

CRIAMOS TALENTOS DIGITAIS

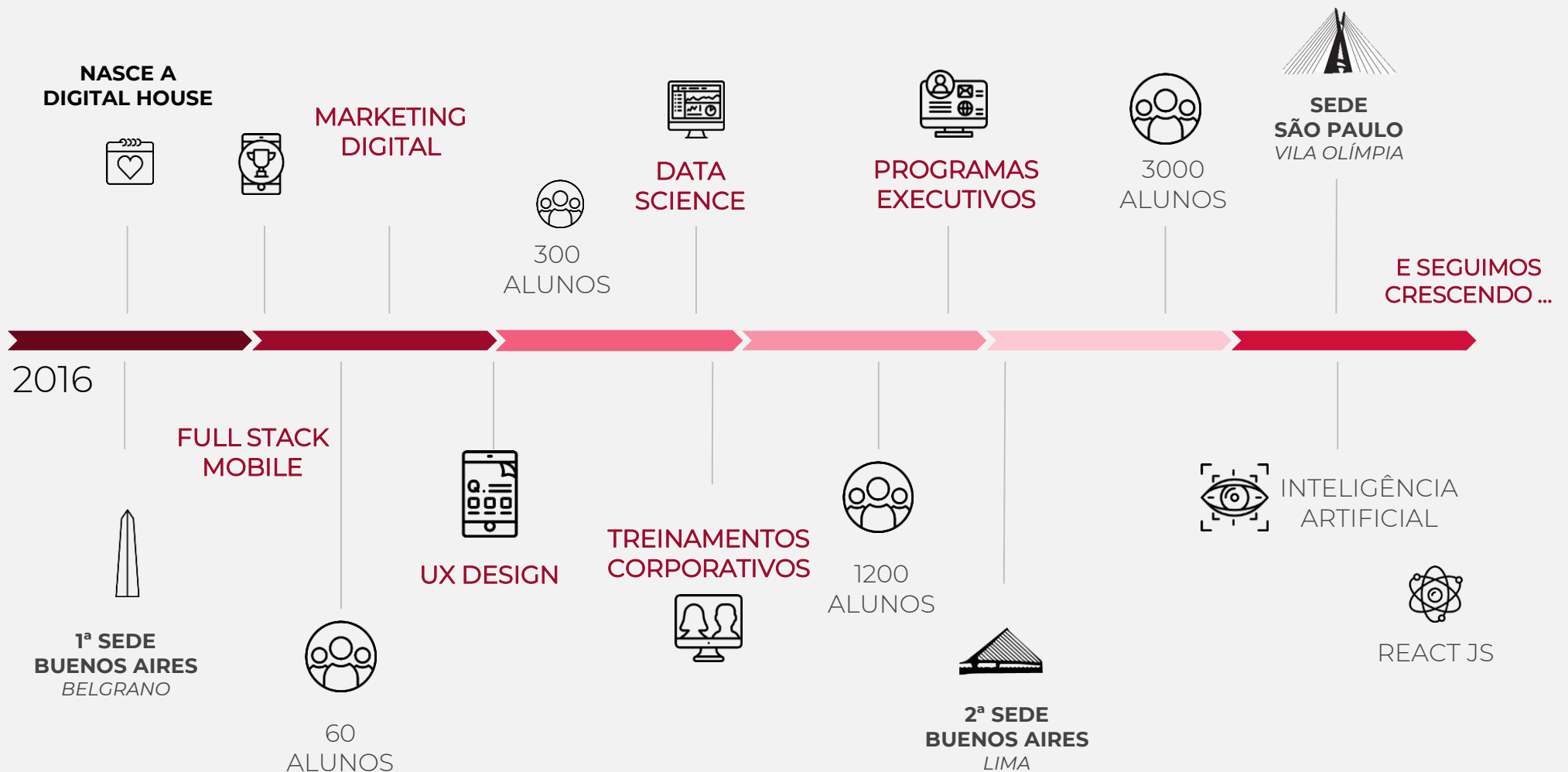


sobre a Digital House

Digital House nasceu da
paixão por formar
talentos em **tecnologia e**
disciplinas digitais.

