gente para evoluir a nossa tecnologia e a nossa sociedade. Uma profissão que permite trabalhar de qualquer parte do mundo para qualquer parte do mundo.
4. Apresentar o problema: Valor do curso (girando em torno de R\$ 3.000,00).
5. Apresentar o Vai na Web como resolvidor do problema: Dizer que o Vai na Web é um portal que os permitirá se construir pessoal e profissionalmente para entrar neste campo seletivo da sociedade, e fazê-los aceder às vagas em qualquer empresa
6. Apresentar a formação até a entrada no Estúdio (campo social) ou no Mercado de Trabalho. Júnior ou Trainee de qualquer empresa. Aprendem o caminho para se constituírem em profissionais socialmente responsáveis.

**Ferramentas e materiais de apoio:** vídeo [a quarta revolução tecnológica](#)

**Duração:** 3 horas

## Aula 01 - Como nos comunicamos através da internet

**Objetivos:** Orientações e regras sobre o compartilhamento de conteúdo, rotina em sala e equipamento. Instalação de ferramentas, registro de contas no Google e Workplace. Entenda como nos comunicamos através da internet, quais as linguagens por trás das páginas, e aprenda suas primeiras marcações em HTML

**Ferramentas e materiais de apoio:** Google, Workplace, [apresentação](#) em slides, desafios, navegador, editor de código, cap 03 e 04 da [apostila](#)

**Duração:** 3 horas

## Aula 02 - Estruturando páginas com HTML

**Objetivos:** Orientações e regras sobre o compartilhamento de conteúdo, rotina em sala e equipamento. Instalação de ferramentas, registro de contas no Google e Workplace.



Entenda como nos comunicamos através da internet, quais as linguagens por trás das páginas, e aprenda suas primeiras marcações em HTML

**Ferramentas e materiais de apoio:** Google, Workplace, [apresentação](#) em slides, desafios, navegador, editor de código, cap 03 e 04 da [apostila](#)

**Duração:** 3 horas

### **Aula 03 - Conheça e entenda como usar a linha de comando**

**Objetivos:** Aprendem comandos úteis da famosa telinha preta. Começam a criar arquivos HTML usando linha de comando e conhecer mais marcações

**Ferramentas e materiais de apoio:** apresentação em slides, desafios, navegador, editor de código, capítulo 05 da [apostila](#)

**Duração:** 3 horas

### **Aula 04 - Introdução aos comandos do Git**

**Objetivos:** Entendem o que é o Git e quais são os seus comandos mais usados

**Ferramentas e materiais de apoio:** cap 06 da [apostila](#), [apresentação](#) em slides, desafios

**Duração:** 3 horas

### **Aula 05 - Conheça a história do primeiro computador**

**Objetivos:** Conhecem um pouco sobre a história da computação, pessoas como Alan Turing, Ada Lovelace, e suas contribuições

**Ferramentas e materiais de apoio:** cap 02 da [apostila](#), apresentação em slides, filme

**Duração:** 3 horas

### **Aula 06 - Páginas semânticas**

**Objetivos:** Aprendem a escrever HTML de forma descritiva e significativa em relação aos conteúdos e contextos

**Ferramentas e materiais de apoio:** cap 07 da [apostila](#), [apresentação](#) em slides, desafios, editor de código, navegador

**Duração:** 3 horas

### **Aula 07 - Construindo formulários**

**Objetivos:** Aprender a criar formulários usando HTML

**Ferramentas e materiais de apoio:** cap 08 da [apostila](#), [apresentação](#) em slides, desafios, editor de código, navegador

**Duração:** 3 horas

### **Avaliação 01 - 22 de junho - Entrega 22 de junho**

### **Aula 08 - A História da Favela**

**Objetivos:** Fazê-los conhecer a favela para além dos estigmas que são postos sobre o território. Conhecer os aspectos da sociedade que nasceram na favela e foram absolvidos pela sociedade, sem os necessários créditos aos criadores. Aprendem a importância da favela para a construção da identidade do ser carioca e do ser brasileiro. Aprendem o ser em conjunto, a construir a sua identidade e autoestima.

**Ferramentas e materiais de apoio:** Vídeo [Aquarela do Brasil com o Zé Carioca](#)

**Duração:** 3 horas

### **Aula 09 - Adicionado Áudio, Imagens, Vídeos**

**Objetivos:** Aprender a adicionar áudio, imagens, e vídeos em uma página



**Ferramentas e materiais de apoio:** cap 09 da [apostila](#), [apresentação](#) em slides, desafios, editor de código, navegador

**Duração:** 3 horas

### **Aula 10 - Introdução CSS**

**Objetivos:** Aprender o que são folhas de estilo em cascata, e saber como usar seus seletores para adicionar estilos em uma página

**Ferramentas e materiais de apoio:** cap 10 da [apostila](#), [apresentação](#) em slides, desafios, editor de código, navegador

**Duração:** 3 horas

### **Aula 11 - Consultando o grande cérebro**

**Objetivos:** Entender como usar a internet como ferramenta de apoio ao aprendizado. Aproveitar melhor ferramentas como o Google, Wikipedia, Github, Stackoverflow, e Youtube

**Ferramentas e materiais de apoio:** slides, desafios, editor de código, navegador

**Duração:** 3 horas

### **Aula 12 - Unidades de medida no CSS**

**Objetivos:** Conhecer as unidades de medida que podem ser usadas no CSS, e aprender quais podem ser escolhidas em cada cenário

