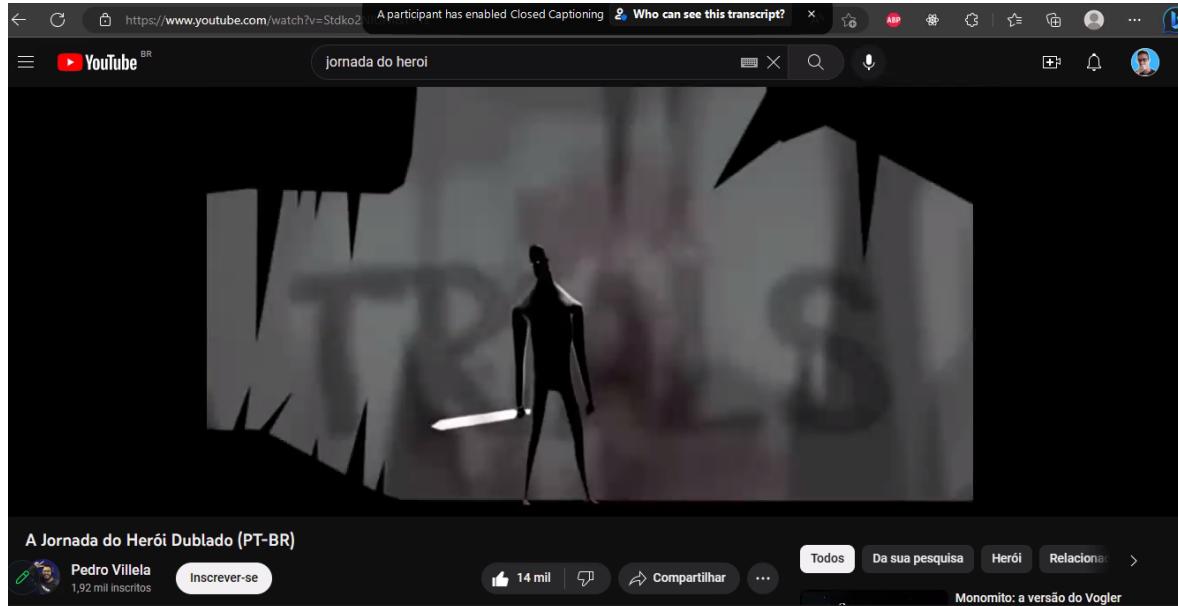


## Abertura

Todos os dias teremos aberturas. Essas aberturas serão um conteúdo que os alunos trarão, podendo haver ou não com programação do dia (no geral notícias interessantes; às vezes vídeos motivacionais, às vezes). A partir de sexta-feira os alunos assumirão esta responsabilidade (serão escolhidos dois alunos para isso).

### Abertura de hoje: A Jornada do Herói - Pedro Villela



Link do vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=Stdko2NIUNI&pp=ygUSYSBqb3JuYWRhIGRvIGhlcm9p>

**Fica a reflexão - O que vimos no vídeo que se assemelha ao que estamos passando agora na nossa jornada:**

- “Na caverna que você tem medo de entrar é onde está o tesouro que você deseja encontrar”;
- “Sair da zona de conforto”;
- “É preciso respeitar e passar pelo processo”;
- “Quando, depois de iniciar a jornada, olhamos para trás, vemos o quão grande temos nos tornado”;
- “Encontre seu caminho, siga por ele e nele tu encontrará pessoas que pensam como você, que ajudarão você e que você poderá também ajudar”.

## Sessão do Dia Plataforma da Gen

The screenshot shows two browser tabs. The top tab is a login page for 'Generation BRASIL' with fields for 'E-mail' and 'Senha' (Password), and a 'Entrar' (Enter) button. The background image is a grayscale photo of students in a classroom. The bottom tab shows the 'Inicio' (Home) dashboard with a green header bar displaying 'Olá, Bruno Alves Alves Bandeira'. A sidebar on the left lists navigation options: Início, Blocos, Github, Fórum, Links Úteis, Sobre nós, Currículo, and Sair. The main content area features six cards: 'Barômetro' (with a red notification badge '1'), 'Blocos' (with a red notification badge '6'), 'Exercícios', 'Links Zoom', 'Cronograma', and 'Avisos'. A blue circular button with a '+' sign is located at the bottom right of the dashboard.