Acreditamos que novas
habilidades se aprendem
praticando, fazendo e
experimentando.





nossa **história**

nossos **sócios**

**Carlos
Alberto Júlio**



**Nelson
Duboscq**



**Stelleo
Tolda**



**Linda
Rottenberg**



**John
Rogers**



Investidores do fundo *The Rise Fund*



Bono



**Richard
Branson**



**Reid
Hoffman**



**Lynna
Benioff**



**Paul
Polman**



nossa **metodologia**

Nossa metodologia se baseia em **4 pilares fundamentais** e foi desenvolvida para garantir que o aluno possa aprender o necessário para trabalhar.

1



Aprender
as **Bases**

2



Aprender
Fazendo

3



Aprender a
Aprender

4



Aprender a
Pensar

nosso **time acadêmico**



Edney "InterNey" Souza
Diretor Acadêmico



Luiz Eduardo Buccos
Coordenador dos cursos de
Gestão de Negócios Digitais
Digital Immersion Program



Andréa Tedesco
Mentora de Carreiras



Igor La Luz
Coordenador Acadêmico



Amyris Fernandez
Coordenadora do curso
de UX Design



Patricia Monteiro Araújo
Professora do Curso
Digital Talent Program



Hugo Rosso
Coordenador dos cursos de
Marketing Digital (Marketing
Digital, Digital Marketing
Immersion e E-commerce)



Ana Paula Pereira
Responsável pelos cursos
de Programação



José Borbolla
Coordenador dos cursos
de Data (Data Science e
Data Analytics)

+50 professores e especialistas de mercado



nosso **campus**

Faça um tour virtual e conheça o nosso campus:
<https://tinyurl.com/tourcampusdh>

A man in a red shirt is standing at the front of a lecture hall, pointing at a large screen. The screen displays a slide titled "ficam no plano de mídia?" with a table of data. The table has columns for "Etapas de Mídia", "Canal", "Produto", "Investimento", "Orçamento (mil)", "Data de início", "Data de fim", "Status", "Mídia", and "Valor (mil R\$)". The slide also includes the "DigitalHouse" logo and the text "casting school". The audience is seated at desks with laptops, facing the presenter. The room has a whiteboard and a projector screen.

DigitalHouse >
Coding School

nosso **campus**



Co-learning: um espaço para estudar, tirar dúvidas, fazer networking, relaxar ou até jogar ping-pong.

nosso **campus**



Auditório para 200 pessoas

nosso **campus**

DigitalHouse >



Com fácil acesso, nosso campus fica na Vila Olímpia, entre as estações Vila Olímpia e Eucaliptos. Próximo à Berrini e Faria Lima.

DigitalHouse >
Coding School



CORPORATE TRAINING

clientes **Digital House**

ALMAPBBDO

ambev

AstraZeneca

AT&T

BAIN & COMPANY



BRIDGESTONE

citibank

EY
Building a better
working world

FABER-CASTELL
since 1761

FTD
EDUCAÇÃO

Generation

GrandVision
by FOTOTICA

elo

TRIGO



Itaú

Júni
BUSINESS
AGENCY



publicis
WORLDWIDE

SANOFI

SEM
PARAR

SIEMENS

Telhanorte

TIVIT



UnitedHealthcare



A transformação digital

como **pilar estratégico** nas empresas

Na **Digital House** acompanhamos as empresas na **transformação digital**. Dado que esse processo é principalmente um **fenômeno cultural**, desenvolvemos projetos customizados em **três eixos principais**:



Mudança cultural

Nivelamento de habilidades digitais

Desenvolvimento de conhecimentos específicos

Para atingir esses objetivos, é crucial gerar

mindset **digital**

nas pessoas e, assim, gerar uma nova maneira de pensar e fazer.

Nossas propostas são:

Digital Day

Um dia intensivo de **alto impacto** para sensibilizar em temas centrais do mundo digital, como cultura, tecnologia, big data, metodologias ágeis, UX, marketing digital, entre outros.

Digital Immersion Program

Nivelamento de habilidades digitais para gerentes e colaboradores da empresa nos principais temas digitais, através de **sessões customizadas**.

