



Introdução ao **Mundo do Desenvolvimento**

Material de Apoio



E-mail: contato@gama.academy

Website: gama.academy

Introdução ao Mundo do Desenvolvimento

1ª Edição

Autoria: Gama Academy

Editora: Lauren da Silveira Francke

Consultor de Acessibilidade: Eduardo Zangrossi Lino

Consultora de Design: Juliana Moraes

Equipe Multidisciplinar:

Fabio Naito

Hendy Almeida

Copyright © Gama Academy 2022

Proibida a reprodução e a distribuição sem autorização prévia.

Sumário

Clique nos links para ir ao capítulo correspondente:

- **Tópico 01**
[Mercado Digital](#)
- **Tópico 02**
[Hacker](#)
- **Tópico 03**
[Hipster](#)



Abertura



Acessibilidade é para todos!

É com essa frase que começamos uma nova fase na Gama Academy, pensando em um formato mais acessível para nossas apostilas, tornando assim sua jornada conosco muito mais prazerosa e seu aprendizado mais dinâmico.

O que você verá de diferente:

- A começar pelo novo visual dos nossos materiais;
- Trocamos o formato para o vertical, para facilitar a leitura e tornar muito mais fácil e dinâmico para quem usa o celular para estudar;
- O contraste de cores e tamanho das fontes seguem recomendações internacionais de acessibilidade da WCAG;
- Os textos passarão a ser melhor distribuídos para a redução da carga cognitiva necessária para entendê-los, assim passaremos a respeitar ainda mais o tempo de aprendizado de cada um, facilitando para que você possa retornar para o conteúdo que tenha gerado dúvidas com maior facilidade;
- Legendas em todas as imagens do conteúdo para facilitar a identificação;
- Todas as imagens que são necessárias para a devida contextualização sobre o tema, passarão a contar com audiodescrição. É um texto oculto que será lido apenas para pessoas que utilizam tecnologias assistivas, como por exemplo, leitores de tela.

Contamos muito com o feedback de vocês para tornarmos isso um processo de melhoria contínua e nossos materiais atingirem cada vez mais pessoas.



Objetivos de Aprendizagem

A partir do estudo desta apostila, você deverá ser capaz de:

- Compreender os termos utilizados pelos profissionais de desenvolvimento web;
- Identificar as siglas e seus significados;
- Compreender os termos utilizados pelos profissionais de product design.

Esta apostila está dividida em tópicos e em cada um deles você irá encontrar uma pequena introdução sobre o tema e uma recapitulação do que você aprendeu.



