



# Manual do Curso

Um resumo de como as coisas funcionam

*Sumário: Boas vindas à 42! Mas como isso funciona?*

# Conteúdo

<b>I</b>	<b>Preâmbulo</b>	<b>2</b>
I.I	Objetivos . . . . .	2
I.II	Alguns direcionamentos . . . . .	2
I.III	Como progredir no currículo . . . . .	2
I.IV	Os principais passos do currículo . . . . .	3
I.V	A intranet . . . . .	3
I.VI	Currículo Assíncrono . . . . .	3
I.VII	Projetos e aprendizagem por pares . . . . .	4
I.VIII	A comunidade . . . . .	5
I.IX	O Staff . . . . .	5
I.X	Com o que um currículo "regular" se parece? . . . . .	6
I.XI	Serviço comunitário? Punição? Exclusão? . . . . .	6
I.XII	Para quem se pergunta: Por que essa pedagogia? . . . . .	7

# Capítulo I

## Preâmbulo

### I.I Objetivos

O objetivo da 42 é permitir que você cultive suas habilidades tanto no mundo digital quanto no mundo das relações, e assim, seja capaz de traçar seu próprio caminho neste mercado em expansão, que busca constantemente novos profissionais qualificados.

### I.II Alguns direcionamentos

A principal idéia por trás da 42 é que o sistema acadêmico tradicional não treina como deveria, nem treina profissionais suficientes. A 42 foi criada para permitir que pessoas talentosas ingressem nesse mundo independentemente de sua formação educacional, financeira ou social. A seleção, primeiro online e depois durante a piscina, visa identificar os talentos estabelecidos ou emergentes. O conteúdo do currículo e seu desenvolvimento foram concebidos precisamente para permitir que tais pessoas amadurecerem e serem compatíveis com as expectativas do mercado profissional. As seguintes partes deste documento se concentrarão nos principais temas da escola e em sua metodologia: a aprendizagem entre pares.

### I.III Como progredir no currículo

Na 42 não há aulas, e você é quem faz sua agenda. Essencialmente, você fará projetos práticos e adquirirá conhecimento no processo. Você é livre, mas deve agir, assumir o controle de si mesmo, refletir sobre suas ações, fazer escolhas, experimentar com essas opções, corrigi-las, e criar sua própria autodisciplina. Nós lhe ofereceremos desafios que você escolherá fazer ou não. Cada desafio bem-sucedido está um passo mais próximo em direção à meta: ser um profissional digital completo e realizado. Esse é um objetivo pessoal, sua própria experiência faz você progredir diferente dos seus vizinhos. Os únicos dois elementos em comum para todos são a integração profissional e a capacidade de resolver problemas, sejam pessoais, profissionais ou tecnológicos.

## I.IV Os principais passos do currículo

O currículo foi projetado para durar cerca de 3 anos e meio e é dividido em quatro etapas principais: o primeiro passo, logo após a piscina, reforçará o básico da programação e algoritmos, em seguida, guiá-lo suavemente para tecnologias mais complexas. O segundo é uma primeira experiência profissional. Este primeiro estágio lhe dará uma amostra do mundo real de TI e que você fique ciente do conjunto de habilidades que você já adquiriu durante o primeiro degrau. A terceira etapa dá acesso a projetos mais complexos em vários tópicos, a maioria deles sendo projetos de equipe: segurança, inteligência artificial, rede, programação funcional, etc. Esses projetos são grandes, o mais real possível e, às vezes, criados diretamente por empresas de TI reais. O quarto e último passo é o estágio final.

## I.V A intranet

A intranet é a principal ferramenta para o estudante. Você pode encontrar lá o seu status atual, seu currículo, seu progresso no currículo, etc. Parece um RPG, usando pontos de experiência para cada uma das 17 habilidades disponíveis que permitem que você suba de nível à medida que se desenvolve.

Essas habilidades incluem habilidades técnicas e soft skills, cada uma delas aclamadas pelas empresas de TI.

Cada uma das 4 etapas do currículo corresponde a uma experiência no jogo. Nível: 0 para a primeira etapa, 7 para a segunda etapa, 10 para a terceira etapa e 20 para a última. Atingir o nível 21 (e também cumprir com algumas obrigações obrigações) marca o final do currículo, mesmo que esse nível possa ser excedido.

A intranet também é o local para encontrar os projetos e seus anexos. Alguns deles são recomendados, outros não, e outros são proibidos. Lhe aconselhamos a trabalhar apenas em projetos recomendados para evitar enfrentar muita dificuldade. O currículo é orientado no início, mas em breve você ganhará mais e mais liberdade. Por fim, a intranet costumava hospedar o e-learning e o fórum. Agora o fórum é uma comunidade no Stack Overflow e o e-learning passou para o YouTube.