Programas abertos

Identificação dos **cursos da Digital House mais adequados** para melhorar o conhecimento digital dos colaboradores.

Digital Immersion Program

Um programa focado no nivelamento de habilidades digitais



Programas Customizados

Mais de 1500 horas de conteúdo

Exemplos de programas:

DATA			MARKETING DIGITAL	UX	AGILE	DESIGN THINKING	DESENVOLVIMENTO
DIGITAL MARKETING, DATA ANALYTICS & DATA SCIENCE 108 horas				UX & AGILE 32 horas		DESIGN THINKING IMMERSION 176 horas	DESENVOLVIMENTO FULL STACK 210 horas
DATA ANALYTICS 72 horas	DATA SCIENCE IMMERSION 32 horas	MÍDIA PROGRAMÁTICA 12 horas	UX IMMERSION 8 horas	AGILE IMMERSION 48 hours			
ASSESSMENT MATURIDADE EM DADOS	DATATHON	DIGITAL MARKETING 112 horas		AGILE IMMERSION 80 horas	DESIGN THINKING PROGRAM 3 MESES		
DATA SCIENCE IMMERSION I 50 horas	DATA SCIENCE IMMERSION II 50 horas	DIGITAL MARKETING 36 horas					
DIGITAL BOOTCAMP 16 horas							
PROGRAMA DE TREINAMENTO DE ESTAGIÁRIOS 200 horas							

noossos **cursos intensivos**

150 – 200 horas



**Desenvolvimento
Web Full Stack**



**Desenvolvimento
Mobile Android**



**Desenvolvimento
Mobile iOS**



**Data
Analytics**



**Data
Science**



**Marketing
Digital**



**Marketing Digital
Avançado**



**UX
Design**



**Digital Business
Management**

nossos **cursos executivos**

40 – 60 horas



**Digital Immersion
Program**



**Data Analytics
Immersion**



**Digital Marketing
Immersion**



Ecommerce



**Digital Talent
Program**

Programas realizados



Na Argentina, **já somos parceiros**

Em apenas 2 anos a **Digital House** já formou mais de 300 profissionais do **Santander**.



8 turmas de **Digital Immersion Program (DIP)**



1 turma de **Data Analytics Immersion**



1 turma de **UX Design immersion**



1 turma de **Data Science Immersion**

11 Programas, juntos

Transformação digital

Principais programas implementados



- 800 pessoas capacitadas em vários módulos de DIP
- Data Science Immersion
- Android Immersion



- 8 edições de DIP para 300 pessoas em 2 anos
- Data Science Immersion
- Data Analytics Immersion
- UX Immersion



- 8 edições de DIP para 300 pessoas em 2 anos
- 5 palestras para audiências de 100-150 pessoas cada



- DIP para diretores
- DIP para gerentes
- Palestras para grandes audiências sobre cultura digital



- DIP para diretores
- 3 DIPs em 2018 + 4 DIPs planejados para 2019



- Digital Talent Program
- DIP para jovens talentos
- 2 jornada de inovação de 2 dias na Argentina e Peru

Transformação digital

Principais programas implementados



- 2 dias de treinamento para time de RH
- 1 Digital Day para diretores
- 1 DIP cross-funcional
- Outros programas



- Jussi Academy
- Programa de formação de jovens talentos em Marketing Digital, Data Analytics e Data Science



- 300 pessoas capacitadas em 12 dias de treinamento
- Treinamentos em cultura digital e design thinking



