



Olá, aluno(a)!
Seja bem-vindo(a) à aula interativa!

Você entrará na reunião com a câmera e o microfone desligados.

Sua presença será computada através da enquete.
Fique atento(a) e não deixe de respondê-la!



Aula Inaugural

Bootcamp Programador de Software Iniciante

Prof. Guilherme Assis

Nesta aula

- ☐ Corpo docente.
- ☐ Visão geral do curso.
- ☐ Conteúdo programático.
- ☐ Competências e habilidades.
- ☐ Ferramentas e técnicas.
- ☐ Mercado de trabalho.
- ☐ Extraindo o máximo do curso.

Nesta aula

- ☐ Corpo docente.
- ☐ Visão geral do curso.
- ☐ Conteúdo programático.
- ☐ Competências e habilidades.
- ☐ Ferramentas e técnicas.
- ☐ Mercado de trabalho.
- ☐ Extraindo o máximo do curso.

Corpo docente

- Analista de Sistemas / Desenvolvedor desde 2009.
- Professor do IGTI desde 2018.
- Principais tecnologias: Java, JavaScript, Node, Go, React, Aurelia, React Native, Android, Flutter.



Guilherme Henrique de
Assis

Corpo docente

- Analista de Sistemas / Desenvolvedor desde 2002.
- Professor desde 2012.
- Professor do IGTI desde 2016.
- Principais tecnologias: Java, Oracle, SQLServer, Delphi.



João Paulo Barbosa
Nascimento

Corpo docente

- Trabalha como Pesquisador e Cientista de Dados desde 2013.
- Principais tecnologias: Python, C, C++, Inteligência Artificial.