## I.VI Currículo Assíncrono

Uma das principais idéias de nossa pedagogia é que todos devem ser capazes de aprender no seu próprio ritmo, porque todo mundo é diferente. A parte principal do currículo consiste em projetos que não têm data de início ou de término. Todos são livres para iniciar e terminar um projeto sempre que se sentirem prontos. Como consequência, todos podem gastar o tempo necessário para concluir um projeto. Como consequência, o tempo real do currículo é

específico para cada estudante. Alguns estudantes precisam de apenas 2 anos para completar o currículo, enquanto outros precisam de 4 ou 5 anos.

Infelizmente, às vezes, muita liberdade vêm com suas próprias armadilhas. Gastar o tempo necessário para concluir um projeto é bom. Fazer apenas alguns projetos por ano NÃO é. A 42 É difícil e é uma longa jornada! Passar menos de 50 horas por semana na escola é uma indicação de que algo está errado e que você está sub-aproveitando sua oportunidade aqui.

Nos negócios do mundo real, existem restrições de tempo. Como consequência, alguns projetos também estão agendados e você precisa adaptar seu próprio cronograma para ajustá-lo. Por exemplo: mini-piscinas, rushes e alguns projetos profissionais estão agendados para você.

## I.VII Projetos e aprendizagem por pares

Um projeto não pode ser bem sucedido sem a aprendizagem por pares, porque a equipe não fornecerá nenhum tipo de ensino. Você está sozinho, enfrentando um projeto para que você não conhece a solução. Este projeto é um desafio a ser superado, incluindo técnico, planejamento, relacionamento e por que não restrições de tempo em relação a o resultado que você está procurando. Como você pode ter sucesso, mesmo com essas restrições?

A TI muda muito rapidamente. O digital está crescendo. Como consequência, é muito mais relevante aprender a encontrar as soluções mais recentes do que aprender uma solução específica solução que será ultrapassada no próximo ano. Para atingir esse objetivo, você deve cumprir várias regras.

Primeiro, você deve coletar informações. A internet pode parecer uma opção óbvia, mas reflita sobre o que estiver fazendo. Não aceite a primeira resposta que encontrar, mas procure outros pontos de vista, classifique e selecione seus dados. Seus colegas de 42 têm suas próprias experiências e idéias para compartilhar com você. Além disso, suas idéias abrangerão uma variedade maior e serão mais adequadas ao seu contexto. Eles são sem dúvida a primeira fonte de informação que você deve procurar. Portanto, o aprendizado por pares. Debates construtivos são a chave do seu sucesso.

Depois que os dados são coletados, vêm os testes. Por testes, quero dizer uma hipótese, alguns testes, algumas falhas, alguma adaptação da hipótese e um recomeço. Para esta etapa, o Google não será mais o amigo do que costumava ser, mas seu pares vão se provar inestimáveis. Por favor, não tenha medo de falha! Nunca pedimos que você tenha sucesso na primeira tentativa! Se você sentir que deveria recomeçar um projeto do zero, por favor! Não é uma corrida. É o seu aprendizado no seu ritmo.

Depois vem a avaliação. A intranet gerencia todas as correções e uma documentação completa sobre avaliação por pares está disponível para você. Por favor leia isto. Por todos os meios, não se concentre nos aspectos técnicos do projeto. Você perderia muito. Revise suas performances e adapte-se! Como foi sua gestão de equipe? Como foi o seu envolvimento? O que você poderia melhorar?

Por último mas não menos importante, não trapaceie. Parece óbvio, não é? Bem... não é. Trapacear não é só entregar um programa ou partes de um programa que você não escreveu. Trapaça também é entregar um programa que você não poderá reescrever por si mesmo sem nenhuma ajuda. Preste atenção nisso, porque pode acontecer mais do que você pensa. Para, por exemplo, digamos que você esteja conversando com um colega e esse colega o explique como resolver um problema. Você está feliz com isso, mas tem certeza de que fez não apenas aplicou a solução sem realmente entender? O orgulho é seu inimigo.

## I.VIII A comunidade

Como você deve entender, a interação com seus pares ocupa um lugar de destaque no seu progresso no currículo. Mas isso não pode ser reduzido apenas a projetos. A 42 precisa que todos existam e progridam, e eu não sou falando sobre a parte pedagógica da 42. Vá a eventos, encontros e festas! Participe de conferências, participe de hackathons! A escola precisa que todos brilhem seu brilho! Participe de algumas iniciativas ou até tome as suas próprias. Respeite as pessoas e equipamentos, encontre novos amigos e seja um membro orgulhoso da nossa comunidade!

## I.IX O Staff

O papel da equipe da 42 é criar o contexto de aprendizado específico adequado para você melhorar suas habilidades e talentos para o digital. Fornecendo uma área de trabalho limpa, uma rede confiável, ferramentas digitais adequadas aos seus procedimentos administrativos e permitindo que você progrida na sua jornada.