- Programa de capacitação em data analytics e data science

Agenda

- Objetivo do Projeto
- Fases do Programa
- Plano de aulas
- Escopo



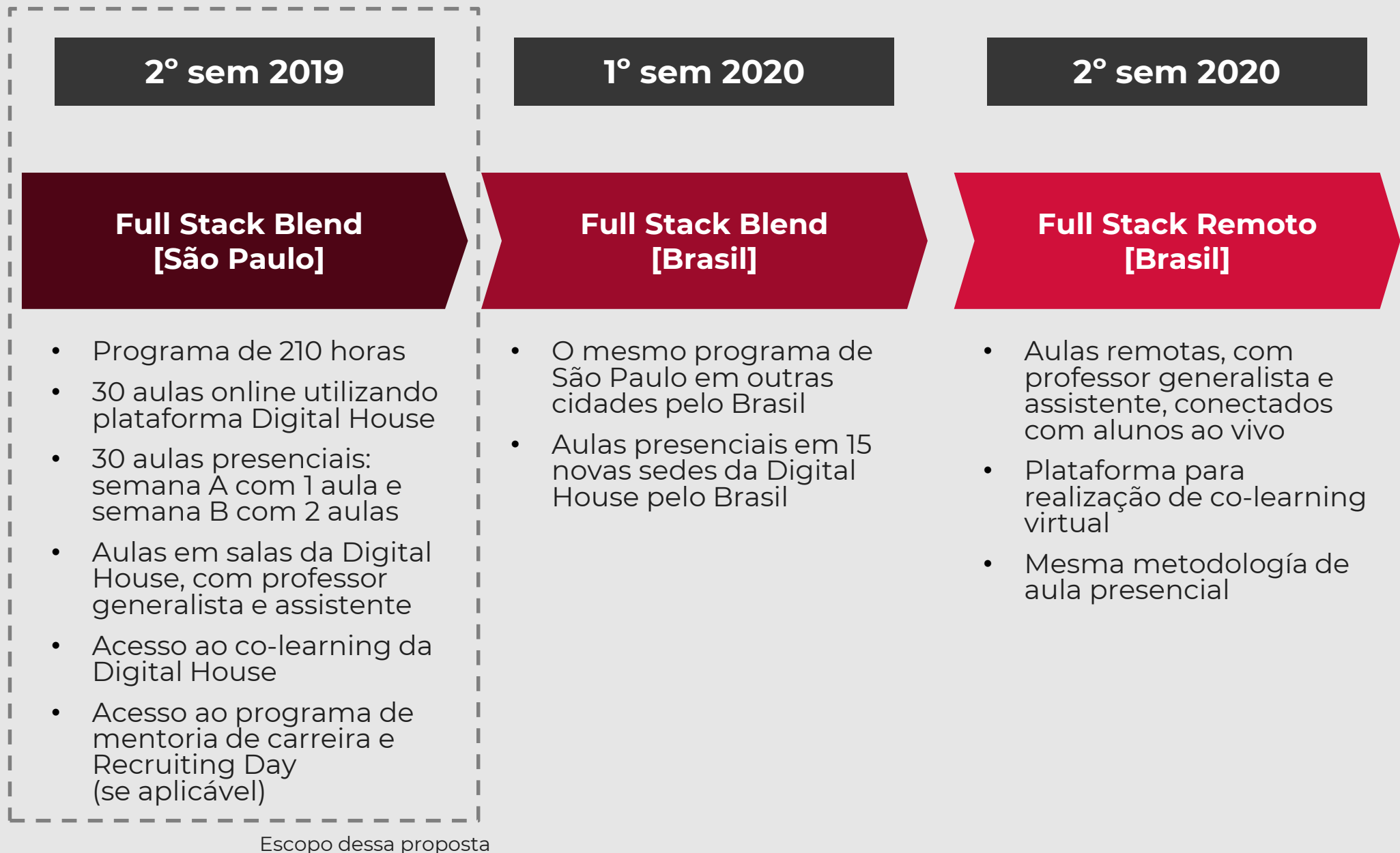
Objetivo do Projeto

O programa de alto impacto social irá mobilizar **milhares de Jovens** em todo Brasil através da educação.

Dividido em etapas presenciais e a distância, o programa da Digital House capacitará em programação (Web Full Stack) **aproximadamente 240 alunos.**

Santander lançará o programa através de um edital de seleção.

Evolução do programa em 3 fases



Estrutura do programa



Nota: 10 mil alunos iniciando o curso introdutório.

Duração das etapas do programa



1 Curso: Introdução a Programação

Perfil Aluno

Perfil Admin.

DigitalHouse >
Coding School

Prework do Programação

por  mumuki

Bem vindo ao Prework de Programação da Digital House. Convidamos você a assistir ao vídeo abaixo que informará sobre o processo de admissão.