Link Plataforma da Gen:

<http://generationbrasil.online/#/login>

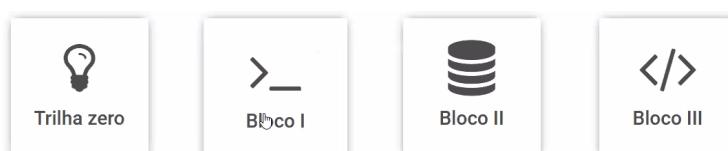
### Botões e suas funcionalidades

**Barômetro:** será respondido duas vezes no dia;

Como está o seu dia hoje?



**Blocos:** cada bloco é referente ao conteúdo (do início ao fim) em que o nosso curso se encontra;



Para acessar uma documentação mais abrangente sobre o vídeo (livrinho):

The screenshot shows a web browser window. On the left, there's a sidebar with icons for 'Início', 'Blocos', 'Github', 'Fórum', 'Links Úteis', 'Sobre nós', 'Curriculo', and 'Sair'. The main content area has a green header bar with the text 'Olá, Bruno Alves Alves Bandeira' and a profile picture. Below the header is a video player showing a Windows desktop background with a progress bar at 0:00 / 2:15. To the right of the video is a sidebar titled 'Java' with a yellow circle highlighting the title. The sidebar contains a list of numbered items: 1. Introdução a linguagem Java, 2. Hello World, 3. Dados, Operadores e Variáveis, 4. Variáveis e Operadores, 5. Operadores Lógicos, and 6. Fluxo de controle.

**Exercícios:** Prioritários (relacionados diretamente com o conteúdo da aula) e Extras (conteúdos de atividades não técnicas ou outros conteúdos para reforçar outras habilidades) que juntos compõem a avaliação geral;

[Exercícios prioritários](#) [Exercícios extras](#)

#### RÉGUA DE AVALIAÇÕES E ATIVIDADES ENTREGUES

#### Lista de atividades

##### #21 - Atividade Back-end loja-de-games.

Descrição: Siga as instruções do arquivo abaixo.

Link auxiliar: <https://docs.google.com/document/d/1bbn2Xy6PvgcnkS841NOPI9nIAfIH72y/edit>

A data limite de entrega é a mesma do dia de liberação da atividade até às 00:00 horas

- A Régua de Avaliações serve para sabermos como anda nossa jornada. O que precisa ser melhor desenvolvido (feedback sexta-feira).

Régua de avaliação de atividades:

Principiante	Em desenvolvimento	Proeficiente	Avançado
Atende a apenas um requisito da atividade, valendo 1 ponto.	Atende a dois requisitos da atividade, valendo 2 pontos.	Atende a três requisitos da atividade, valendo 3 pontos.	Atende aos quatro requisitos da atividade, valendo 4 pontos.

\*Essa régua só é utilizada para atividades do projeto integrador, entrega final do projeto do módulo, auto-avaliações e feedbacks.