Antônio Carlos

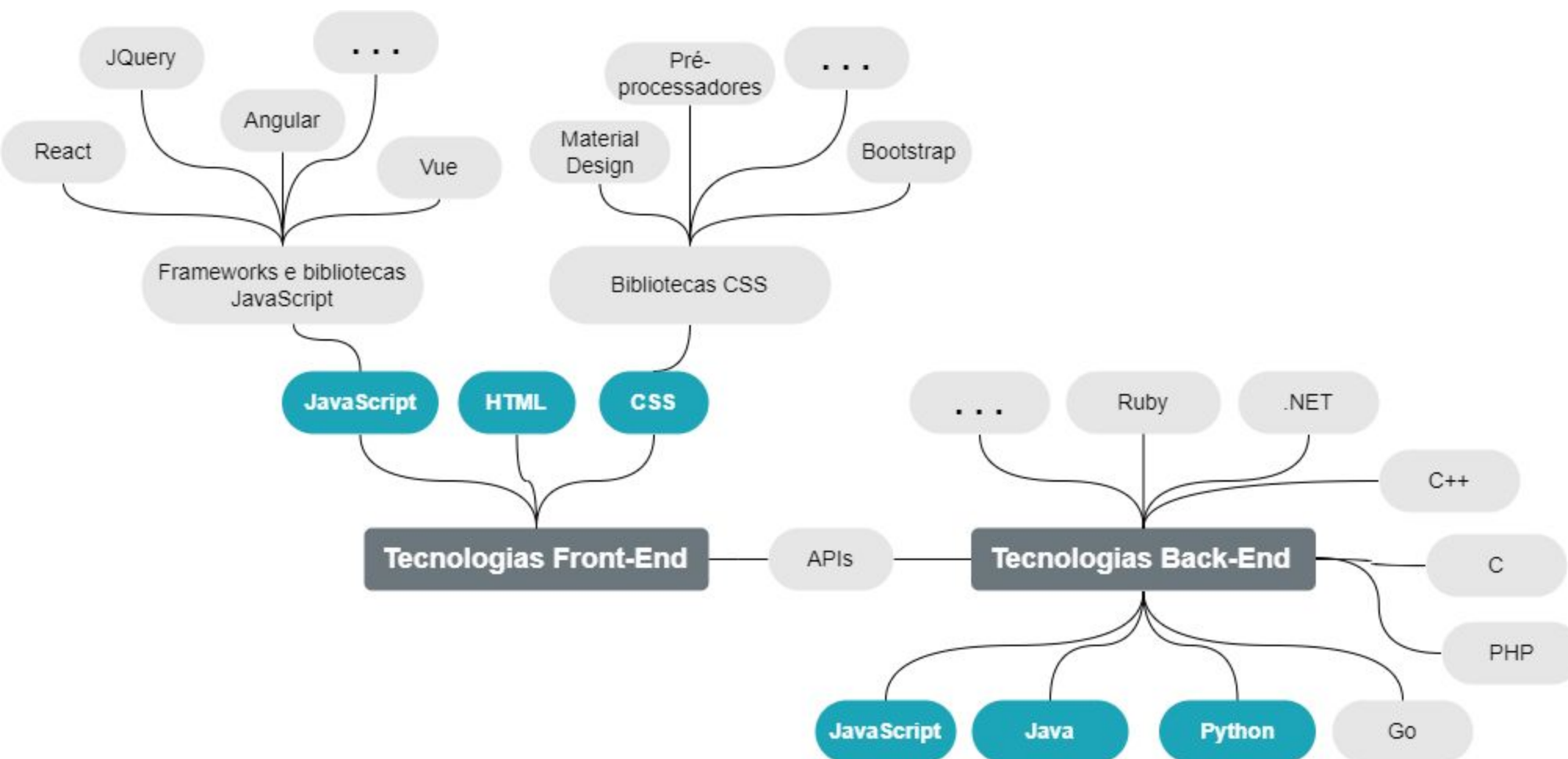
Corpo docente

- Desenvolvedor web desde 2008.
- Principais tecnologias: Java, JavaScript, TypeScript e Scala.



Danilo Ferreira

Visão geral do curso



Visão geral do curso

1.

Módulo 1 - Fundamentos

3.

Módulo 3 - Python

2.

Módulo 2 - Java

4.

Módulo 4 - Fundamentos de
Front-End

Módulo 1 - Fundamentos

1.

Introdução ao computador e algoritmos.

2.

Variáveis, tipos de variáveis e operadores.

3.

Estruturas de decisão e lógica booleana.

4.

Vetores, estruturas de repetição e funções.



Guilherme Henrique de Assis

Módulo 2 - Java

1.

Introdução ao Java, Java x JavaScript, aplicações do Java, instalação e configuração.

2.

Tipos, valores, variáveis e comentários.

3.

Estruturas de decisão, estruturas de repetição, métodos, funções

4.

Introdução a Programação e Orientação a Objetos.



João Paulo Barbosa
Nascimento

Módulo 3 - Python

1.

Introdução ao Python.

2.

Tipos de dados em Python.

3.

Expressões booleanas, e
laços de repetição.

4.

Funções.



Antônio Carlos

Módulo 4 - Fundamentos de Front-End

1.

Noções de HTML.

3.

Criação de telas.

2.

Noções de CSS.

4.

JavaScript Moderno.

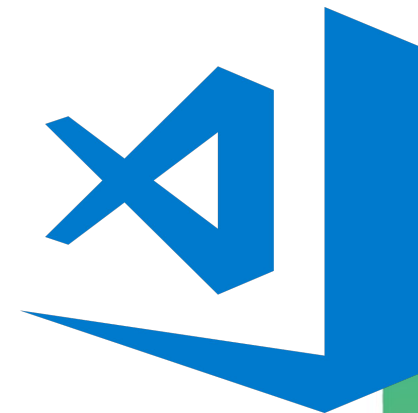
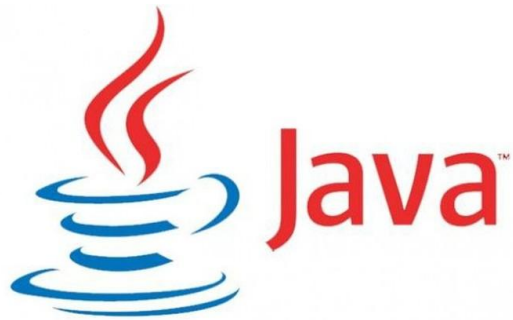


Danilo Ferreira

Competências e habilidades

- Melhorar sua capacidade de raciocínio lógico.
- Aprender a criar programas para resolver problemas simples.
- Conhecer três das linguagens de programação mais utilizadas no mercado.

Ferramentas e técnicas



Mercado de trabalho

1.

Muitas vagas, apesar da pandemia.

2.

Vagas remotas.

3.

Possibilidade de trabalhar no exterior.

4.

LinkedIn e GitHub.

Mercado de trabalho

Salários de Desenvolvedor Júnior em República Federativa do Brasil

Atualizado em 21 de mar. de 2022

Confiança muito alta

R\$ 3.100/mês

Salário médio

4.389 salários



Salários de Desenvolvedor Pleno em República Federativa do Brasil

Atualizado em 21 de mar. de 2022

Confiança muito alta

R\$ 6.350/mês

Salário médio

4.982 salários



Salários de Desenvolvedor Sênior em República Federativa do Brasil

Atualizado em 21 de mar. de 2022

Confiança muito alta

R\$ 9.550/mês

Salário médio

2.044 salários



- Fonte: <https://www.glassdoor.com.br/>

Extraindo o máximo do curso

1.

Consuma todo o conteúdo.

2.

Participe ativamente dos fóruns, ajudando os colegas em suas dúvidas.

3.

Codifique junto com o professor nas aulas gravadas.

4.

Pratique muito.