

HELLO, GIRLS!

CURSO INTRODUTÓRIO DE HTML E CSS

Aula 01 - Apresentação do projeto,
mulheres na tecnologia, cursos na
área e conteúdo programático.



SOBRE O PROJETO

A proposta nasceu durante uma aula, na qual deveríamos desenvolver um projeto de extensão. Considerando o cenário de baixa representatividade feminina nas áreas de STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics), buscamos uma iniciativa que pudesse contribuir para a mudança desse quadro. Assim, surgiu a ideia de oferecer cursos voltados a incentivar e apoiar a entrada de mais mulheres na área da tecnologia.

JUSTIFICATIVA

A participação feminina na tecnologia é muito baixa, devido à falta de representatividade, incentivo e oportunidades.



POR QUÉ “HELLO, GIRLS!”?

Inspirada na expressão clássica da programação “Hello, World!”, tradicionalmente usada como o primeiro exemplo de código, a iniciativa “Hello Girls!” segue a mesma ideia, mas com um toque especial. Ela representa um convite para que meninas e mulheres deem seus primeiros passos na tecnologia, compartilhem suas vozes e conquistas nesse espaço, e se sintam representadas e incentivadas.

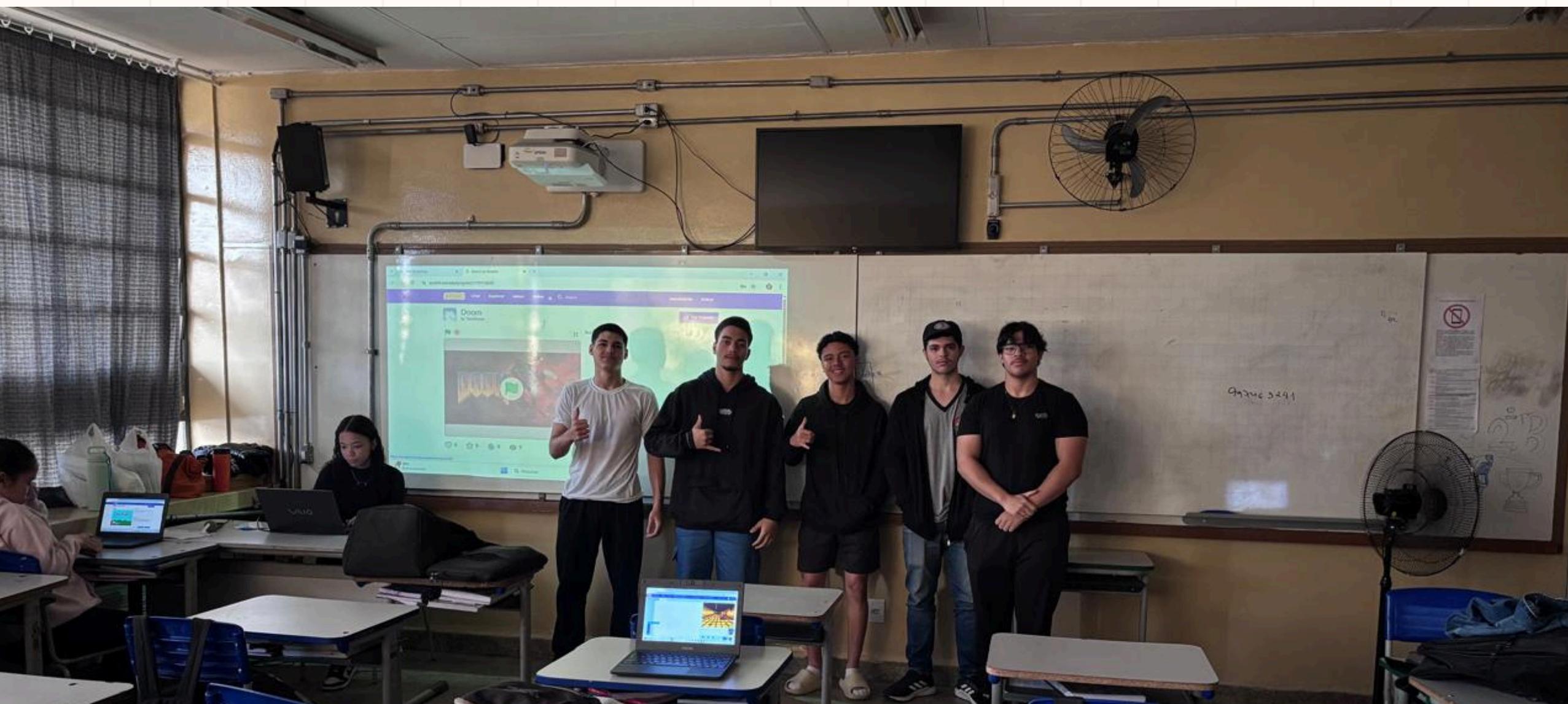


SEMESTRE PASSADO...

