



BOAS-VINDAS AO MÓDULO 1



Todos os direitos reservados
©2022 Resilia Educação

RESILIA |  **Senac**

ÍNDICE

Introdução 03

Arco do módulo - *SOFT* 04

Arco do módulo - *HARD* 06

Os projetos 08

As squads 09





Introdução

Olá, estudante!

Este material tem como objetivo apresentar os **conteúdos que serão trabalhados ao longo do módulo 1**, para que você se prepare e fique a par de tudo que irá aprender!

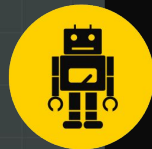
Aqui você também irá encontrar informações sobre o **projeto individual** e o **projeto em grupo** do módulo, além de relembrar como funcionam as **divisões das squads**.

Boa leitura!





Arco e objetivos do Módulo - *Hard Skills*



Na frente de **Hard Skills**, a jornada começa com os fundamentos da Web para o front-end. **HTML e CSS** serão os primeiros assuntos, pois são duas tecnologias necessárias para a estrutura dos nossos projetos na Web. Em seguida, serão adicionadas **interações aos projetos** por meio da abordagem **Javascript**. Isso é a base para aprofundar e avançar em JS no M2 e M3.

- Compreender lógica de programação e sua aplicação com os fundamentos da Web;
- Ser capaz de fazer a integração de HTML, CSS e JS;
- Ser capaz de aplicar os projetos em GIT no Github;
- Ser capaz de criar páginas com integrações.





FRENTE HARD



Aula 1	Aula 2	Aula 3	Aula 4	Aula 5	Aula 6	Aula 7	Aula 8	Aula 9	Aula 10	Aula 11
HTML Página Web	Página Web CSS	HTML CSS	CSS Classes Git	Lógica de Programaçã o Variáveis	Lógica de programaçã o Algoritmo	Lógica de programaçã o Algoritmo	Lógica de programaçã o Funções	Lógica de programaçã o; algoritmo.	Resolução de problemas Validação	Projeto
Estrutura visual Marcação com HTML Documentação o Portfólio VSCode	Navegador e inspecionar elementos CSS Seletores, regras e cores	Layout; Displays; Flex-wrap, flex-flow, flex-items; Responsividade e e media queries.	Layout; Displays; Flex-wrap, flex-flow, flex-items; Responsividade e e media queries.	O que é computação e suas linguagens; Console do navegador Potes e variáveis camelCase vs snake_case	Revisão de variáveis e conceitos no Javascript; Algoritmo, condições e condicionais; Condicionais no Javascript.	Condicionais; Operadores booleanos; Interatividade. Funções, argumentos e parâmetros.	Procedimento s, funções sem parâmetro e estilo de código; Funções nativas; Estruturas de repetição (while); document.writ e.	Variáveis; Arrays. for loops.	Resolução de problemas; Validação de dados; Validar enquanto; Interatividade com HTML e JS.	Apresentação dos Projetos

