

## EMENTA HACKER

### MÓDULO I - Introdução

- 1.1 Objetivos do curso
- 1.2 Como Começar?
- 1.3 Dicas

### MÓDULO II - Lógica de Programação

- 2.1 Algoritmos
- 2.2 Variáveis e Operações
- 2.3 Decisões
- 2.4 Repetições

### MÓDULO III - GIT

- 3.1 Versionamento e Principais Ferramentas
- 3.2 Init, Add e Commit
- 3.3 Log, Status e Show
- 3.4 Branch, Checkout, Merge e Push
- 3.5 Clone e Pull
- 3.6 Ignore
- 3.7 Pull Request
- 3.8 Gitflow

### MÓDULO IV - HTML

- 4.1 Ferramentas e Estrutura
- 4.2 Tags
- 4.3 Listas e tabelas
- 4.4 Divisões I
- 4.5 Divisões II

### MÓDULO V - CSS

- 5.1 Tag Style
- 5.2 Atributos: color, font, border, margin e padding

5.3 Flexbox

5.4 Classes, Tags e IDs I

5.5 Classes, Tags e IDs II

5.6 HTML x CSS e Animações em CSS

## **MÓDULO VI - Bootstrap**

6.1 O que é e para que serve o Bootstrap?

6.2 Introdução e Navbar

6.3 CSS no Bootstrap

6.4 Cards

6.5 Formulários e Modais

6.6 Layoutit

## **MÓDULO VII - Estrutura de Dados**

7.1 Pilhas

7.2 Filas

7.3 Listas

7.4 Busca

7.5 Classificação

7.6 Árvore

## **MÓDULO VIII - JavaScript**

8.1 Introdução ao JavaScript e Variáveis

8.2 Números e Operadores

8.3 Boas Práticas de JavaScript

8.4 Condicionais

8.5 Estrutura de Repetição: For

8.6 Estrutura de Repetição: While

8.7 Funções

8.8 Classes

8.9 Desafio: Validador de CPF

## **MÓDULO IX - React**

9.1 Por que React?

9.2 JSX

9.3 Hooks

9.4 Propriedades e Estados

9.5 Conditional rendering

9.6 Componentes de Estilo

9.7 Ciclo de Vida

9.8 Consumindo dados de uma API

9.9 Lidando com eventos

9.10 Formulários e componentes controlados

9.11 Boas-práticas de React

## EMENTA HIPSTER

### MÓDULO I

- 1.1 Carreira
- 1.2 Design Centrado no Usuário
- 1.3 Design Thinking

### MÓDULO II

- 2.1. Diferenças entre UI e UX
- 2.2 Conceitos
- 2.3 Ferramentas e Referências
- 2.4 Métricas

### MÓDULO III

- 3.1 Lean UX vs. Agile UX
- 3.2 Design Sprint

### MÓDULO IV

- 4.1 Tipos de pesquisas
- 4.2 Onde buscar informações
- 4.3 Plano de pesquisa
- 4.4 Análise Comportamental
- 4.5 Personas
- 4.6 Mapa de Empatia
- 4.7 Jornada de Usuário

### MÓDULO V

- 5.1 Mapeamento de Experiência
- 5.2 Ideação
- 5.3 Prototipação
- 5.4 Wireframe
- 5.5 Princípios de Alinhamento
- 5.6 Arquitetura da Informação

5.7 Estruturas de Organização

5.8 Card Sorting

## **MÓDULO VI**

6.1 Algoritmos

6.2 Variáveis e Operações

6.3 Decisões

6.4 Repetições

## **MÓDULO VII**

7.1 Ferramentas e Estrutura

7.2 Tags

7.3 Listas e tabelas

7.4 Divisões I

7.5 Divisões II

## **MÓDULO VIII**

8.1 Tag Style

8.2 Atributos: color, font, border, margin e padding

8.3 Flexbox

8.4 Classes, Tags e IDs I

8.5 Classes, Tags e IDs II

8.6 HTML x CSS e Animações em CSS

## **EMENTA HUSTLER**

### **MÓDULO I**

- 1.1 Carreira
- 1.2 Profissional de Vendas
- 1.3 Novo Perfil
- 1.4 Competências

### **MÓDULO II**

- 2.1 Evolução do Mercado
- 2.2 Mercado e Clientes

### **MÓDULO III**

- 3.1 Funil de Vendas

### **MÓDULO IV**

- 4.1 Geração de Demandas
- 4.2 Comparação de Modelos
- 4.3 Inbound
- 4.4 Outbound
- 4.5 Processo de Prospecção
- 4.6 BANT
- 4.7 Spin Selling
- 4.8 GPCT CI
- 4.9 NES