CURSO DE
CRIAÇÃO DE
JOGOS COM
SCRATCH



SEMESTRE PASSADO...



SEMESTRE PASSADO...



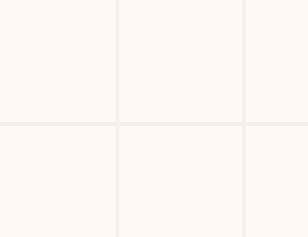
CURSO INTRODUTÓRIO DE HTML E CSS

METODOLOGIA

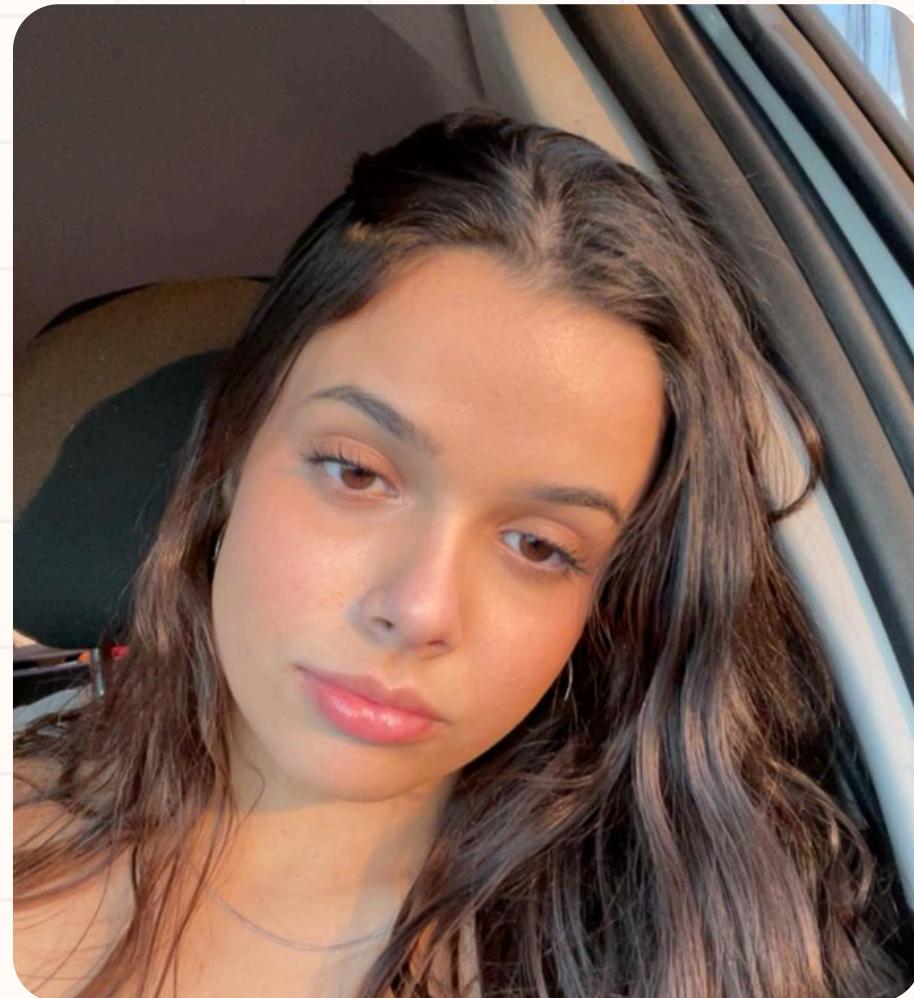
Oferecimento de aulas remotas e com encontros ao vivo. As aulas combinarão a apresentação de conteúdos teóricos fundamentais sobre HTML e CSS, com a aplicação prática imediata em exercícios e projeto guiados.

OBJETIVO

Despertar o interesse pela área da tecnologia, apresentando o campo como uma oportunidade real de carreira.



