





# MANUAL DA MENTORIA

Hacker



# OLÁ



Agradecemos por aceitar nosso convite e compartilhar com a gente **o desafio de transformar vidas e desenvolver talentos digitais!**



# GAMA EXPERIENCE

Durante 5 semanas, participantes engajam em projetos de alta intensidade, consomem conteúdos em diversos formatos e realizam atividades individuais e em grupo com foco na **capacitação para o mercado digital**.





# GAMA EXPERIENCE

É um treinamento que trabalha duas frentes:

- **Soft skills** (habilidades comportamentais):  
Inteligência emocional, comunicação assertiva, liderança, fast-learning e trabalho em equipe.
- **Hard skills** (habilidades técnicas) em 4 stacks:



**HUSTLER**

Inside Sales



**HIPSTER**

UX Design



**HYPER**

Growth  
Hacking



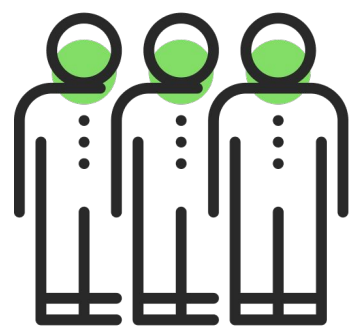
**HACKER**

Front end

**E mescla interações online e presenciais.**

# CRONOGRAMA DOS ENCONTROS PRESENCIAIS

## Sábado de Abertura



Palestras,  
paineis e  
dinâmicas  
introdutórias

## Sábado de Treinamento 1



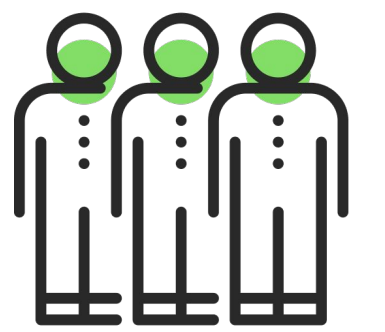
## Sábado de Treinamento 2



## Sábado de Treinamento 3



## Sábado de Encerramento



Apresentações  
finais, entrega  
de premiação e  
formatura

**Atividades Mono Stack referente ao conteúdo online da semana anterior**  
(os participantes são separados por área)

**09h - 12h:** Revisão e bate-papo com **Transformadores**

**14h - 17h:** Dinâmica prática com **Mentores**

# CONTEÚDO DOS SÁBADOS DE TREINAMENTO



Você entra aqui 

## Sábado de Treinamento 1



## Sábado de Treinamento 2



## Sábado de Treinamento 3



Revisão

Conteúdo online da  
semana anterior

### MÓDULO I

- 1.1 O mundo do desenvolvimento
- 1.2 HTML
- 1.3 CSS
- 1.4 Git

### MÓDULO II

- 2.1 Lógica de Programação
- 2.2 Javascript Básico
- 2.3 Javascript Intermediário
- 2.4 Assincronicidade com JS
- 2.5 Consumo de APIs

### MÓDULO III

- 3.1 Bootstrap
  - 3.1.1 Instalação
- 3.1.2 Layout (Grid)
- 3.1.3 Componentes
- 3.1.4 Formulários
- 3.1.5 Tabelas
- 3.1.6 Alertas

### MÓDULO IV

- 4.1 Clean Code
- 4.2 Teste Unitário com Jasmine
- 4.3 Agile Software
- 4.4 Próximos Passos

# PROGRAMAÇÃO SÁBADO

## MANHÃ (9h às 12h)

Com o objetivo de consolidar o conhecimento técnico do(a)s participantes antes das dinâmicas, aos sábados pela manhã faremos **revisão** do conteúdo online assistido durante a semana com transformadore(a)s.

**Se quiser assistir, chega mais!**

## TARDE (14h às 17h)

É aqui que vocês entram em ação: auxiliando os alunos na execução de uma dinâmica

**O grande objetivo da mentoria é facilitar um ambiente de tira-dúvidas no qual todas as pessoas possam contribuir e se ajudar, sendo mediadas pelo conhecimento do(a)s mentore(a)s convidado(a)s.**



# MENTORIA

## INFORMAÇÕES IMPORTANTES:

- A dinâmica será revelada pontualmente às 14h para os alunos e terá no máximo 3 horas de duração;
- A dinâmica deve ser projetada por um dos mentores (nós enviaremos a apresentação);
- É imprescindível que a dinâmica se encerre por volta das 16h50h;
- Os alunos não irão precisar entregar um resultado, a finalidade da dinâmica está em sua própria execução. No entanto, eles podem ficar a vontade para colocar suas produções em seus respectivos portfólios
- Qualquer alteração que julguem importantes na dinâmica, vocês tem autonomia para fazer

## Materiais disponíveis

Projeter + cabo HDMI

# A DINÂMICA

## “Calculadora de Churrasco”

Crie uma aplicação responsiva que calcule, a partir do número de pessoas e horas, os insumos necessários para a realização de um churrasco (litros de cerveja, refrigerante e quilos de carne/vegetais).

Você vai precisar de:

- Seu editor de códigos favorito;
- Um template bootstrap;
- A lógica:
  - 100g de comida por pessoa/h;
  - 1 latinha de cerveja (365ml) por pessoa/h;
  - 100ml de refrigerante por pessoa/h.