Quiz

Entrega de pontuação Codewars

Entrega de projeto





Arco e objetivos do Módulo 2 - *Soft Skills*



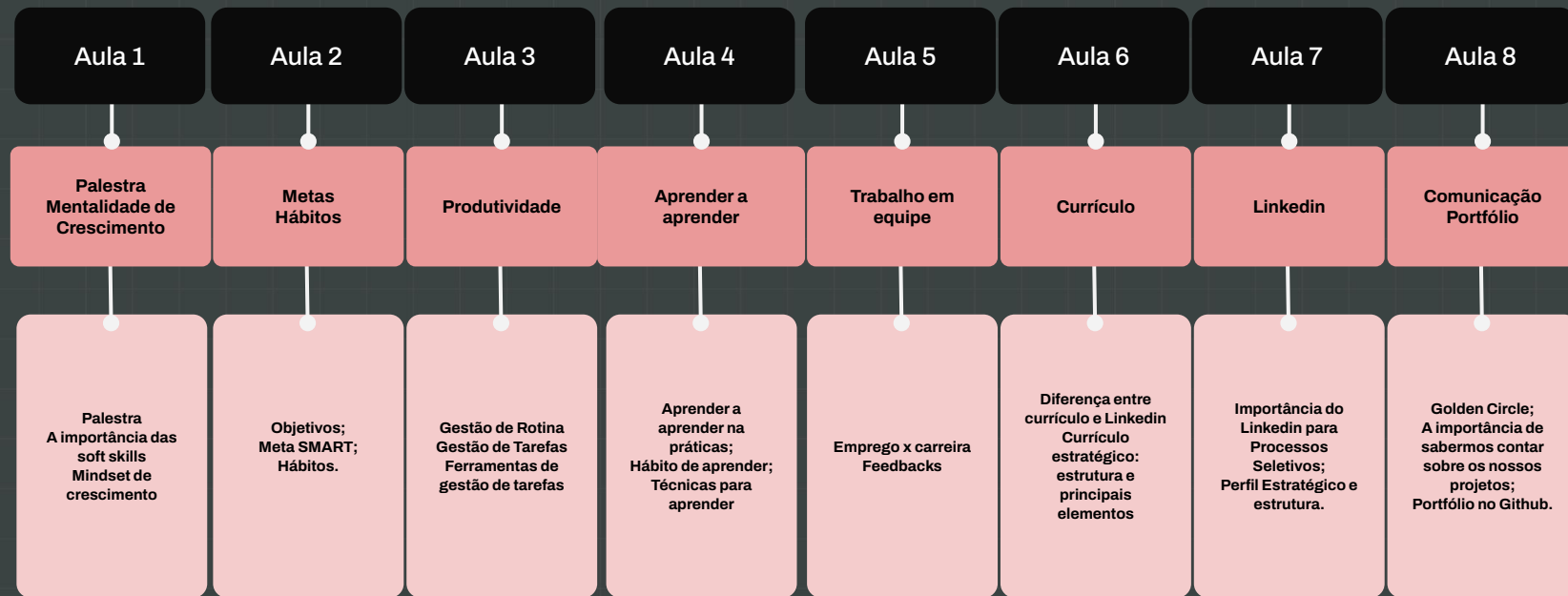
Na frente de **Soft Skills**, será abordada a importância do **mindset de crescimento** para desenvolver as habilidades comportamentais, **gestão do tempo**, e, como tornar o **aprender a aprender** um hábito na vida! De olho nos **processos seletivos**, haverá uma atenção especial sobre currículo e LinkedIn.

- Desenvolver uma mentalidade de crescimento aplicada ao processo de aprendizagem;
- Aplicar técnicas de gestão de tempo no dia a dia;
- Tornar o aprender a aprender como um hábito;
- Ser capaz de criar currículos espelhados com as vagas;
- Ser capaz de criar e possuir um perfil estratégico no LinkedIn.





FRENTE *SOFT*



OS PROJETOS



Assista os vídeos abaixo para ficar **por dentro dos projetos** que você irá executar ao longo do módulo!

PROJETO INDIVIDUAL

Módulo 1 - Quem não é visto não é lembrado



> **Entrega:** Aula 5 - HARD

PROJETO EM GRUPO

Módulo 1- Ajude um microempreendedor



> **Entrega:** Aula 11 - HARD

No **Portal do Aluno** você encontrará um documento com todas as explicações pertinentes a cada um dos projetos, para que você possa consultar e revisar quando achar necessário!





Assista os vídeos abaixo para ficar **por dentro da pontuação de Codewars** que você irá executar ao longo do módulo!

PONTUAÇÃO CODEWARS



> Entrega Final: Aula 11 - HARD

No **Portal do Aluno** você encontrará sua pontuação!

Semana	Evolução em pontos
Semana 4	4
Semana 5	6
Semana 6	4
Semana 7	6
Semana 8	8
Semana 9	8
Semana 10	6
Semana 11	6
Semana 12	8
Semana 13	12
Semana 14	12
Semana 15	8
Semana 16	6
Semana 17	8
Semana 18	12
Semana 19	12
Semana 20	8
Semana 21	8
Semana 22	12
Semana 23	12
Semana 24	12
Semana 25	8

AS SQUADS



Vale lembrar que, a cada módulo, os **papéis das squads** que você conheceu anteriormente devem ser alterados. Isso é fundamental para que **cada um desempenhe uma função diferente** ao longo da jornada.





**Até a próxima e
#confianoprocesso**



Todos os direitos reservados
©2022 Resilia Educação