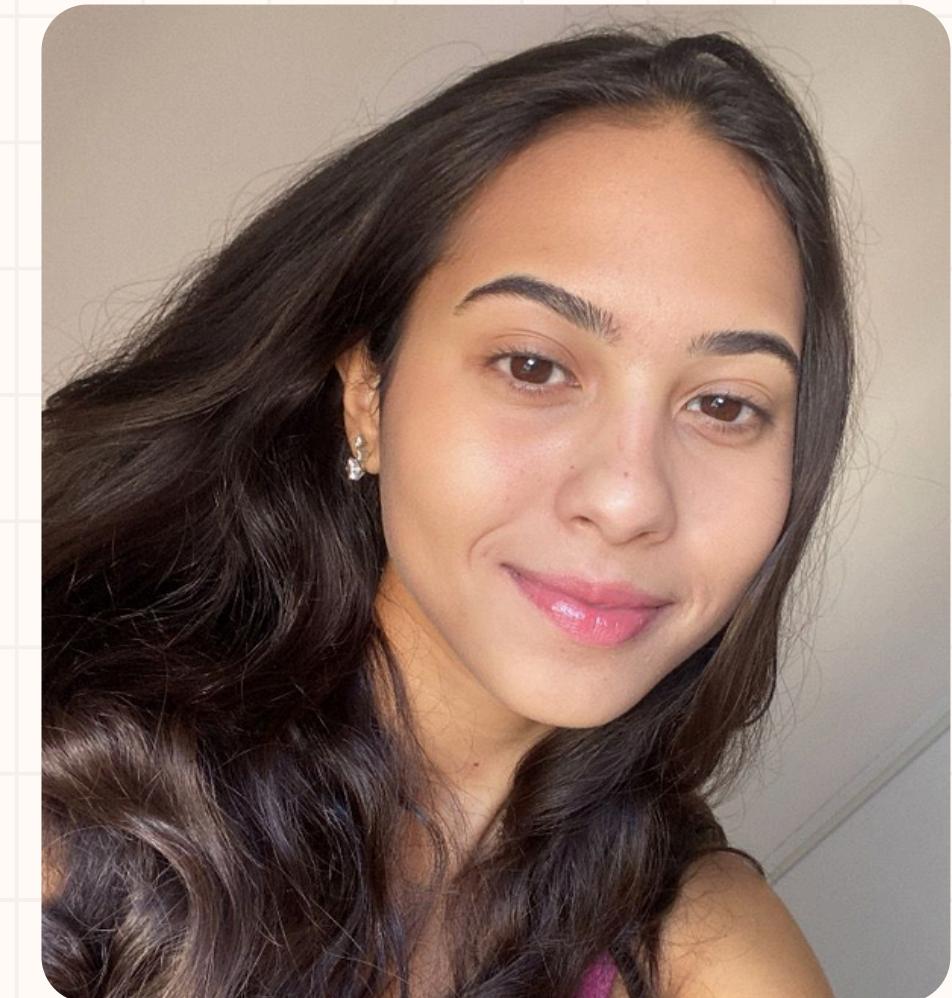
INTEGRANTES DO PROJETO



**Giovanna Aufieri
Fornazari**



**Jana Caisa Carvalho
dos Santos**



**Maria Eduarda Ribeiro
Arantes**



INTEGRANTES DO PROJETO



**Sabrina Carvalho da
Silva Lino**



**Thainara Fernanda
Teles**



**Viviane Mei Takuno
Nakasato**



MULHERES NA ÁREA DE TI



ADA LOVELACE

A primeira programadora da história, escreveu o primeiro algoritmo projetado para ser processado por uma máquina.



GRACE HOPER

Uma das responsáveis pela programação do Mark I, um dos primeiros computadores eletrônicos.



HEDY LAMAR

Inventora do sistema de salto em frequência, que é a base de comunicações sem fio, como o Wi-Fi e o Bluetooth.



MULHERES NA ÁREA DE TI



GIOVANNA MOELLER

Bauruense e discente do curso de BSI - Unesp, foi premiada pela Apple ao vencer o Swift Student Challenge e ganhou também o Agent Development Kit Hackathon.



RAFAELLA BALLERINI

Desenvolvedora de software e criadora de conteúdo que se destacou por sua transição da Medicina para a tecnologia.



LUCY GUO

Programadora com foco em inteligência artificial e a mulher mais jovem a alcançar o status de bilionária self-made.



HELLO, GIRLS!