Minhas entregas

Hoje: 0 de 0

Total:

48 de 54

**Links Zoom:** Onde estarão os links para as aulas;

Link padrão da sala de aula

Sala thi.code

Clique aqui para entrar no Zoom

Links das aulas que foram gravadas

GIT E GITHUB DANIEL CARDOSO

<https://drive.google.com/drive/u/0/f...>

**Obs.:** Entre pelo seu próprio link, em seu login. Links externos não computam presença.

**Cronograma:** Onde estarão as datas, horários e conteúdos das aulas;

15 – 19 de mai. de 2023

seg. 15/05      ter. 16/05      qua. 17/05      qui. 18/05      sex. 19/05

08	09	10		

week day

**Avisos:** Para comunicados relacionados ao bootcamp;

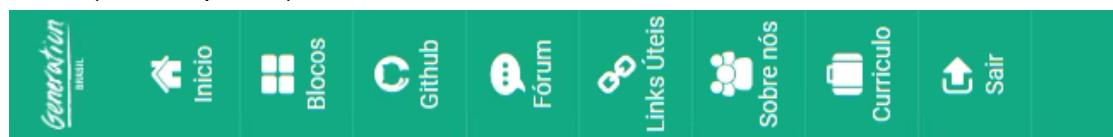


**Botão Mais (+):** Para acessar a outros dois setores:



- **Empregabilidade;**
- **Bem-estar.**

**Menu** (lado esquerdo) e seus botões:



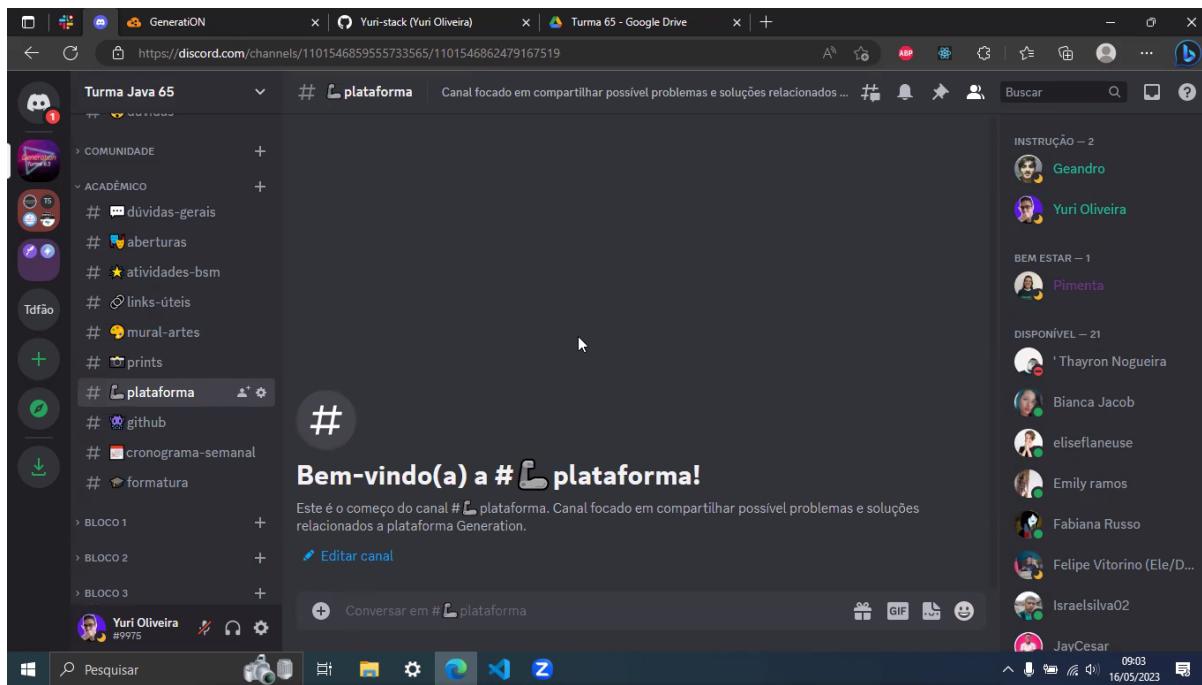
- **GitHub:** cadastre seu nome de usuário (não o nome de apresentação) e em breve poderá compartilhar seus projetos por este canal;
- **Fórum:** para mandar dúvidas aos instrutores (**priorize** mandar pelo Discord);
- **Links Úteis:** links que os instrutores e participantes acreditam serem interessantes para compartilhar com a turma (temos uma aba desta no Discord também);
- **Sobre nós:** fala sobre a Generation e o time que a integra;
- **Curriculum:** teremos um momento exclusivo no curso para criarmos o nosso currículo, acompanhado pelo setor de Empregabilidade; aguarde mais infos.