Vídeo de boas vindas:

Orientação sobre os critérios de avaliação e as regras desta etapa.

1 Curso: Introdução a Programação

[Perfil Aluno](#)[Perfil Admin.](#)

Capítulo 1: Nivelamento

Nunca programou antes? Aprenda os fundamentos da programação através de vídeos e exercícios práticos.

Conteúdo

Lição 1: Fundamentos

- ✓ 1. O Que é Programar?
- ✓ 2. Programar? Isso aí, programar!
- ✓ 3. O Tabuleiro
- ✓ 4. A Garra
- ✓ 5. Movimentos
- ✓ 6. Movimentos 2
- ✓ 7. Movimentos 3
- ✓ 8. A ordem das coisas
- ✓ 9. Sim, isso também pode falhar
- ✓ 10. Pedras
- ✓ 11. Pedras 2
- ✓ 12. Pedras 3
- ✓ 13. Retire as pedras
- ✓ 14. Quando não há pedras
- ✓ 15. Célula limpa
- ✓ 16. Esquentando os motores
- ✓ 17. A ordem dos fatores altera o produto
- ✓ 18. Combinando comandos
- ✓ 19. A fina linha vermelha
- ✓ 20. Portugal
- ✓ 21. Substitua as pedras
- ✓ 22. Uma escada
- ✓ 23. E claro, o Brasil não poderia faltar

← **23 atividades**

7 Lições →

Lição 2: [Introdução à JavaScript](#)

4 atividades

Lição 3: [Variáveis e tipos de dados](#)

11 Atividades

Lição 4: [Funções](#)

10 Atividades

Lição 5: [Condicionais](#)

16 Atividades

Lição 6: [Ciclos](#)

12 Atividades

Lição 7: [Arrays](#)

21 Atividades

97 ATIVIDADES

1 Curso: Introdução a Programação

Perfil Aluno

Perfil Admin.

Exercício 1: Funções?

JS

Convidamos você a assistir o seguinte vídeo que lhe dirá o que significam as funções e para que elas são usadas.



☒ Solução >_Consola

```
1 ... Escreva sua solução aqui ...
```

▶ Enviar

✔ Muito bem! Sua solução passou todos os testes

Próximo Lição: Condicionais >

Exercícios: com vídeos explicativos sobre o conceito da disciplina

Exercício 8: O filósofo hipster

JS

Vimos em exercícios anteriores, o operador chamado de conjunção lógica `&&` (também chamado de e), que só retorna true quando ambas as expressões são verdadeiras.

Da mesma forma, já sabemos que podemos unir várias expressões para serem avaliadas por este operador e se alguma delas não for verdadeira (`false`) o resultado final será falso.

Por exemplo, se analisarmos a seguinte função:

```
function eBomCantor(cdsEditados,
  recitaisRealizados, gravouAlgumCd) {
  return cdsEditados >= 10 &&
    recitaisRealizados >= 20 && gravouAlgumCd;
}
```

Podemos perceber que é necessário que um cantor não tenha gravado um DVD para ser considerado bem-sucedido 😞 mesmo que tenha editado 10 ou mais CDs e tenha realizado 20 ou mais recitais.

Defina a função `filosofoHipster` que recebe como parâmetro: a profissão de uma pessoa (string), nacionalidade (string) e o número de quilômetros que ele anda por dia (número). Com esses parâmetros avalie se essa pessoa é ou não (`true / false`), um filósofo Hipster. Tenha em mente que um filósofo Hipster é um Músico, nascido no Brasil e que gosta de andar mais de 2 quilômetros por dia.

Solução >_Consola

```
1 var músico = "Músico";
2 var brasil = "Brasil";
3 function filosofoHipster
  (profissão,nacionalidade,quilômetros){
4   return profissão == músico && nacionalidade == brasil
   &&
5   quilômetros >= 2
6 }
```

▶ Enviar

Conteúdo com teoria sobre como realizar o exercício trazendo exemplos paralelos

1 Curso: Introdução a Programação

[Perfil Aluno](#)[Perfil Admin.](#)

Exame Prework

Chegou o momento de fazer o teste!