APRESENTAÇÃO

TÓPICOS:

- Nome
 - Idade
 - Cidade
 - Conhecimento/interesse na área
 - Como conheceu a gente

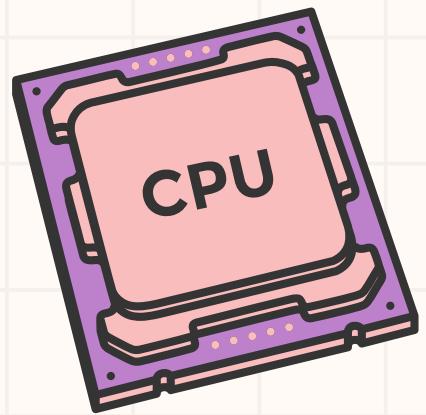


PRINCIPAIS CURSOS DA ÁREA DE TI

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO:

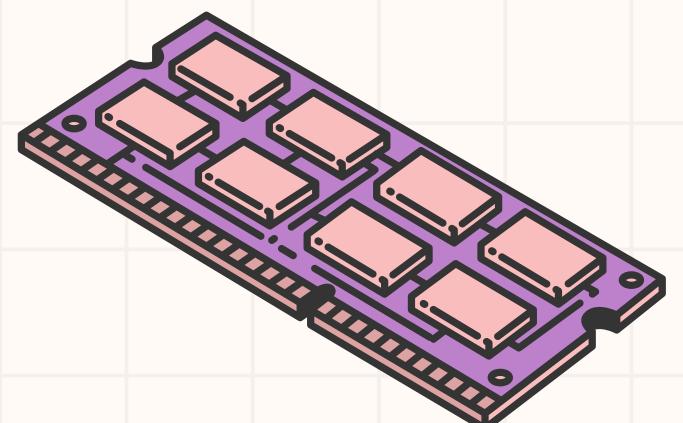
- Este curso é como a base de tudo. Aqui, vocês vão aprender os princípios fundamentais de como os computadores funcionam, como criar as "regras" (os códigos) que fazem os programas rodarem. É um curso ótimo para quem quer entender a fundo a lógica da computação.
- Foco: base matemática, algoritmos, programação avançada, IA, segurança.
- Duração: 4 a 5 anos (bacharelado).





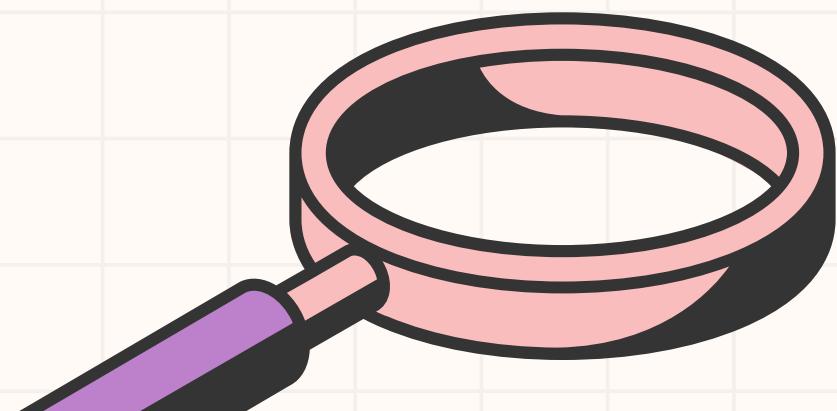
ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO

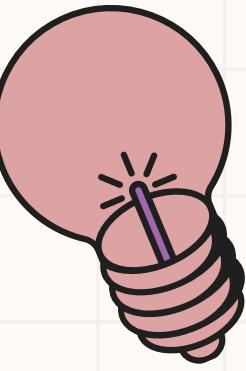
- Quem gosta de construir coisas vai se identificar aqui. A engenharia da computação une a informática com a eletrônica, ensinando a projetar e construir tanto a parte física (o hardware, as peças do computador) quanto a parte lógica (o software, os programas).
- Foco: hardware + software, automação, sistemas embarcados.
- Duração: 5 anos.



SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

- Este curso é para quem se interessa em como a tecnologia pode ajudar as empresas a funcionar melhor. Vocês vão aprender a analisar as necessidades de uma organização e propor soluções de TI para otimizar processos e tomar decisões.
- Foco: gestão e desenvolvimento de sistemas empresariais.
- Duração: 4 anos.

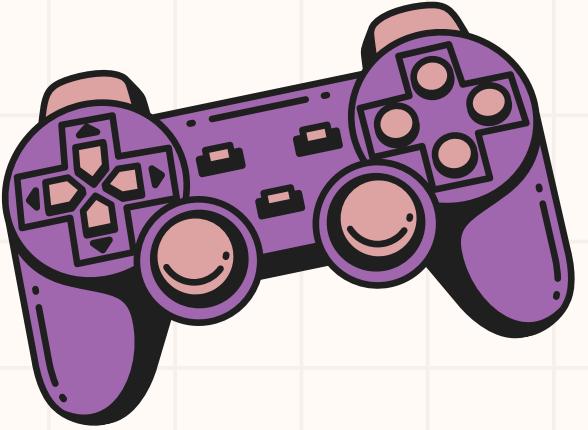




ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS (ADS)

- Se o que atrai vocês é a criação de aplicativos para celular, sites e outros softwares, este curso é um ótimo ponto de partida. Ele ensina as linguagens de programação e as técnicas para construir essas ferramentas digitais que usamos diariamente.
- Foco: programação, banco de dados, lógica, sistemas web e mobile.
- Duração: 2 a 3 anos (tecnólogo).