### **MÓDULO V**

- 5.1 Processo de Abordagem
- 5.2 Diagnóstico
- 5.3 Fechamento
- 5.4 Objeções

## **MÓDULO VI**

6.1 Dicas

6.2 Ferramentas

6.3 Métricas de Esforço

6.4 Gestão de Equipes

6.5 Funil de Contratação

6.6 Treinamento e Coaching de Vendas

6.7 Definição de Metas

6.8 Gestão de Funil

## EMENTA HYPER

### MÓDULO I

- 1.1 O que é Marketing
- 1.2 O que é Marketing Digital
- 1.3 Dados de Mercado
- 1.4 Primeiros Passos
- 1.5 Business Model Canvas
- 1.6 Lean Canvas
- 1.7 Branding
- 1.8 Público Alvo e Personas
- 1.9 Carreira em Growth
- 1.10 Mitos e Verdades
- 1.11 Gestão de Tempo
- 1.12 Fluxo de Trabalho
- 1.13 Mídia Orgânica vs. Mídia Paga
- 1.14 Benchmarking
- 1.15 Cases

### MÓDULO II

- 2.1 Jornada de Compras
- 2.2 Vendas Inbound
- 2.3 Vendas Outbound
- 2.4 Estágios de Growth
- 2.5 Mapa de Empatia
- 2.6 Funil Pirata
- 2.7 Funil Inbound
- 2.8 Funil Outbound
- 2.9 Funil E-commerce
- 2.10 Funil de Marketing e Vendas
- 2.11 Funil Product-Led Growth



### **MÓDULO III**

- 3.1 Bullseyes Framework
- 3.2 Targeting Blogs
- 3.3 Publicidade
- 3.4 Relações Públicas e Imprensa
- 3.5 Imprensa Não-Convencional
- 3.6 Google Ads
- 3.7 Hacks de SEM
- 3.8 Instagram/Facebook Ads
- 3.9 Pixel do Facebook
- 3.10 LinkedIn Ads
- 3.11 MOOH
- 3.12 Whatsapp Ads
- 3.13 Social and Display Ads

### **MÓDULO IV**

- 4.1 SEO
- 4.2 ASO
- 4.3 Produção de Conteúdo
- 4.4 Conteúdo Rico
- 4.5 Blog em Wordpress
- 4.6 Gerenciamento de Redes Sociais
- 4.7 Copywriting
- 4.8 Automação e Nutrição
- 4.9 Sendgrid
- 4.10 Mailchimp
- 4.11 Active Campaign
- 4.12 E-mail Marketing

### **MÓDULO V**

- 5.1 Marketing Viral
- 5.2 Engenharia de Marketing
- 5.3 Landing Page

5.4 HTML

5.5 CSS

5.6 Domínio e Hospedagem

5.7 Programa de Afiliados

5.8 Eventos

5.9 Comunidades

5.10 Influenciadores

5.11 Referral Marketing

5.12 Vídeo Marketing

5.13 Matriz ICE

## **MÓDULO VI**

6.1 Web Analytics

6.2 Principais Métricas

6.3 Topo de Funil

6.4 Meio de Funil

6.5 Fundo de Funil

6.6 UTM

6.7 Google Data Studio

## **MÓDULO VII**

7.1 CRO

7.2 Relevância Estatística

7.3 Testes A/B

7.4 Priorização e Implementação

7.5 Modelagem de Testes

7.6 Boas Práticas

7.7 Principais Erros

7.8 Ferramentas para Testes

## **MÓDULO VIII**

8.1 Empresas de Alto Impacto

8.2 Porque o processo é importante

8.3 The Grows Process

8.4 Metas SMART

8.5 Times de Growth

8.6 Fechamento