**Carrossel de Cores:** para mudar o visual da plataforma ao seu modo;



### **Importante!!!**

- **Ao atualizar e/ou permanecer na página da Plataforma da Gen por mais de 20min sem interatividade**, o sistema da **logoff** (desloga) no usuário por medida de segurança;
- **Problema com a plataforma?** Reporte ao Guilherme (@Guilherme-Plataforma) no canal **#plataforma** no Discord e aos nossos instrutores (Yuri e Geandro):



### **BSM**

## **MENTALIDADES**

- **ORIENTAÇÃO AO FUTURO**
- **RESPONSABILIDADE PESSOAL**
- **MENTALIDADE DE CRESCIMENTO**
- **PERSISTÊNCIA**

Dentre as habilidades, vamos agora desenvolver a Proatividade.

# AGENDA

ABERTURA

CONTEÚDO: O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE CURRÍCULO

MAPEAMENTO DE ATIVIDADE

MOMENTOS DE PANE

FATORES CHAVE PARA O NEGÓCIO

PRÁTICA: ANALISANDO A MATRIZ CURRICULAR

ENCERRAMENTO

## OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- DESCREVER O PROCESSO DE MAPEAMENTO DE ATIVIDADE QUE AJUDOU A MOLDAR O CURRÍCULO DO DESENVOLVIMENTO JAVA
- EXPLICAR COMO MOMENTOS DE PANE E FATORES CHAVE PARA O NEGÓCIO DEFINIRÃO MEU SUCESSO COMO UM/A DESENVOLVEDOR/A JAVA.
- USAR UMA MATRIZ CURRICULAR PARA LISTAR OS TEMAS QUEIREI APRENDER A DOMINAR ATÉ O FINAL DESSE PROGRAMA.

## CONTEÚDO: O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DO CURRÍCULO

### PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DO CURRÍCULO

- MAPEAMENTO DE ATIVIDADE
- MOMENTOS DE PANE
- FATORES CHAVES PARA O NEGÓCIO

## MAPEAMENTO DE ATIVIDADE

PROCESSO DE CONDUZIR UMA PESQUISA COM  
ESPECIALISTAS DA INDÚSTRIA PARA APRENDER  
COMO REALIZAR DA FORMA MAIS EFICIENTE AS  
PRINCIPAIS RESPONSABILIDADES DE UMA FUNÇÃO.

### MAPEAMENTO DE ATIVIDADE

- **PESQUISA**
- **ENTREVISTAS**
- **OBSERVAÇÃO**

#### POR QUE ESSAS TAREFAS PODEM SER DESAFIADORAS?

- ANALISAR CRITICAMENTE UMA TAREFA...
- DETERMINAR A MELHOR ABORDAGEM...
- ESCREVER CÓDIGOS DE FORMA EFICAZ...
- REALIZAR TESTES MINUCIOSOS...
- IDENTIFICAR OPORTUNIDADES...
- ADAPTAR ESTILO DE COMUNICAÇÃO...
-  CONTRIBUIR COM STAKEHOLDERS...

### MOMENTOS DE PANE

Stakeholders - grupos e indivíduos que, de uma forma ou de outra, apresentam algum nível de interesse nos projetos, atividades e resultados de uma determinada organização

COMO ANTECIPAR E  
DEBATER AS TAREFAS  
DESAFIADORAS QUE  
VOCÊS TERÃO,  
DEMONSTRA  
**PROATIVIDADE?**

COMO DEBATER ESSAS  
TAREFAS DEMONSTRA  
UMA **MENTALIDADE**  
**DE ORIENTAÇÃO**  
**AO FUTURO?**

R1:

- Para se preparar antes de, de fato, “colocar a mão na massa”;
- Refletir e se alinhar para poder ter um bom resultado.