Conteúdo

- 1. Produto
- 2. maisMenos

[Comece esta lição!](#)

- 3. Escada
- 4. Professora furiosa

Simulado on line

- 5. Árvore utópica
- 6. Fatorial

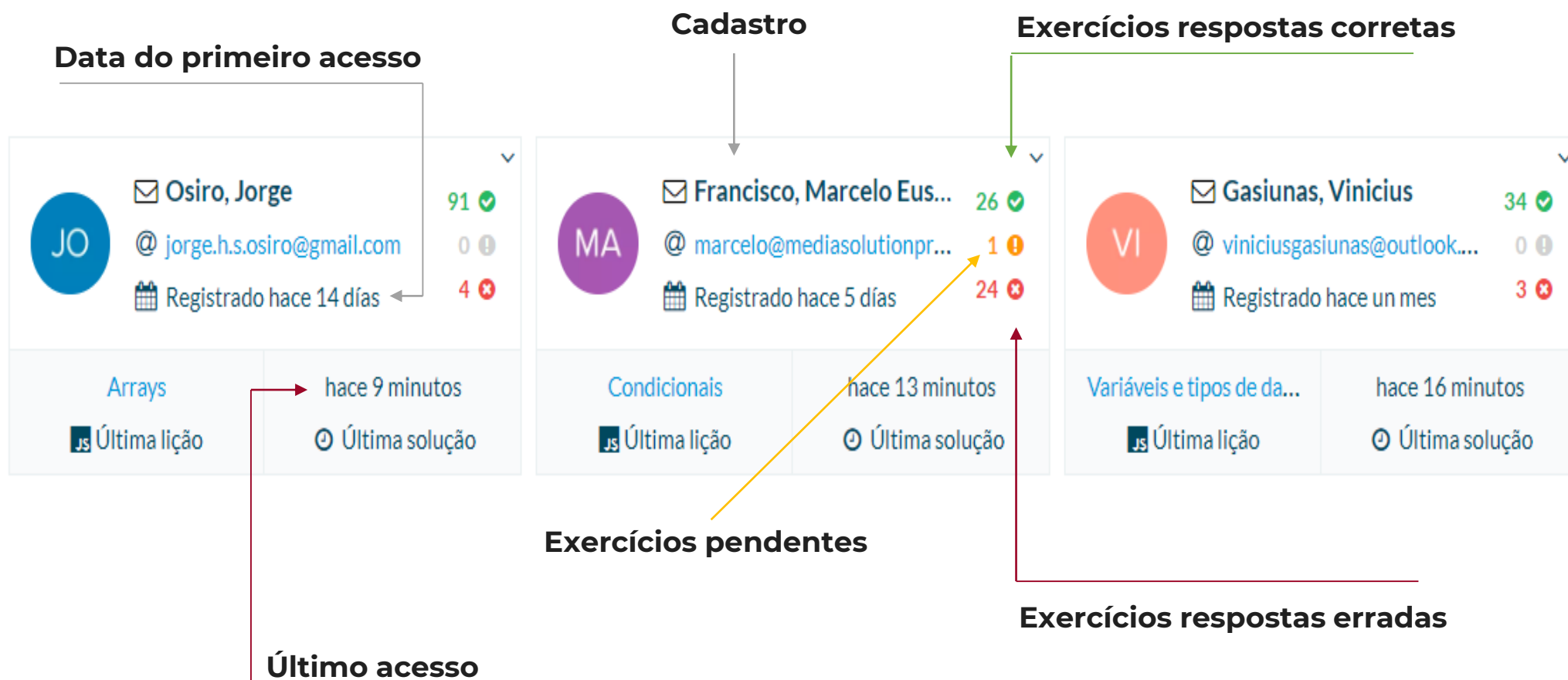
Simulado on line:

Composto por 6 desafios sobre todo conteúdo apresentado anteriormente.

1 Curso: Introdução a Programação

Perfil Aluno

Perfil Admin.



1 Curso: Introdução a Programação

Perfil Aluno

Perfil Admin.

