



Apresentação da disciplina Front I



**Certified
Developer**
The Ultimate Tech Degree

DigitalHouse >
Coding School



Temas

1

Apresentação

2

**Metodología
Cooperativa**

3

O Curso

4

**Mapa de
ferramentas**



Apresentação



Isabella Lopes

Tutora

Brasileira, solteira, 30 anos
Salvador-Bahia e Guanambi-Bahia

Experiência:

Graduação em Direito e Pós-Graduação em Direito Penal e
Processo Penal. Sócia-Advogada no Escritório de Advocacia
Oliveira, Leão & Lopes
Professora universitário no Centro Universitário UniFG
Tutora de Alunos na Digital House Coding School

Hobbies:

Amante de futebol, cinema, praia e viagem.





Willian Sant Anna

Professor

Front End Engineer

Experiência:

+10 em Design

+8 em Desenvolvimento Web

Hobbies:

Cozinhar e comer (principalmente comer, viajar e desenhar.



Metodología Cooperativa



Trata-se de **aprender** em parceria. Para isto, os estudantes devem trabalhar em **grupo**, **colaborar** e **cooperar**. Cada estudante tras uma **perspectiva** única ao projeto.





A Equipe

Equipe Pedagógica

(Professor + Tutora + Assistente Técnico) + **Estudantes**

Trio Pedagógico





Metodologia Cooperativa

Fluxo





Sobre o Facilitador

- Haverá uma divisão em grupos de trabalho (Zoom).
- A configuração das mesas poderão ser acompanhada a partir do Playground (widget Egg).
- Cada grupo definirá um aluno como o Facilitador. O papel é móvel e é designado pelo algoritmo.
- O papel do facilitador será o de atender as necessidades de cada membro da mesa a fim de cooperar na procura de soluções acerca da aprendizagem.
- O resultado da divisão dos grupos será diferente para cada aula.





Como acontece o reconhecimento?

“Quem cooperou mais com a sua aprendizagem” (indiv.)

“O grupo cooperou com seu aprendizado? (grupai)

- Será realizado após cada atividade um questionário que servirá como base para alimentar o algoritmo.
- O tutor e professor também traram sua visão sobre o perfil de alunos.





Resumindo o Fluxo

- Sugere a divisão com base nos **reconhecimentos**.
- A tutora cria as mesas de trabalho.
- E designado facilitadores com base no **reconhecimento**.
- Esse processo é dinâmico para um maior intercâmbio e diversidade no dentro da comissão.
- A tutora irá estimular a cooperação e acompanhá-los durante o seu processo de aprendizagem.





Objetivos

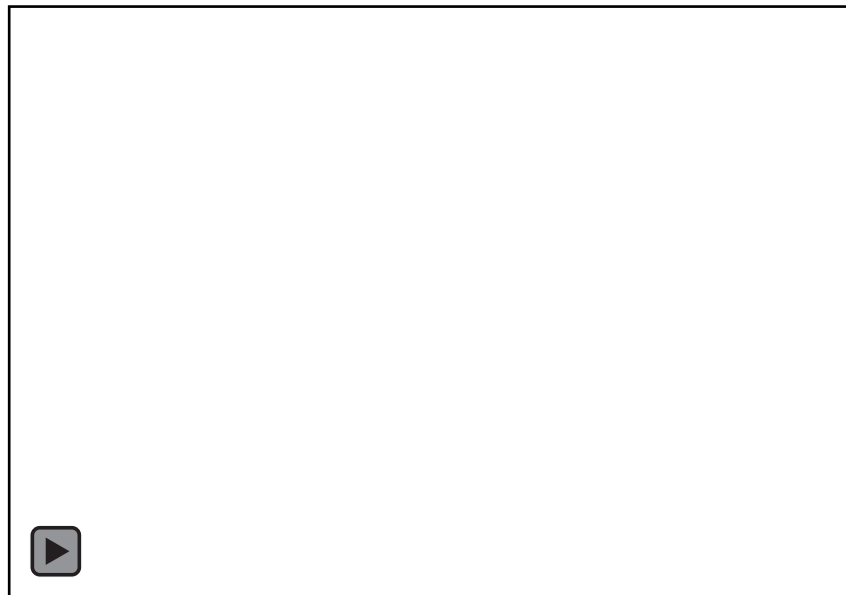
1 Aprender
FAZENDO

3 Aprender
A PENSAR

2 Aprender
A APRENDER

4 Aprender
AS BASES





3 O Curso



Agenda

	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
AULAS SÍNCRONAS	19h às 20h45	19h às 20h45	19h às 20h45	-	-
AULAS ASSÍNCRONAS			Liberação das aulas assíncronas		





Como será avaliado no curso?