Introdução



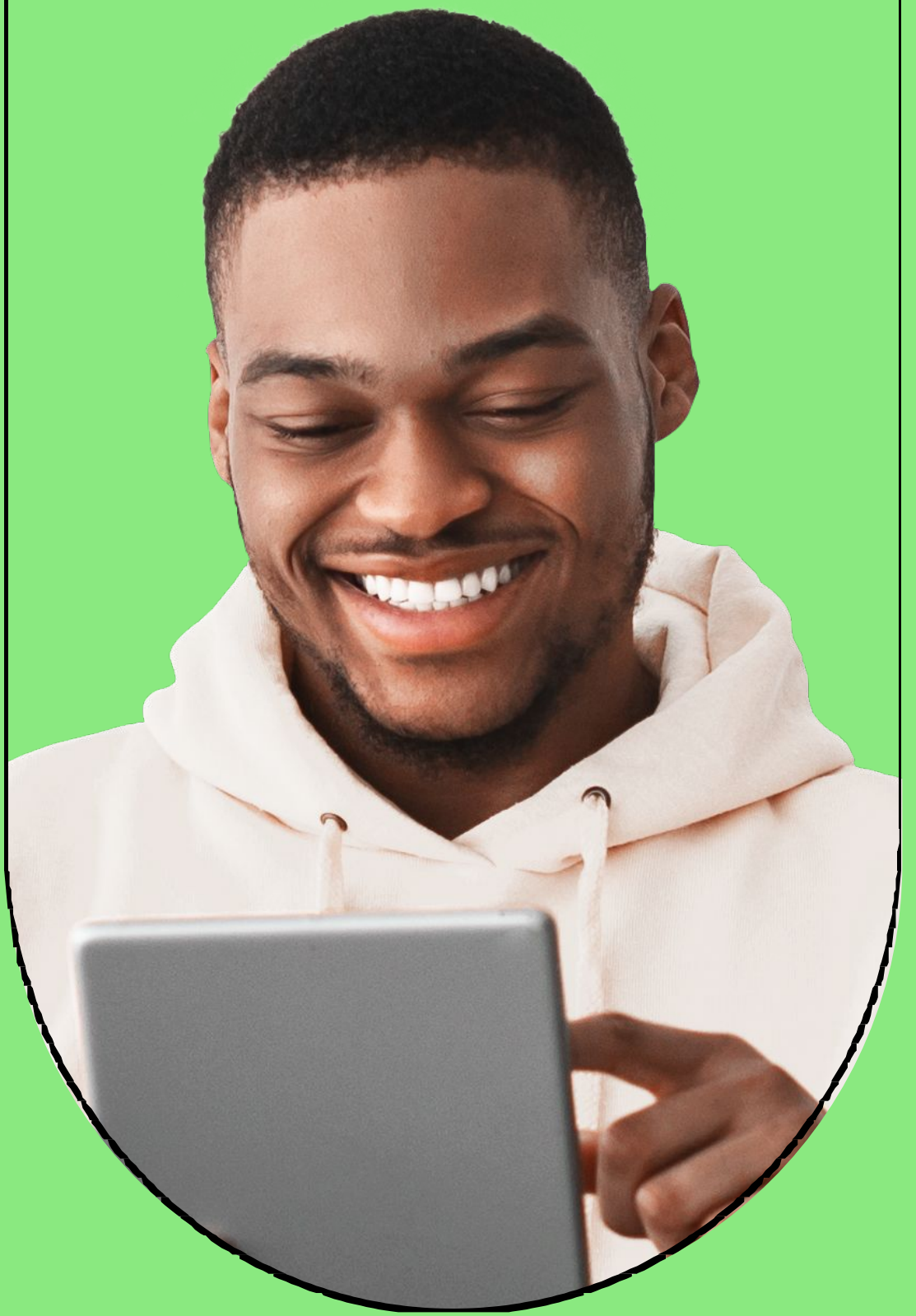
Olá!

Se você é uma pessoa que está iniciando no mercado digital, com certeza já ficou perdido/a (ou ainda está!) com algumas palavras e expressões que os times costumam usar. Isso é normal!

Aos poucos você irá se familiarizar com esse dialeto e estará usando todas essas palavrinhas no seu dia a dia.

Saiba que alguns desses termos são realmente essenciais para abordar tarefas mais técnicas do trabalho e, por isso, é importante que você se informe e procure o significado deles, para que sua comunicação com a equipe no ambiente de trabalho seja assertiva e clara.

Para te ajudar a iniciar a sua carreira no mercado digital, apresentamos a você um míni dicionário descrevendo alguns termos que são usados aqui na Gama Academy e também por profissionais da área.



Tópico 01



Mercado Digital



Introdução: Mercado Digital

O uso comum do inglês no mercado digital pode te deixar um pouco perdido se você não tem familiaridade com a língua. Então criamos para você um glossário com os principais termos utilizados no mundo dos negócios digitais!

Aproveite e bons estudos.



Mercado Digital

Abaixo você irá conferir um glossário com as palavras e termos mais frequentes no mercado digital:

- **B2B - Business-to-business:** é a denominação do comércio estabelecido entre empresas. A dica pra gravar é lembrar que nesse caso trata-se de pessoa jurídica.
- **B2C - Business-to-consumer (ou business-to-customer):** é o comércio efetuado diretamente entre a empresa produtora, vendedora ou prestadora de serviços e o consumidor final. Uma dica para gravar é lembrar que aqui estamos falando de pessoa física.
- **C-LEVEL:** É o nome dado para nomear os cargos seniores mais altos dentro da empresa.
- **CALL:** Em sua tradução literal, call significa “chamar/ligar”, mas no contexto corporativo se refere a uma reunião. Então quando ouvir “Vamos entrar em uma call.” ou “Vamos marcar um call amanhã”, fique esperto/a porque tem uma reunião surgindo por aí.
- **CEO - Chief Executive Officer:** É o nível mais alto de executivo, responsável pela definição da direção dos negócios e da estratégia adotada.
- **CFO - Chief Financial Officer:** Responsável pela gestão, em ampla escala, dos recursos financeiros da empresa.