</> Última solução

Diff

+1 -1 Resolvido hace 4 días

1	function filosofoHipster (profiss	1	function filosofoHipster (profiss
2	return profissão == "Músico" && r	2	return profissão == "Músico" && n
3	quilômetros > = 2	3	quilômetros >= 2
4	}	4	}

Comparativo: Resposta correta X resposta aluno

« < 17 18 19 > »

Dividido

Tentativas realizadas em determinado exercício.

Critério de Avaliação

Metodologia aplicada na fase de **Introdução a programação**

Características:

- ✓ Simples e de fácil entendimento;
- ✓ Meritocrático
- ✓ Mensurável;
- ✓ Específica e exata;
- ✓ Objetivos factíveis;

Critério de Avaliação

Metodologia aplicada na fase de **Introdução a programação**



Desafio on line

São 6 exercícios:
6 acertos = 10 pontos
5 acertos = 5 pontos
4,3,2,1 acerto = 0 pontos



Realização de
Lições e
exercícios

= ou > que 80% -> **10 pontos**
= ou < que 79% -> **5 pontos**



Engajamento:
recorrência de
acesso ao
sistema

Conclusão de até 70% do
conteúdo nos primeiros 15
dias de acesso = **10 pontos**



Volume de
tentativas nos
exercícios

Média de tentativas = ou <
que 15 = **10 pontos**
Média = ou > que 16 - **5 pontos**

Os critérios de desempate são: 1º Número de desafios acertados 2º Número de exercícios acertados 3º Número de exercícios acertados em 15 dias 4. Volume de tentativas nos exercícios

NOTA: Serão elegíveis aos certificados os alunos que tiverem presença igual o superior a 90% das aulas e participação no projeto integrador.

Critério de Avaliação

Metodologia aplicada no curso **FULL STACK - BLEND**



Projeto Integrador

Avaliação dos Sprints do projeto em três categorias: Mínimo aceitável, aceitável e acima da média. O controle e avaliação será monitorado através do Git que é um sistema de controle de versão de arquivos.



Controle de Presença

Mínimo de 90% de presença para ser elegível ao certificado.



Desafio individual

Desafio são atividades que serão realizadas individualmente dentro e fora da sala de aula ao longo do curso.

2 Full Stack Blend

[Perfil Aluno](#)[Perfil Admin.](#)

Meus cursos



Full Stack TT Blend

Casa Digital - FSWD-2018-2S-LIMA-TT1

Começou - 9 de out de 2018

[Ver curso](#)[Cancele a inscrição](#)[Configuração de e-mail](#)

2

Full Stack Blend

[Perfil Aluno](#)[Perfil Admin.](#)[Favoritos](#)

Buscar cursos...



▼ Tópico: HTML + CSS

Aula 1 - Prazo: 16/10

Classe Ld

Aula 1 - Encontro frente a frente

Aula 2 - Prazo: 23/10

Classe Ld

Pesquisas de graduados

Aula 2 - Encontro presencial

Aula 3 - Prazo: 30/10

Classe Ld

Aula 3 - Reunião Presencial

Classe 4 - Prazo: 1/11

Classe Ld

Classe 4 - Reunião Presencial

▶ Temas transversais: GIT e SCRUM

▶ Tópico: PHP

▶ Tópico: MySQL

▶ Tópico: PHP + MySQL

< Anterior



Próxima >

HTML + CSS - Classe 1 - Lição 2: Tags, atributos e estrutura básica

[VEJA A UNIDADE NO STUDIO](#)[Marque esta página](#)