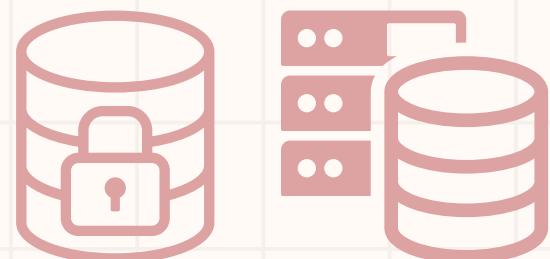




JOGOS DIGITAIS

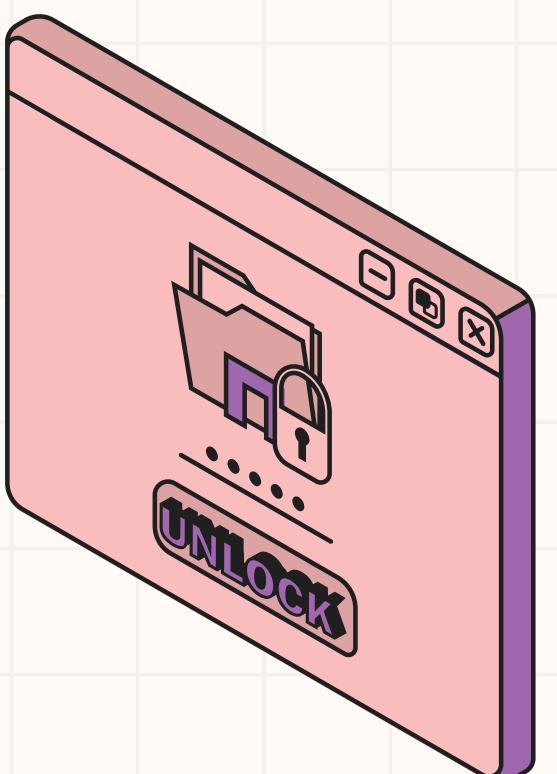
- Foco: desenvolvimento de jogos, design, engines (como Unity).
- Para quem tem paixão por games, este curso ensina a criar jogos, desde a programação até o design e a história.
- Trabalha programação, narrativa e arte.





SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO

- Em um mundo cada vez mais conectado, proteger dados e sistemas é fundamental. Este curso forma profissionais que vão aprender a identificar ameaças virtuais e a implementar medidas de segurança para proteger as informações.
- Cada vez mais valorizado com o aumento de ataques digitais.
- Foco: proteção de dados, redes, cibersegurança.



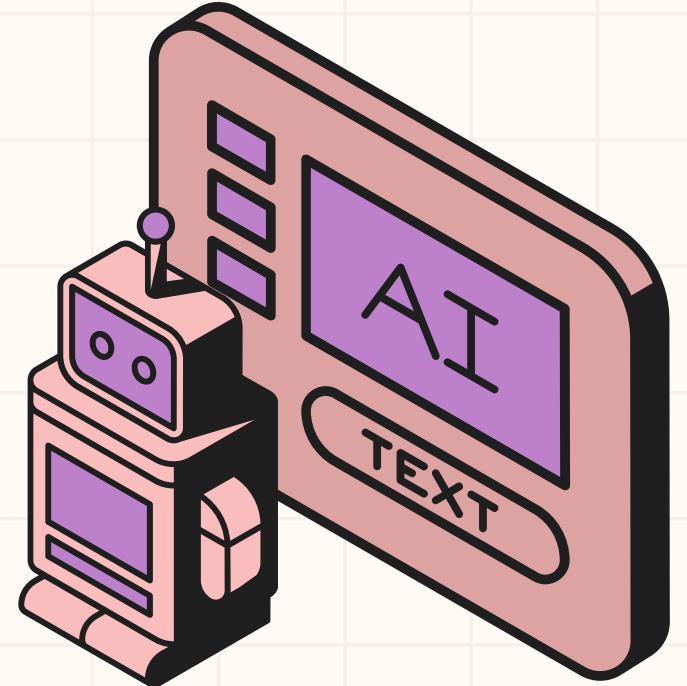
ÁREAS QUE ESTÃO EM ALTA NA TECNOLOGIA

DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE (WEB, MOBILE, BACKEND)