Definimos as metas e gerenciamos as configurações, organizamos sua jornada através do currículo, mas não orientamos você, não ajudamos você a encontrar as informações que você deve encontrar por sua conta. Você pode vir até nós para conversar sobre o currículo, podemos discutir o clima, as últimas notícias, seus problemas pessoais e os ajustes que você pode precisar para o seu currículo. Mas se alguém lhe disser para ir ler um manual ou perguntar ao Google, é porque consideramos que não seria um favor responder sua pergunta porque impediria que você encontrasse as respostas que procura por si.

## I.X Com o que um currículo "regular" se parece?

Pedimos que você pense fora da caixa! Explore, tente, teste, falhe! Falhe o máximo que puder! Explorar seu próprio caminho para o sucesso leva você a chegar com mais eficiência do que qualquer outra sequência de projetos fornecidos pela equipe pedagogo.

Se você realmente precisa de alguém para segurar sua mão primeiro, concentre-se nos projetos recomendados. No início, apenas 2 ou 3 projetos estarão disponíveis. Mas com tempo e experiência suficientes, você ganhará autoconfiança à medida que mais e mais projetos estiverem disponíveis e recomendados para você.

A primeira parte do currículo se concentra em projetos individuais usando a linguagem C para ajudá-lo a aumentar suas habilidades de Rigor, Algoritmia e Unix. Atingindo o nível 5, você começará a enfrentar projetos de equipe maiores e outras linguagens de programação. Quando você atingir o nível 7 e o primeiro estágio concluído, você estará pronto para praticamente qualquer coisa. Comece pelo projeto de introdução de diferentes tópicos: segurança, web, rede, programação orientada a objetos, inteligência artificial, etc. ou melhor, comece com a piscina correspondente, se essa piscina existir. Neste ponto, você não precisa de nenhuma orientação. O final do currículo é "aberto". Queremos criar profissionais digitais, mas cada um de vocês deve ter um conjunto exclusivo das melhores habilidades. Não existe um "aluno regular da 42". Não existe tal coisa como um "currículo regular 42"!

## I.XI Serviço comunitário? Punição? Exclusão?

O principal risco que você enfrentaria, caso não seguisse as regras pedagógicas da escola, seria não progredir no currículo, desperdiçando seu tempo. Talvez tivéssemos cometido um erro permitindo que você entrasse para a 42 quando nossa pedagogia não combina com você. Por favor, passe pelo bocal e converse com a equipe. Juntos, podemos encontrar soluções.

Infelizmente, sabemos com certeza que alguns alunos mentirão para si mesmos até o fim. Alguns terão prazer em vir à escola para apreciar o edifício, as vibrações, a conexão gratuita com a internet, resumindo, para relaxar em um lugar aconchegante. Como não temos aulas e coisas do tipo, não há como falhar um ano e ser forçado a repetir. Mas, em algum momento, consideraremos que esses estudantes usam um assento que seria melhor usado por outra pessoa. Felizmente, os "buracos negros" vêm ao socorro. Vamos verificar seu progresso regularmente e os estudantes que são muito (muito), muito lentos serão excluídos da escola. Existem três estágios de buracos negros: 3 meses para atingir o nível 1 com pelo menos 20 horas de login por semana, 12 meses para atingir o nível 5 e 18 meses para preencher as condições para acessar o primeiro estágio. É claro que situações especiais como oportunidades profissionais, um ano de folga ou condições de saúde serão levadas em consideração.

Normalmente, não atribuímos serviços comunitários a folga dos alunos, porque os serviços comunitários devem ser usados apenas para questões disciplinares. Se você prejudicar de alguma forma comunidade 42, você está em dívida com essa comunidade e pagará essa dívida com um serviço comunitário. Os serviços comunitários são voluntariamente chatos e maçantes. Claro, se você mostrar um comportamento muito ruim, ocorrerão punições mais fortes, incluindo exclusão definitiva.

## I.XII Para quem se pergunta: Por que essa pedagogia?

Bem, primeiro de tudo, porque ela funciona muito bem! Nos últimos 15 anos, a equipe de pedago da 42 vem experimentando essa pedagogia nos campos do ensino de novas tecnologias, e tem sido um enorme sucesso desde então. Mas isso não vem do nada: por muitos anos, mesmo um século, as experiências mundiais comprovam a eficiência de pedagogias alternativas. Abordagens de Freinet e Montessori, o sistema educacional finlandês, práticas e ensino orientado para a resolução de problemas, pedagogias ativas, todas essas abordagens já provaram a si mesmas. Elas compartilham um ritmo de aprendizado personalizado, misturando faixas etárias e apropriação do conhecimento. Piaget e Vygotsky teorizaram o conceito de "conflito sociocognitivo" que tentamos ao máximo incluir em nosso aprendizado entre pares que afirma que, dada a múltiplos pares sem conhecimento prévio sobre uma situação, debates construtivos e conversa emergirão.

Não estamos tentando ser diferentes só por sermos diferentes, nossa abordagem pedagógica faz sentido e corresponde a uma necessidade real no mundo da TI. Se você quiser saber mais, passe no bocal ou entre em contato com a equipe de pedago!