R2:

- Conseguimos não apenas ter opções no futuro, mas também relacioná-las com outras. Ex.: diversas ideias em um projeto em desenvolvimento;
- Para estar se desenvolvendo pessoalmente e assim poder melhor contribuir, também em um projeto;
- Te ajuda a planejar melhor e avaliar por qual caminho você deve seguir.

## FATORES CHAVE PARA O NEGÓCIO

QUALQUER COISA QUE AUMENTE O VALOR DE  
UM NEGÓCIO PARA OS CLIENTES E AUMENTA  
O SUCESSO GERAL DO NEGÓCIO

### **DESENVOLVEDORES/AS JAVA VALIOSOS DEMONSTRAM...**

- **MAIOR EFICIÊNCIA**
- **MAIOR QUALIDADE**
- **MENOS TEMPO PARA UMA  
PROMOÇÃO**
- **ECONOMIA DE TEMPO NA  
SELEÇÃO E CONTRATAÇÃO**
- **ECONOMIA DE TEMPO EM  
TREINAMENTO E  
INTEGRAÇÃO DO TIME**

# PRÁTICA: ANALISANDO A MATRIZ CURRICULAR

Generation  
BRASIL

Generation  
BRASIL

Atividade

Reflexão

1. EM PARES, LER A MATRIZ CURRICULAR.
2. RESPONDER ÀS PERGUNTAS PARA REFLEXÃO DA APOSTILA
3. DEBATER COM SUA DUPLA SOBRE AS PERGUNTAS E RESPOSTAS

Link da Atividade:

<https://docs.google.com/document/d/1TGmyuKTWcJ6IzToRCBlpJ4u1doMYHpos/edit>

O que vamos achar mais desafiador?

Dê uma olhada no conteúdo e responda.

**Dica do Felipe:**

- Para mais dicas sobre questões comportamentais, ambiente de trabalho, comunicação e outros, visite a página no Instagram:@notrabalho  
<https://www.instagram.com/notrabalho/>

## INTRODUÇÃO À FUNÇÃO DE DESENVOLVEDOR/A JAVA

## MENTALIDADES

- ORIENTAÇÃO AO FUTURO
- RESPONSABILIDADE PESSOAL
- MENTALIDADE DE CRESCIMENTO
- PERSISTÊNCIA

# AGENDA



ABERTURA

CONTEÚDO: RESUMO DO/A DESENVOLVEDOR/A JAVA

PRÁTICA: EXPLICAR A MINHA AVÓ

CONTEÚDO: DESAFIOS COMUNS

PRÁTICA: GALERIA DE TRABALHOS

ENCERRAMENTO

## OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- EXPLICAR O QUE É DESENVOLVIMENTO JAVA E COMO ELE DÁ SUPORTE AO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTO.
- DESCREVER AS FUNÇÕES E RESPONSABILIDADES BÁSICAS DE UM/A DESENVOLVEDOR/A JAVA.
- EXPLICAR AS QUALIDADES DE UM/A DESENVOLVEDOR/A JAVA DE SUCESSO.
- EXPLICAR OS DESAFIOS COMUNS DA FUNÇÃO E AS ESTRATÉGIAS USADAS PARA LIDAR COM E SUPERAR ESSES DESAFIOS.

## CONTEÚDO: RESUMO DE DESENVOLVEDOR JAVA

### INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO JAVA

- Java é uma linguagem de programação**
- Criada no início dos anos 1990 por uma pequena equipe de desenvolvedores na Sun Microsystems.
- A Sun Microsystem foi comprada pela Oracle em 2009, atual proprietária da plataforma.
- Java é usado para **desenvolver programas de computador e conteúdo na web**.
- Todas os **aplicativos de Android** são escritos em Java.