- Profissionais que criam aplicativos, sistemas e sites.
- Linguagens comuns: JavaScript, Python, Java, C#, Kotlin
- Alta demanda em startups, empresas e grandes corporações

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA)

- Área que ensina máquinas a aprender com dados.
- Aplicações: chatbots, sistemas de recomendação (Netflix, Spotify), carros autônomos
- Crescimento acelerado no mercado de tecnologia

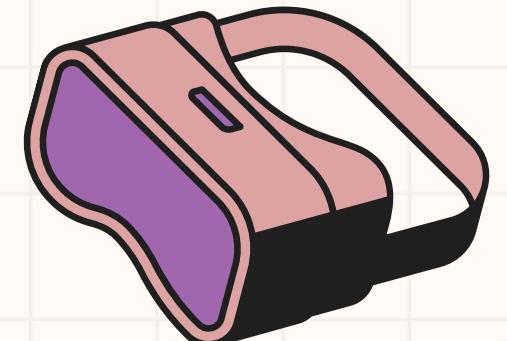


CIBERSEGURANÇA

- Proteção contra ataques, invasões e vazamento de dados.
- Alta demanda por analistas e especialistas em segurança
- Empresas investem cada vez mais em proteção digital

CIÊNCIA DE DADOS E ANÁLISE DE DADOS

- Transformação de dados em insights e decisões estratégicas.
- Linguagens comuns: Python, R, SQL
- Profissionais em alta: cientistas de dados, analistas de BI

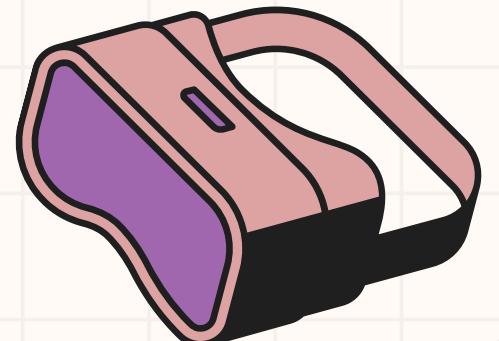


GESTÃO DE PROJETOS DE TI

- Organização de equipes, prazos e recursos em projetos tecnológicos.
- Metodologias utilizadas: Scrum, Kanban, Agile
- Funções: gerente de projetos, product owner, scrum master

REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA (VR/AR)

- Tecnologias que vão além dos jogos e ganham espaço em outras áreas.
- Aplicações em educação, saúde e indústria
- Experiências imersivas com uso crescente no mercado



FACULDADES COM CURSOS NA ÁREA DE TI

UNIVERSIDADES PÚBLICAS (GRATUITAS E DE ALTA QUALIDADE)

- UNESP: Universidade reconhecida, com oportunidades em pesquisa.
 - UNICAMP: Excelência em pesquisa e ensino na área de tecnologia.
 - UFMG: Forte tradição e variedade de cursos em informática.
 - UFRJ: Oferece múltiplos caminhos em computação.
 - UFPE: Referência em tecnologia no Nordeste.
 - USP: Institutos de computação altamente conceituados.

FACULDADES PRIVADAS (BOLSAS, EADE E BOA ESTRUTURA)

- PUC-Rio: Tradição em tecnologia e ensino de qualidade.
 - FIAP: Forte ligação com o mercado e áreas inovadoras da TI.
 - UniCesumar: Destaque na modalidade EaD bem avaliada.



PROJETO FINAL

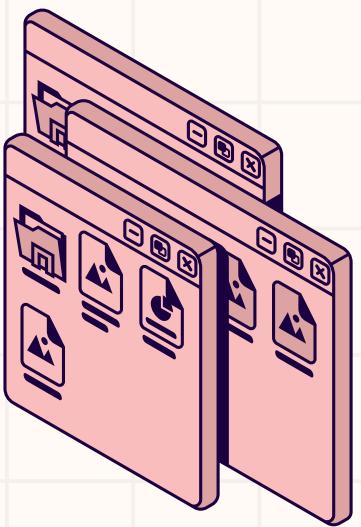
O projeto final será uma landing page/portfólio construída com os conhecimentos adquiridos ao longo das aulas.

O QUE É UMA LANDING PAGE?

Uma landing page pessoal é uma página web única criada com o objetivo de apresentar informações sobre uma pessoa.

Ela funciona como um cartão de visitas digital ou como um portfólio online, reunindo informações pessoais, profissionais e links úteis.