Finalizar até 16:50



# A DINÂMICA

## RECADOS IMPORTANTES:

- Vocês deverão se apresentar brevemente e explicar a dinâmica ao grupo antes de começá-la;
- Instruímos que os alunos levem notebook para consultarem a dinâmica (enviaremos por slack) e demais ferramentas
- Vocês devem ficar responsáveis pela gestão do tempo.

## DICAS:

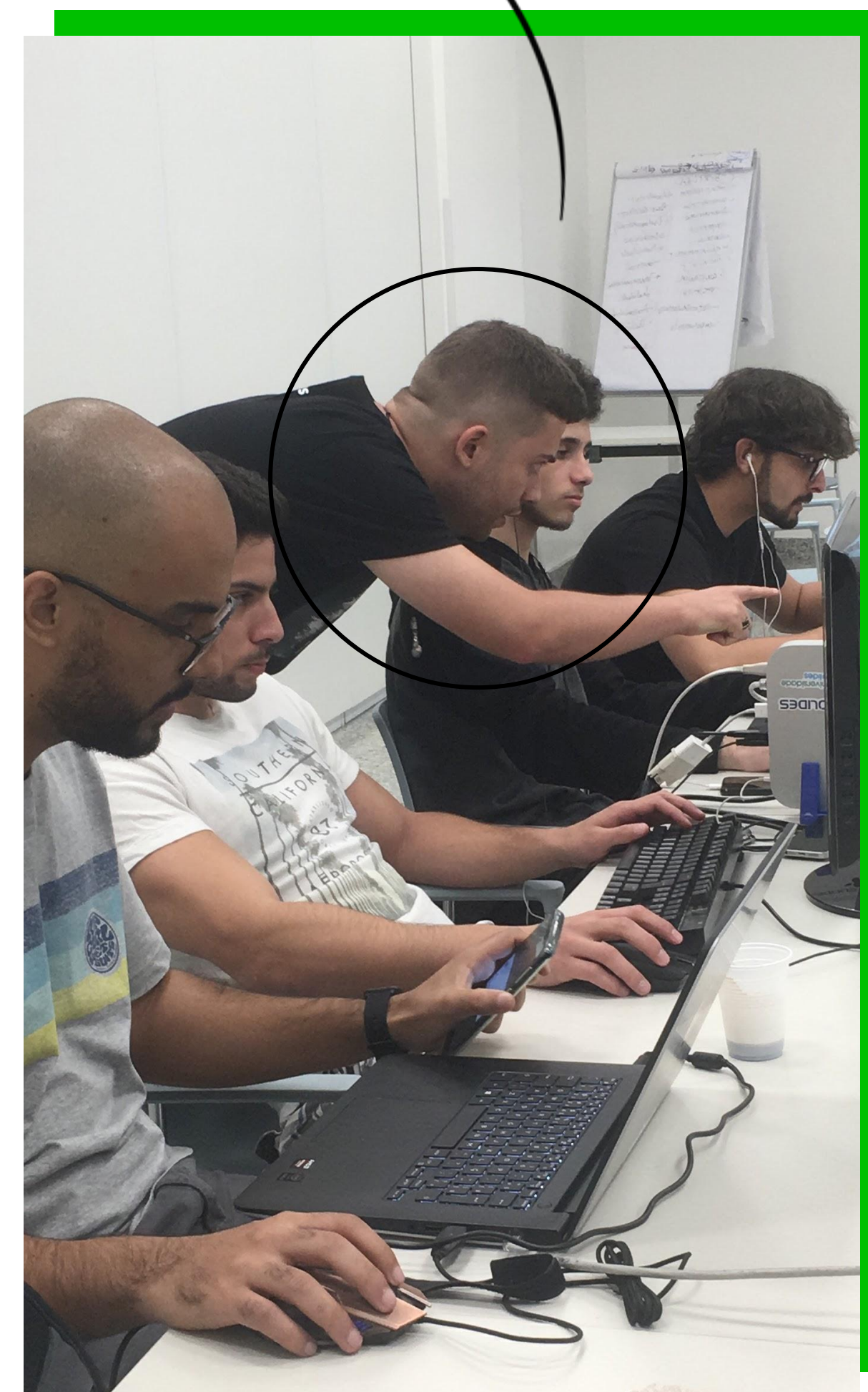
- Dê exemplos práticos no feedback;
- Explique de maneira que iniciantes possam entender.





A dinâmica  
deverá ser  
projetada na sala

você ficará na sala  
auxiliando na  
execução da  
dinâmica





# FACILITAÇÃO

## A FACILITAÇÃO PRIORIZA

- **O todo:** visão coletiva
- **O fluxo:** liga e reforça mensagens
- **O público:** aborda necessidades reais

## A FACILITAÇÃO FAZ

- Desafia pensamentos
- Modela comportamentos
- Cria ambiente confortável

## A FACILITAÇÃO NÃO FAZ

- Não é dona da verdade
- Não desrespeita ninguém
- Não ignora nenhuma dúvida

# GRATIDÃO

Para nós da Gama é muito importante poder contar com **profissionais incríveis como você** para proporcionar a melhor experiência aos nossos talentos digitais.



Agradecemos por aceitar o nosso convite e compartilhar com a gente o desafio de transformar vidas!

**#GOGAMA**



# DÚVIDAS?

Não deixe de nos acionar!



**Nanda Godoy**

Analista de Projetos Educacionais

(11) 99615-1605

[fernanda.godoy@gama.academy](mailto:fernanda.godoy@gama.academy)



Até Sábado!