Entregas diárias



Presença nas aulas
síncronas



Avaliações (Checkpoints)



Consumo do Playground



4 Mapa de ferramentas



Ferramentas



PLAYGROUND



ZOOM



DISCORD





O que precisamos de você?

- **Organize o seu tempo!**
- **Sua participação ativa!**
- **Pratique! Apenas a teoria não é suficiente.**





**Certified Tech
Developer**
The Ultimate Degree





Ambiente de desenvolvimento



**Certified
Developer**
The Ultimate Tech Degree

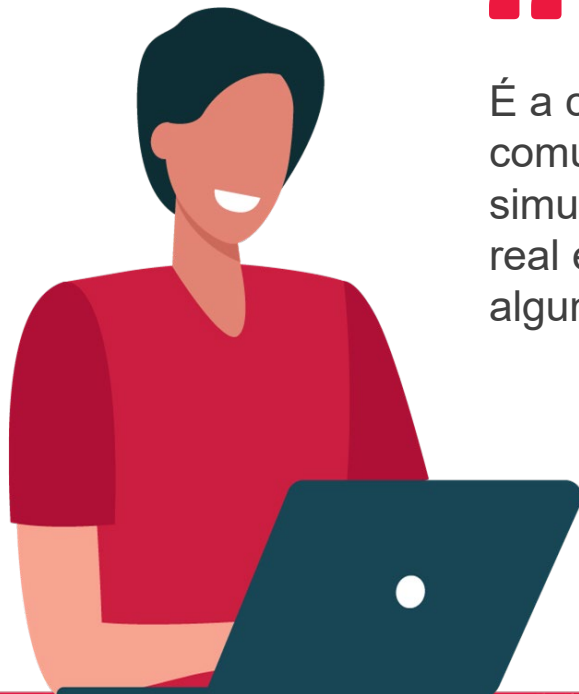
DigitalHouse >
Coding School



Temas da aula:

- 1 O que é um ambiente de desenvolvimento?
- 2 O que precisamos para montar o nosso ambiente?

1 | O que é um ambiente de desenvolvimento?



“

É a combinação de múltiplas ferramentas comuns de desenvolvimento, capazes de simular as configurações de um servidor real e/ou auxiliar o programador em algumas tarefas de desenvolvimento.

”



O que é uma IDE?

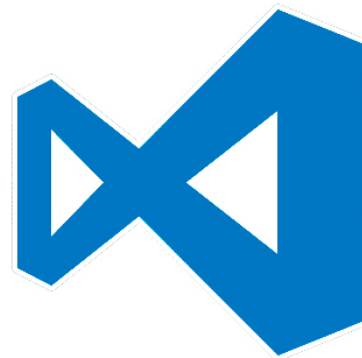


“

Em linhas gerais, é o **ambiente de desenvolvimento integrados** em um único programa. Uma IDE tem como objetivo facilitar a instalação e configuração do ambiente de desenvolvimento.

”





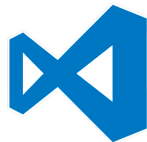
Vamos trabalhar com DE ou IDE?

**Em outras palavras, configuro
manualmente ou não?**



2

**O que precisamos
para montar o
nosso ambiente?**



Um editor de código.
Provavelmente algumas extensões.



Um navegador com
DevTools.



Uma cópia de um servidor
Nodejs versão LTS.



Um controlador de versão.



Resumindo

Anotações



- **DE** (Ambiente de desenvolvimento) é a combinação de múltiplas ferramentas comuns capazes de auxiliar o programador.
- **IDE** (Ambiente de desenvolvimento integrado) combina múltiplas ferramentas de um ambiente em um único programa.
- Precisamos instalar e configurar algumas ferramentas que serão utilizadas no decorrer de todo módulo: **Chrome**, **VSCode**, **Nodejs** e **Git**.





**Certified Tech
Developer**
The Ultimate Degree



Modificar zócalo

DigitalHouse>
Coding School

DigitalHouse>
Coding School