# INTRODUÇÃO À FUNÇÃO DE DESENVOLVEDOR/A JAVA

## #desenvolvedorxs...



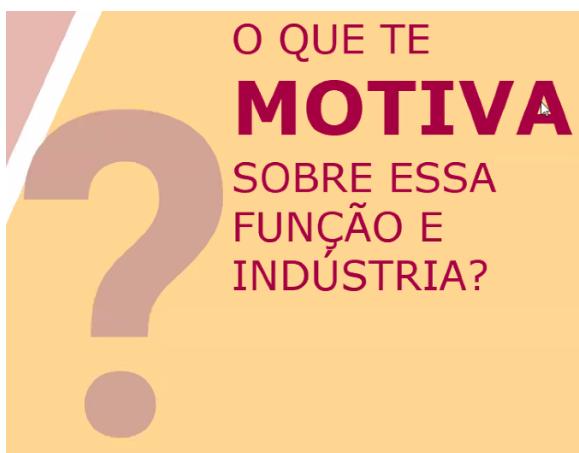
- ... SÃO NECESSÁRIOS PARA FORNECER SUPORTE AO PRODUTO E AO DESENVOLVIMENTO DE SERVIÇO DE MUITAS INDÚSTRIAS
- ... RESPONSÁVEIS POR CRIAR, MANTER E RESOLVER PROBLEMAS RELACIONADOS A CÓDIGOS QUE DÃO SUPORTE A DIVERSAS FUNÇÕES DENTRO DO SOFTWARE.
- ... REALIZAM UMA GRANDE VARIEDADE DE TAREFAS, INCLUINDO ESCRIVER CÓDIGOS, MAS TAMBÉM COLABORAR COM DESIGNERS UX/UI E PROPRIETÁRIOS DE PRODUTO PARA CONSTRUIR NOVOS PRODUTOS



## INTRODUÇÃO À FUNÇÃO DE DESENVOLVEDOR/A JAVA

## #responsabilidades

- **DESENVOLVER SOLUÇÕES**
- **TESTAR E FINALIZAR SOLUÇÕES**
- **CORRIGIR ERROS**
- **COORDENAR E SE COMUNICAR COM UMA EQUIPE E OUTRAS PARTES INTERESSADAS**
- **APRENDER E ENSINAR NOVAS TECNOLOGIAS E HABILIDADES**



## Reflexões de alguns alunos sobre esta pergunta:

- “Me subestime... Vai ser divertido!”;
- “Ajudar as pessoas e desenvolver projetos que transformam a vida”;
- “Acessibilidade”;
- “Boa remuneração”.



Se oriente.

## PRÁTICA: EXPLICAR A MINHA AVÓ

### Atividade EXPLICAR A MINHA AVÓ

Você acabou de chegar em casa de seu trabalho como desenvolvedor/a Java. Sua avó está de visita e te pede para sentar e contar a ela sobre seu novo emprego. Ela diz,

"OUVI DIZER QUE VOCÊ ESTÁ TRABALHANDO COM JAVA! ISSO É CAFÉ? QUERO SABER TUDO SOBRE ISSO."

(3 MIN)

### Alguns exemplos do que fazer ou perguntar:

"Precisamos sentar do lado desta pessoa, buscar entender o mundo dela, suas referências e tentar conectar este mundo ao nosso para que possamos traduzir de uma forma clara e simples o exemplo";

"Eu sou uma das pessoas que faz o seu 'Assistente de Voz' do celular funcionar".

## PRÁTICA: GALERIA DE TRABALHOS

### GALERIA DE TRABALHOS (online)

1. MIN 5 GRUPOS DE 4-5 PESSOAS
2. LER O CENÁRIO DA APOSTILA E RESPONDER À PERGUNTA
3. VOCÊS PODEM TANTO RESPONDER À PERGUNTA OU AO COMENTÁRIO DE OUTRA PESSOA.