- **CHATBOT:** É uma inteligência artificial que imita a interação com um ser humano na conversação com as pessoas. O objetivo é responder as perguntas de forma rápida, automatizada, mas sem passar a sensação de estar conversando com uma máquina.
- **CMO - Chief Marketing Officer:** Responsável pela definição das estratégias de marketing, condução de planos de atração de clientes e gerenciamento de marca.
- **CODAR:** Nada mais é do que programar. Está diretamente ligado a uma pessoa desenvolvedora, pois normalmente trabalham com um código de programação.
- **COO - Chief Operating Officer:** Responsável pela rotina operacional da empresa.
- **CTO - Chief Technical Officer:** Responsável pelo desenvolvimento tecnológico e científico dos produtos da empresa.
- **eNPS:** Mesma metodologia do NPS para o cliente, mas direcionado ao colaborador, com o objetivo de medir a satisfação com a empresa empregadora.
- **KICK OFF:** Começar, dar início a uma atividade e/ou evento. Uma reunião de kick-off por exemplo é um momento em que o time e os stakeholders envolvidos se reúnem para traçar novas estratégias, metas e objetivos para um novo período.
- **KPI ou Key Performance Indicators:** é quando um/a profissional ou uma equipe usa uma série de indicadores de desempenho para alcançar um objetivo.
- **NPS:** Net Promoter Score é uma metodologia. É uma métrica que tem como objetivo medir a satisfação e lealdade dos clientes com as empresas.

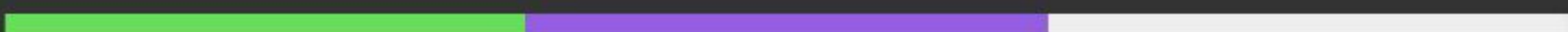


- **OKR:** É a abreviação para Objectives and Key Results, que, em tradução literal, significa Objetivos e Resultados Chave. Trata-se de uma metodologia que transforma os objetivos da empresa em “cascatas” para que assim ajude a organizar e distribuir melhor as prioridades da empresa e, quando bem determinada, dividindo esforços e evitando alguns desgastes do dia a dia.
- **PITCH:** Apresentação rápida e resumida sobre algo. Por ser breve, deve conter apenas informações importantes e diferenciadas. O objetivo principal é vender determinada ideia em um curto espaço de tempo.
- **SKILLS:** separadas em soft e hard skills, são as habilidades necessárias para um/a profissional digital desempenhar suas funções com excelência.
- **SLA:** Service Level Agreement, refere-se a especificação, em termos mensuráveis e claros, de todos os serviços que o contratante pode esperar do fornecedor na negociação. Com o estabelecimento do SLA, não só a empresa contratante, como a própria prestadora de serviço, podem ter diversas garantias de que o vínculo será transparente e produtivo.
- **SPRINT:** É um espaço de tempo em que o time se reúne para executar o incremento de um produto. É um conceito chave do Scrum, uma metodologia ágil.
- **SQUAD:** Squad é um modelo organizacional que consiste em dividir a equipe da empresa em pequenos times multidisciplinares.
- **STAKEHOLDERS:** Indivíduos ou organizações que são impactadas direta ou indiretamente pelas ações da empresa. Na Gama, tanto no modelo B2C como no B2B, contamos com diversos stakeholders como fornecedores, comunidades, parceiros, colaboradores, ONGs, prospects, etc.





Resumo do tópico



Neste tópico você aprendeu sobre:

1. Os principais termos utilizados no mundo dos negócios digitais.



Tópico 02



Hacker



Introdução: Hacker

Agora vamos ter uma visão geral sobre os termos mais utilizados pelos desenvolvedores web. Confira o glossário e fique por dentro, desta forma você não vai ficar perdido em uma reunião ou em outras situações profissionais.



Hacker

Abaixo você irá conferir um glossário com as palavras e termos mais utilizados na área de desenvolvimento web:

- **API - Application Programming Interface:** Interface de Programação de Aplicativos, é um conjunto de rotinas para acesso às funcionalidades de software ou plataforma baseado na Web.
- **Async:** Palavra-chave dentro um algoritmos com finalidade que representa requisições assíncronas.
- **Breakpoint:** No desenvolvimento de software, um ponto de parada ou ponto de interrupção é um ponto intencional de pausa num programa de computador durante a depuração.
- **CSS - Cascading Style Sheets:** Folha de Estilo em Cascatas é um mecanismo para adicionar estilo a uma página web.
- **DAO:** Padrão de desenvolvimento voltado para acessar dados separando da regra de negócio.
- **DCL:** Linguagem de Controle de Dados - Define os comandos utilizados para controlar o acesso aos dados do banco, adicionando (GRANT) e removendo (REVOKE) permissões de acesso;
- **DDL:** Linguagem de Definição de Dados - Define os comandos utilizados para criação (CREATE) de tabelas, views, índices, atualização dessas estruturas (ALTER), assim como a remoção (DROP);