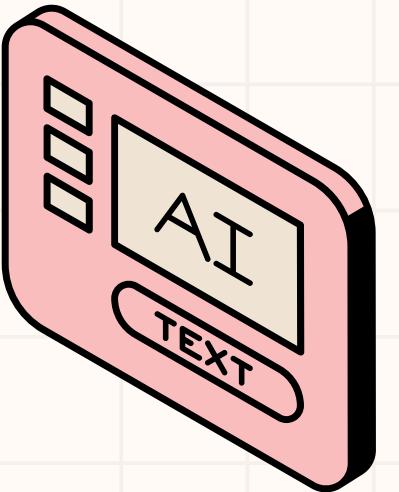


PRINCIPAIS ELEMENTOS DE UM LANDING PAGE

- Cabeçalho (Header): nome, foto e uma frase de impacto (ex: "Desenvolvedor Front-End apaixonado por tecnologia").
- Sobre mim (About): breve apresentação pessoal/profissional.
- Habilidades/Serviços: o que a pessoa faz bem (ex: design, programação, fotografia).
- Portfólio ou Projetos: exemplos de trabalhos realizados.
- Depoimentos ou conquistas: se houver.
- Contato/Call to Action: e-mail, botão para WhatsApp, Linkedin, redes sociais ou formulário de contato.



FERRAMENTAS QUE IREMOS UTILIZAR



VS Code (Visual Studio Code)

- Editor de código-fonte gratuito da Microsoft.
- Suporta várias linguagens de programação.
- Possui extensões para aumentar funcionalidades (ex.: temas, depuração, Git).
- Interface leve e personalizável.

Navegador

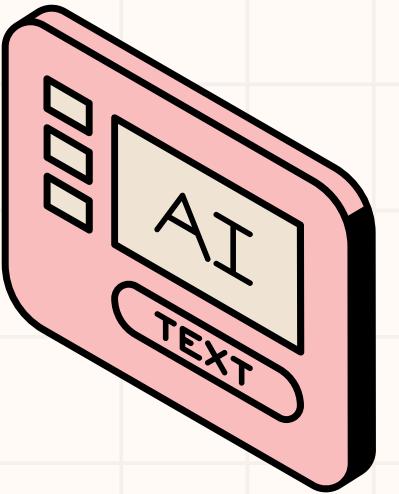
- Programa usado para acessar e visualizar páginas da web (ex.: Chrome, Edge, Firefox).
- Permite testar e inspecionar códigos de sites.
- Essencial para desenvolvedores verificar o funcionamento de suas aplicações.

GitHub

- Plataforma para hospedagem de repositórios Git.
- Facilita controle de versão e colaboração em projetos de programação.
- Permite compartilhar código, documentar e trabalhar em equipe.



FERRAMENTAS QUE IREMOS UTILIZAR



Unsplash

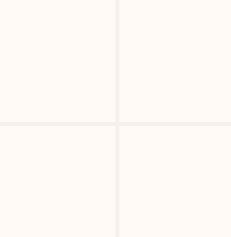
- Site com banco de imagens gratuitas em alta qualidade.
- As fotos podem ser usadas em projetos pessoais e profissionais.

Google Fonts

- Biblioteca online de fontes gratuitas.
- Facilita a importação de tipografias em sites e aplicações.

Favicon.io

- Ferramenta online para criar ícones de sites (favicons).
- Permite gerar ícones a partir de texto, imagens ou emojis.



CRONOGRAMA



As aulas serão realizadas às terças e quintas-feiras, das 16h às 17h30 (sujeitas a alteração com aviso prévio).

AULA 1

18/09

- Apresentação do Projeto
- Breve introdução à área
- Apresentação das ferramentas à serem utilizadas

AULA 2

23/09

- Vs Code
- Git e Git Hub
- Criação do primeiro repositório

AULA 3

25/09

- História da HTML e CSS
- Estrutura de uma pagina
- Parágrafos, títulos e comentários
- Boas práticas e organização



AULA 4

30/09

- Imagens e formatos
- Responsividade de imagens
- Ícones e emojis
- Links internos e externos