(X min cada rodada)

Link da Atividade:

[https://docs.google.com/document/d/1b-bUc93P1sSExQPKy1EVn\\_P54Zzyk-qJ/edit#headin g=h.gjdgxs](https://docs.google.com/document/d/1b-bUc93P1sSExQPKy1EVn_P54Zzyk-qJ/edit#headin g=h.gjdgxs)

Avalie todos os estudos de caso e mentalize quais medidas poderiam ser adotadas para o problema.

## Período da Tarde Plataforma do Canvas - BSM-P

PT - BSM-GM - Mentalidade de Crescimento
PT - BSM-P - Persistência
BSM-P - Sessão de Introdução à Persistência (45 minutos)
BSM-P - Abertura: O que é persistência? Parte 1 (4 min)
BSM-P - O que é persistência? Parte 2 (2 min)
BSM-P - Objetivos e Agenda (2 min)
BSM-P - O que é Persistência?: Parte 3 (2 min) 1 pts
BSM-P - Como é a persistência? Parte 1 (5 min)
BSM-P - Como é a persistência? Parte 2 (3 min)
BSM-P - Estudos de Casos sobre Persistência: Parte 1 (10 min)
BSM-P - Persistence Case Studies (5 min)

Retorno às 14h50.

### O que é Persistência?

#### Recapitulação: O que é Persistência? (5 min)

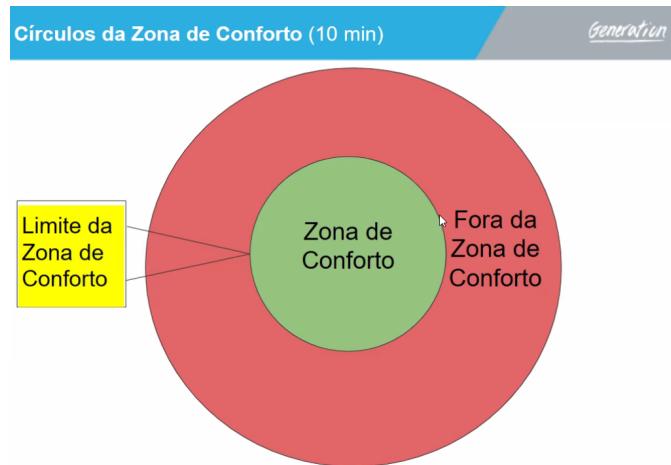
*Generation*



- Na sua opinião, o que significa persistência?
- Por que você acha que a persistência é importante?
- Como você demonstrou persistência?

- “Persistência, atrelada ao conhecimento, é o combustível do sucesso.”
- O objetivo da persistência é chegar onde a gente almeja.

## Zona de Conforto



Com base na Matriz Curricular da Gen (vista anteriormente na “Prática: Analisando a Matriz Curricular”) mapeie individualmente o que está na zona, no limite da zona e fora da zona de conforto com base no que você sabe hoje. Ao avaliar novamente no decorrer do curso, você verá o quanto evoluiu.

Link da Matriz Curricular:

<https://docs.google.com/document/d/1TGmyuKTWcJ6lzToRCBlpJ4u1doMYHpos/edit>

## Comunicação e Colaboração Eficaz no Trabalho



## MENTALIDADES

- ORIENTAÇÃO AO FUTURO
- RESPONSABILIDADE PESSOAL
- MENTALIDADE DE CRESCIMENTO
- PERSISTÊNCIA

## HABILIDADES

- TRABALHO EM EQUIPE
- ATENÇÃO AOS DETALHES
- PROATIVIDADE
- COMUNICAÇÃO

# AGENDA



## ABERTURA

CONTEÚDO: COMUNICAÇÃO NO LOCAL DE TRABALHO

CONTEÚDO: COMUNICAÇÃO ADAPTÁVEL COM COLEGAS DE TRABALHO E SUPERVISORES

CONTEÚDO: INTERAGINDO COM SEU/SUA SUPERVISOR/A  
ENCERRAMENTO

## OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- LISTAR OS DIFERENTES TIPOS DE COMUNICAÇÃO QUE USAREI EM MINHA FUNÇÃO COMO DESENVOLVEDOR/A.
- DESCREVER ESTRATÉGIAS PARA ME COMUNICAR DE FORMA EFICAZ, GARANTINDO QUE EU ENTENDO AS IDEIAS DOS OUTROS E QUE COMUNICO MINHAS PRÓPRIAS IDEIAS DE FORMA CLARA.
- DEMONSTRAR COMO RESPONDER DE FORMA ADEQUADA A FEEDBACKS DADOS POR SUPERVISOR/A E COLEGAS.

## RESUMO DE COMUNICAÇÃO NO LOCAL DE TRABALHO

- **Pessoalmente:** Reuniões, conversas face-a-face
- **Pelo telefone:** Ligações individuais com clientes e colegas, conferências telefônicas
- **Digital:** E-mail, mensagens, bancos de dados internos
- **Vídeo:** Chat/reuniões por vídeo

## PRINCÍPIOS PARA COMUNICAÇÃO EFICAZ

### Profissionalismo

- Fale formalmente, evitando gírias.
- Fale de maneira respeitosa.
- Preste atenção ao tom.
- Use a linguagem não violenta.
- Atenção à linguagem corporal.

**Nitidez / Clareza**

- Articule seus pensamentos claramente.
- Dedique tempo para entender as ideias e necessidades dos outros.
- Seja claro com os compromissos
- Não presuma que você entende algo que não está claro. Não presuma que as outras pessoas entendam o que você diz sem certificar-se se esse é o caso.

**Humildade**

- Faça perguntas para garantir que você entende totalmente.
- Reconheça quando você necessitar ajuda dos outros e seja gentil ao abordá-los para pedir ajuda.
- Aceite feedback como uma oportunidade para crescer e melhorar seu trabalho.

**MANTENHA A COMUNICAÇÃO  
ADEQUADA AO LOCAL DE  
TRABALHO**

QUAL SERIA UM EXEMPLO DE  
UMA **CONVERSA**  
**CASUAL**  
**ADEQUADA**  
PARA SE TER DURANTE  
O TRABALHO?

**E NÃO ADEQUADA**



## CONTEÚDO: INTERAGINDO COM P. SUPERVISORAS

QUAIS SÃO ALGUMAS DAS **ESTRATÉGIAS** QUE VOCÊ USOU NO PASSADO PARA SE COMUNICAR DE FORMA EFICAZ COM SUPERVISORES?

**COMO ESSAS ESTRATÉGIAS MUDAM** DEPENDENDO DAS CIRCUNSTÂNCIAS (EX. NA FRENTE DE OUTROS COLEGAS DE TRABALHO OU CLIENTES)?

### FEEDBACK DE SUPERVISORXS

- Por que o feedback de supervisores é importante?
- Que tipo de feedback desenvolvedores podem dar a seus/suas supervisores/as?
- Em que situações você precisaria dar feedback a seu/sua supervisor/a?
- Que tipo de feedback desenvolvedores podem receber de supervisores/as?
- Em que situações você receberia feedback de seu/sua supervisor/a?

### AO RECEBER FEEDBACK:

1. **Mostrar apreço**
2. **Perguntar como você pode melhorar**
3. **Verificar se você entende os passos específicos para melhorar**
4. **Demonstrar através do seu trabalho que você ouviu o feedback e está testando suas sugestões**

1. EXPLIQUE O PROBLEMA
2. NÃO CULPE NINGUÉM
3. SUGIRA UMA SOLUÇÃO
4. SE OFEREÇA PARA AJUDAR
5. AGRADEÇA SEU/SUA SUPERVISOR/A PELA ATENÇÃO

Como esses passos são importantes ao comunicar uma preocupação?

COMO COMUNICAR UM PROBLEMA