- **Debug (Depuração):** Procedimento realizado pelo programador para detectar e corrigir falhas em um programa.
- **Deploy:** Em programação é o ato de disponibilizar o programa desenvolvido
 - em um ambiente acessível ao usuário final do sistema.
- **DevOps:** é um termo que vem de Desenvolvimento e Operações, mas é muito mais do que isso. DevOps se tornou uma cultura de otimização de desenvolvimento e distribuição de softwares.
- **DML:** Linguagem de Manipulação de Dados - Define os comandos utilizados para manipulação de dados no banco (INSERT, UPDATE e DELETE);
- **DQL:** Linguagem de Consulta de Dados - Define o comando utilizado para que possamos consultar (SELECT) os dados armazenados no banco.
- **DTL:** Linguagem de Transação de Dados - Define os comandos utilizados para gerenciar as transações executadas no banco de dados, como iniciar (BEGIN) uma transação, confirmá-la (COMMIT) ou desfazê-la (ROLLBACK).
- **Endpoint:** Um endpoint de um web service é a URL onde seu serviço pode ser acessado por uma aplicação cliente.
- **Environment:** Na tradução literal refere-se a ambiente e na programação local destinado a disponibilização do programa para finalidades como: desenvolvimento, testes, vulnerabilidades e produção.
- **Front-end:** Em desenvolvimento de softwares, é a camada visual e interativa de um programa.



- **HTML:** HyperText Markup Language, traduzindo ao português: Linguagem de Marcação de Hipertexto, é a linguagem responsável pela geração de conteúdos de página web. Os hipertextos são conjuntos de elementos conectados. Esses podem ser palavras, imagens, vídeos, documentos, etc.
- **IDE:** Integrated Development Environment ou Ambiente de Desenvolvimento Integrado, é um programa de computador que reúne características e ferramentas de apoio ao desenvolvimento de software com o objetivo de agilizar este processo.
- **Interface:** Diferentemente de interface gráfica, interface é uma abstração da implementação realizada disponibilizando somente mecanismos de acesso às funcionalidades desenvolvidas.
- **Javascript:** Linguagem de programação utilizada para definir comportamentos em páginas web desenvolvidas com HTML. Hoje em dia, o Javascript também é utilizado na camada de back-end através do Node.js um ambiente de execução javascript server-side.
- **JSON - JavaScript Object Notation:** Notação de Objeto JavaScript, é um dos formatos mais leves conhecido para transferência/intercâmbio de dados através do protocolo HTTP.
- **JWT:** O JSON Web Token é um padrão da Internet para a criação de dados com assinatura opcional e/ou criptografia cujo payload contém o JSON que afirma algum número de declarações.
- **Log:** Em computação, log é um termo utilizado para registro de atividades dentro de um sistema.
- **Microservices:** Arquitetura de software baseada em separar as funcionalidades do sistema em pequenos serviços para proporcionar fácil manutenção e escalabilidade das aplicações.



- **MVC:** Padrão de desenvolvimento muito utilizado em desenvolvimento Web que divide as camadas de uma aplicação em Modelo(M), Visão (V), e Controle(C).
- **NPM - Node Package Manager:** Gerenciador de Pacotes do Node, é um gerenciador de pacotes e dependências para o ambiente Node.js.
- **ORM:** Acrônimo de Mapeamento Objeto Relacional, uma técnica utilizada para reduzir os esforços e a complexidade de converter registro de banco de dados em objetos em projetos com arquitetura orientada a objetos.
- **Responsividade:** Na Web um site responsivo é aquele cuja disposição dos elementos e o conteúdo se adaptam de acordo com o tamanho da tela do usuário muito utilizada para se adaptar aos inúmeros dispositivos disponíveis no mercado.
- **REST - Representational State Transfer:** Transferência de Estado Representacional, é uma arquitetura Web baseada em princípios, regras e convenções que quando seguidas permitem a criação de um projeto com recursos HTTP bem definidos.
- **Scheduler:** É um agendador de tarefas para execução de rotinas recorrentes de uma aplicação.
- **UML:** Acrônimo de Linguagem de Modelagem Unificada, que descreve através de diagramas os elementos, fases, comportamentos e estrutura de um software.