Etiquetas, atributos e estrutura básica

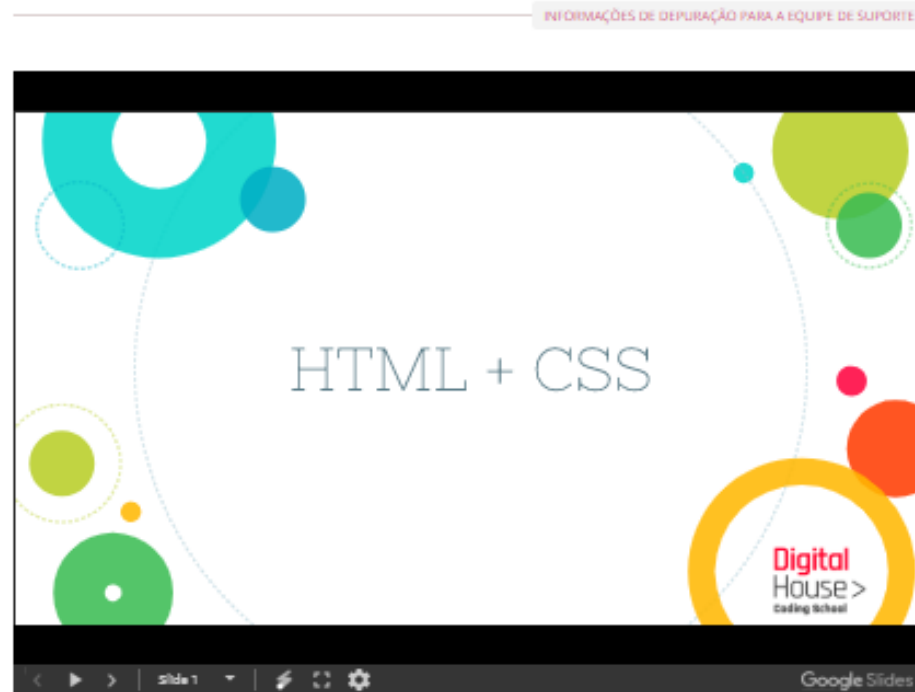


2 Full Stack Blend

Perfil Aluno

Perfil Admin.

- ▶ Tópico: MySQL
- ▶ Tópico: PHP + MySQL
- ▶ Tópico: OOP
- ▶ Tópico: PHP + OOP
- ▶ Tema: Laravel
- ▶ Tópico: JavaScript



Se você não vê o exercício, clique [aqui](#) para fazer o login e recarregar a página

2 Full Stack Blend

Perfil Aluno

Perfil Admin.

Active Visitors

India
Active Visitors: 2

Active Visitors
Right now
6
active visitors on site

Bounces by Country / Territory

Visits by Traffic Type

Avg. Visit Duration

Visits and Pageviews by Mobile

Mobile (including Tablets)	Visits	Pageviews
No	18,284	25,796
Yes	2,158	2,686

DigitalHouse >

2 Full Stack Blend

Perfil Aluno

Perfil Admin.

```
Inicio.php
1  <?php
2  $colores = ["rojo", "verde", "amarillo"];
3
4  for ($i=0; $i < count($colores) ; $i++) {
5      echo "La variable i vale $i <br>";
6  }
7
```



Programa Santander

Declaração de Escopo de Trabalho

Digital
House

- Construção de uma landing page para recepção das inscrições e captura das informações necessárias para dar andamento ao processo seletivo
- Definição e aplicação de regras de classificação do desempenho dos alunos em :
A - No curso online, o qual irá habilitar o curso presencial
B – No curso presencial, o qual irá classificar o desempenho dos alunos
- Emissão de atestado de conclusão de módulo online
- Emissão de certificado de conclusão do curso com a formação de desenvolvedor web full stack para os concluintes do módulo presencial
- Disponibilização de espaço físico e professores para realização dos módulo presencial
A – 2 Professores por turma para realização das aulas presenciais
B – 4 Professores para 6 turmas
- Divulgação dos programas em redes sociais e outros canais de comunicação apropriados
- Suporte Administrativo para os alunos
- Disponibilização de materiais e equipamentos
- Disponibilização de espaço co-learning para trabalho em grupo e atividades práticas
- Suporte ao Santander para qualquer eventualidade relacionada ao curso e/ou aos bolsistas
- Fornecimento ao Santander de todas as informações coletadas dos alunos através do processo de inscrição
- Fornecimento ao Santander de informações qualitativas e quantitativas do curso, como quantidade de inscritos, evolução dos alunos em cada fase, números de evasão e quaisquer outras informações que forem necessárias para boa administração do programa
- Cumprimento da regra de penalty caso a turma seja inferior a 200 alunos conforme proposta comercial