AULA 5

02/10

- Listas ordenadas e não ordenadas
- <divs>
- Introdução à responsividade

AULA 6

07/10

- Introdução à CSS
- Psicologia das cores
- Cores e textos
- <style>
- Fontes

AULA 7

09/10

- Caixas e containers
- Bordas, paddings e margin
- Dimensões dos elementos

AULA 8

14/10

- Comentários em CSS
- Classes e IDs
- Personalização de botões e links

AULA 9

16/10

- Pseudos classes e elementos
- Gerador de texto



AULA 10

21/10

- Áudios e vídeos
- Ferramentas para imagens e vídeos

AULA 11

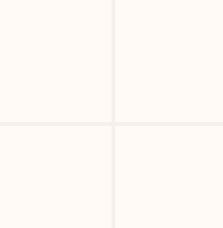
23/10

- Revisão geral do projeto
- Organização de arquivos
- Hospedagens

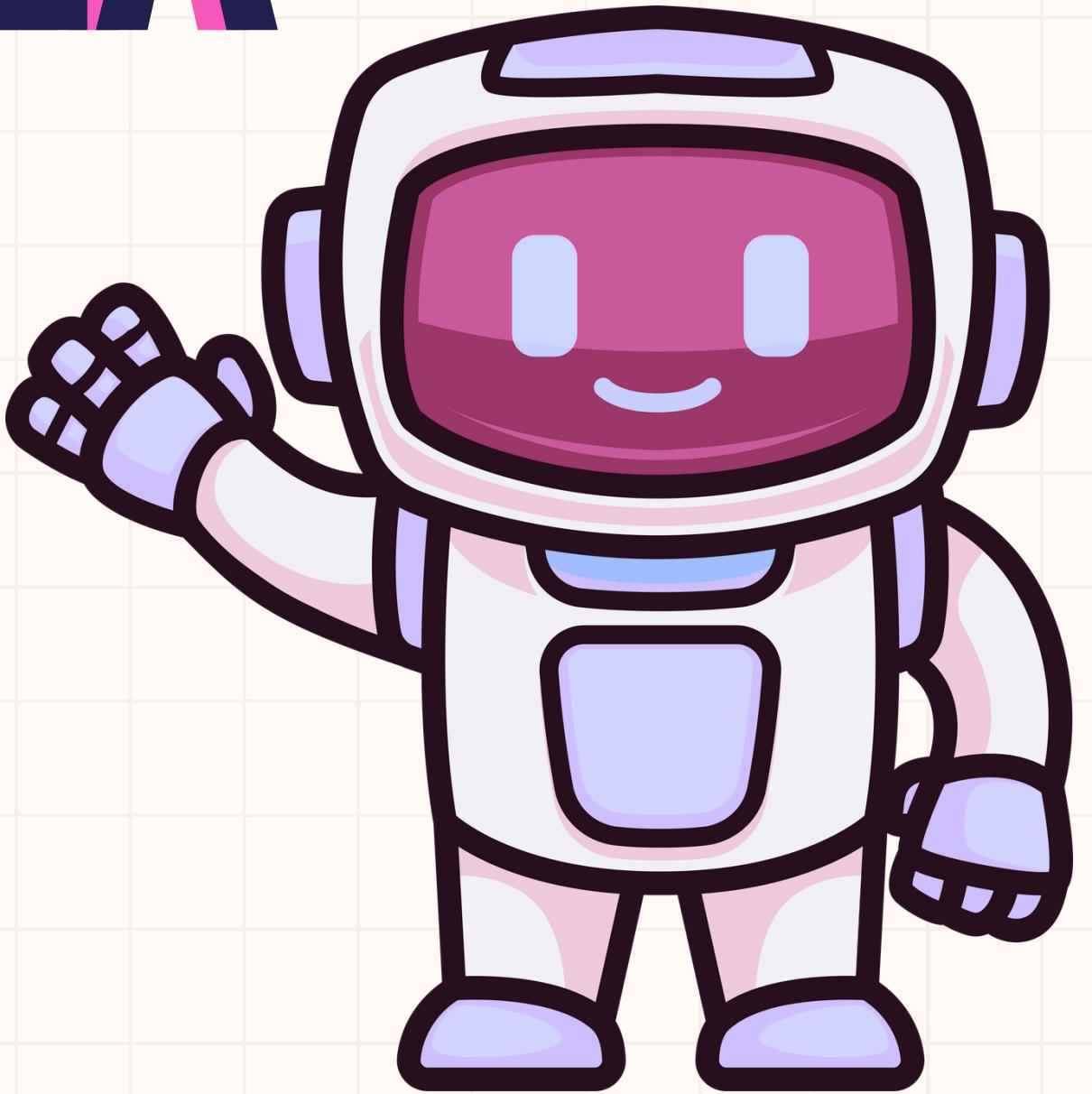
AULA 12

30/10

- Apresentação do projeto final
- Feedbacks



OBRIGADA PELA
ATENÇÃO!



 INSTAGRAM:
@HELLOGIRLS.UNESP