**Ferramentas e materiais de apoio:** gitbook, slides, desafios, editor de código, navegador

**Duração:** 3 horas

### **Aula 13 - Publique uma página usando o Github Pages**

**Objetivos:** Aprender um pouco sobre a história do Open Source, conheça o Github, e publique uma página usando o Github Pages

**Ferramentas e materiais de apoio:** [apresentação](#) em slides, desafios, editor de código, navegador

**Duração:** 3 horas

### **Avaliação 02 - 06 de julho - Entrega 06 de julho**

### **Aula 14 - Aula socioemocional**

### **Aula 15 - Dominando as ferramentas de desenvolvimento do Navegador**

**Objetivos:** Aprender a usar o Inspetor de Elementos, analise a performance com as abas Network e Timeline, como testar uma página

**Ferramentas e materiais de apoio:** slides, desafios, editor de código, navegador

**Duração:** 3 horas

### **Aula 16 - Modelo de Caixa**

**Objetivos:** Aprender sobre o modelo de caixa no CSS

**Ferramentas e materiais de apoio:** slides, desafios, editor de código, navegador

**Duração:** 3 horas

### **Aula 17 - Ferramentas do Google**

**Objetivos:** Aprender a usar Planilhas, Documentos, e organizar arquivos usando o Google Drive. Entender como essas ferramentas podem ser aliadas importantes

**Ferramentas e materiais de apoio:** slides, desafios, editor de código, navegador

**Duração:** 3 horas



### **Aula 18 - Cor e Tipografia**

**Objetivos:** Entender como estilizar páginas usando cores e fontes

**Ferramentas e materiais de apoio:** slides, desafios, editor de código, navegador, google fonts

**Duração:** 3 horas

### **Aula 19 - Flexbox**

**Objetivos:** Aprender como usar as propriedades do Flexbox

**Ferramentas e materiais de apoio:** gitbook, slides, desafios, editor de código, navegador, flex froggy

**Duração:** 3 horas

### **Aula 20 - Flexbox reforço**

**Objetivos:** Reforço no conteúdo

**Ferramentas e materiais de apoio:** gitbook, slides, desafios, editor de código, navegador

**Duração:** 3 horas

### **Aula 21 - Posicionamento de elementos**

**Objetivos:** Aprender a usar corretamente as propriedades de posicionamentos

**Ferramentas e materiais de apoio:** gitbook, slides, desafios, editor de código, navegador

**Duração:** 3 horas

### **Aula 22 - Criando páginas para múltiplos dispositivos**

**Objetivos:** Aprender técnicas para criar páginas para diferentes tipos de dispositivos

**Ferramentas e materiais de apoio:** gitbook, slides, desafios, editor de código, navegador

**Duração:** 3 horas

### **Aula 23 - socioemocionais**

### **Aula 24 - Transições e Animações com CSS**

**Objetivos:** Aprender como criar transições e animações usando propriedades CSS

**Ferramentas e materiais de apoio:** gitbook, slides, desafios, editor de código, navegador

**Duração:** 3 horas

### **Aula 25 - Criando páginas acessíveis**

**Objetivos:** Aprender técnicas para tornar páginas acessíveis

**Ferramentas e materiais de apoio:** gitbook, slides, desafios, editor de código, navegador

**Duração:** 3 horas

### **Aula 26 - socioemocionais**

### **Aula 27 - Escreva seu primeiro programa em Python**

**Objetivos:** Aprender o que é um programa, criar um programa usando o Python.

Exercitar a habilidade de raciocínio lógico através da resolução de problemas criando algoritmos

**Ferramentas e materiais de apoio:** gitbook, slides, desafios, editor de código, terminal, python3  
**Duração:** 3 horas

## Aula 28 - socioemocionais

### Aula 29 - Aprenda sobre lógica booleana

**Objetivos:** Entender como os booleanos funcionam, incluindo operadores lógicos e de comparação booleanos

**Ferramentas e materiais de apoio:** gitbook, slides, desafios, editor de código, terminal, python3

**Duração:** 3 horas

### Aula 30 - Controles de Fluxo

## Aula 31 - socioemocionais

### Aula 32 - Reforço

**Objetivos:** Reforço

**Ferramentas e materiais de apoio:** gitbook, slides, desafios, editor de código, terminal, python3

**Duração:** 3 horas

### Aula 33 - Crie uma calculadora

**Objetivos:** Relembrar a aula sobre a história do primeiro computador usando o terminal como uma super calculadora

**Ferramentas e materiais de apoio:** gitbook, slides, desafios, editor de código, terminal, python3

**Duração:** 3 horas

### Aula 34 - Github é o novo currículo

**Objetivos:** Reforçar a importância em manter uma boa presença e apresentação online. Usar o Github como ferramenta para construção de uma página atrativa para valorização da imagem profissional. Dinâmica para apresentação profissional

**Ferramentas e materiais de apoio:** [apresentação](#) em slides, dinâmica, github

**Duração:** 3 horas

### Aula 35 - Reforço

### Aula 36 - Listas

### Aula 37 - Dicionários

### Aula 38 - Reforço

### Aula 39 - Estrutura de Repetição

### Aula 40 - Lendo arquivos