Resumo do tópico

Neste tópico você aprendeu sobre:

1. Os principais termos utilizados pelos desenvolvedores web.



Tópico 03



Hipster



Introdução: Hipster

Os designers também possuem alguns termos em inglês no seu dia a dia, confira no glossário os principais e não marque bobeira quando se deparar com algum!



Hipster

Os designers sempre vão trabalhar em parceria com os desenvolvedores web, então é de extrema importância que você compreenda alguns termos da área de design:

- **Adobe XD:** é um software da empresa Adobe, cuja função é o desenho de telas por meio de vetores. A ferramenta é totalmente voltada para a experiência do usuário e possui vários recursos, inclusive de animação, para construção e testes de telas.
- **Agile:** termo em inglês para metodologia ágil. Trata-se de uma abordagem voltada para trazer mais rapidez nas etapas do desenvolvimento de um software. Um framework muito conhecido do Agile é o Scrum.
- **Amplitude:** é uma plataforma de análise de produto que ajuda as empresas a rastrear visitantes, ver os caminhos que os usuários fazem dentro de seu produto ou site. Esses dados facilitam a tomada de decisões.
- **Arquitetura da informação:** é a prática de decidir como organizar as partes de um sistema de forma que este seja compreensível. É esquematizar como o sistema será visto e o que vai acontecer após o usuário tomar determinada ação.

- **Backlog:** significa literalmente “acúmulo”. São as pendências existentes dentro de um projeto e/ou produto. Tudo aquilo que precisa ser feito, mas ainda não foi priorizado. O termo é muito utilizado em metodologias ágeis. O backlog é importante para que ninguém perca de vista o que é importante dentro daquele projeto.
- **Benchmark:** Significa estudar as boas práticas ou métodos que a concorrência ou o mercado estão aplicando, para repeti-las ou adaptá-las para a sua empresa.
- **Brainstorming:** é uma dinâmica de grupo que associa uma abordagem descontraída e informal das pessoas para a solução de problemas. Ela encoraja os participantes a pensarem livremente em ideias sobre uma determinada situação, sem qualquer tipo de julgamento, explorando ao máximo a criatividade de cada participante. Muito usada na solução de problemas, planejamento ou desenvolvimento de novas ideias e projetos.
- **Branding:** Conjunto de ações estratégicas focadas no posicionamento e percepção de valor da marca de uma empresa junto aos consumidores.
- **Brandbook:** Traduzindo para o bom português, Brandbook é o mesmo que Manual de Identidade Visual (MIV), é um documento em que temos todas as informações relevantes sobre aquela identidade visual. No MIV podemos ter a paleta de cores, tipografia, exemplos do logo em diferentes formatos, em negativo, diferentes aplicações, ilustrações, etc. basicamente quaisquer elementos que sejam importantes para aquela marca. Alguns MIVs inclusive tem o tom de voz da marca, ou seja, a forma como a empresa se comunica com os clientes.



- **Briefing:** É o conjunto de informações, dados e instruções necessários para que uma tarefa seja executada. Dentro de uma agência de publicidade, por exemplo, é comum vermos a área de Atendimento, responsável pelo contato com os clientes, enviando briefings para a Criação, que irá desenvolver as peças gráficas da campanha.
- **Budget:** Significa orçamento. Você pode dizer, por exemplo, budget da campanha de marketing.
- **Bug:** Na tradução literal Bug representa inseto, mas em programação este termo é utilizado para se referir a um problema no software podendo causar mensagens de erro ou comportamentos inesperados.
- **Case:** É a descrição de um trabalho realizado nas áreas de relações públicas, propaganda, marketing e marketing digital, durante ou após a sua execução. É uma análise que inclui pontos positivos, ações feitas, resultados atingidos e avaliação da eficácia das operações.
- **Copy/Copywriting:** É uma estratégia bastante utilizada no marketing digital, que elabora textos voltados para convencer o leitor a praticar uma ação (clicar num link, realizar uma compra, etc). São textos normalmente curtos, legíveis, que apresentam empatia e se comunicam bem com o cliente.
- **Delivery:** Como o nome já diz, é a “entrega”. O delivery é a etapa dentro do processo de design que se refere ao que vai ser entregue de fato. O seu delivery pode ser um protótipo de um aplicativo ou ainda uma feature nova.



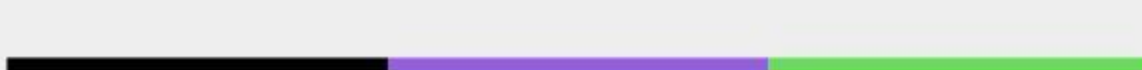
- **Design sprint:** Metodologia criada por Jake Knapp e utilizada em startups e empresas de tecnologia. O objetivo aqui é prototipar, testar e validar uma solução de maneira ágil. A ideia é que isso seja feito em uma semana com as seguintes etapas: Ideia da solução; Construção do produto; Lançamento e Aprendizado. Se bem utilizado, o design sprint consegue resolver em uma semana, o que normalmente seria feito em um mês.
- **Design system:** é como se fosse uma biblioteca, em que os designers disponibilizam a documentação para os principais componentes, propriedades e padrões de uma marca, site, aplicativo, etc. Nele, os desenvolvedores conseguem ter acesso às informações já prontas para serem adicionadas ao código. É um produto vivo, em que a equipe de design sempre acrescentará novos elementos e atualizações. [Aqui temos um exemplo.](#)
- **Discovery:** é a primeira fase no ciclo de um produto digital e uma das mais decisivas: é uma metodologia usada para descobrir, antes do lançamento, se determinado produto terá aceitação no mercado e se as soluções que propõe são eficazes para os futuros usuários.
- **Feature:** é um termo em inglês para designar cada funcionalidade de um aplicativo. Por exemplo: no spotify, você tem a função de criar playlists. Isso é uma feature. Assim como a função de fazer o download de músicas para ouvir offline é outra feature, diferente da de criação de playlists.
- **Figma:** é um software de vetor e prototipação de projetos de design. Especialmente voltado ao UX, ele tem muitas das funções do Adobe XD, porém de forma gratuita e com vários plug-ins que podem ser instalados para aprimorar e/ou facilitar a vida de cada usuário.



- **Gantt:** gráfico usado para gerenciar equipes, carga de trabalho e etapas de um projeto. É basicamente uma linha do tempo em que temos todas as atividades mapeadas, os responsáveis e o prazo das entregas. [Aqui temos um exemplo.](#)
- **Lead:** é quando uma pessoa interessada deixa seus contatos para a empresa, como telefone ou e-mail, para que o time de vendas ou marketing faça uma abordagem para apresentar um produto ou serviço.
- **Lean UX:** Uma metodologia de UX Design que mistura um pouco do movimento Lean Startup e Design Thinking. Basicamente unimos as práticas de design thinking à agilidade do Lean.
- **MVP:** sigla que significa “mínimo produto viável”, ou seja, uma primeira versão de uma funcionalidade ou produto. Serve para avaliarmos se o produto funciona, se atende ao usuário, etc.
- **Persona:** é a criação do/a cliente ideal, a partir de uma série de características e comportamentos que podem ser obtidos através de uma pesquisa e análise de dados e relatórios.
- **Proto Persona:** é uma persona não baseada em dados. A proto persona é como se fosse o ponto inicial para o usuário. É comum em alguns projetos, quando ainda não temos o discovery acontecendo, que primeiro seja criada uma persona fictícia com base apenas no “chutômetro”, até que os dados sejam colhidos e a persona validada.
- **Sprint:** É um espaço de tempo em que o time se reúne para executar o incremento de um produto. É um conceito chave do Scrum, uma metodologia ágil.
- **Survey:** ferramenta de pesquisa quantitativa. Pode ser definida como uma forma de coletar dados e informações a partir de características e opiniões de grupos de indivíduos.

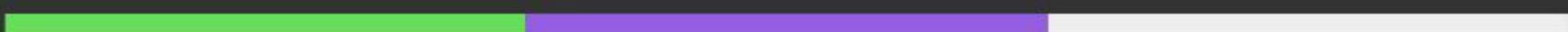


- **Wireframe:** é um tipo de “esqueleto” ou “rascunho” de como vai ficar o protótipo/página/tela. Basicamente, o wireframe serve para estruturarmos onde vão ficar os elementos de maneira muito simples, mas que dão uma visão geral de como o produto final vai ficar. Caso seja identificado algum problema, é possível alterar esse esqueleto quantas vezes forem necessárias, antes de partir para um layout mais elaborado.





Resumo do tópico



Neste tópico você aprendeu sobre:

1. Os principais termos utilizados pelos designers.

