



Elastic Code

QUALQUER **PERFIL.**
QUALQUER **STACK.**

Desenvolvemos as **habilidades** necessárias!



<programar.
com.
vc>

Elevator Pitch:

Para as pessoas

que tem vontade de trabalhar com desenvolvimento de software,

o programar.com.vc

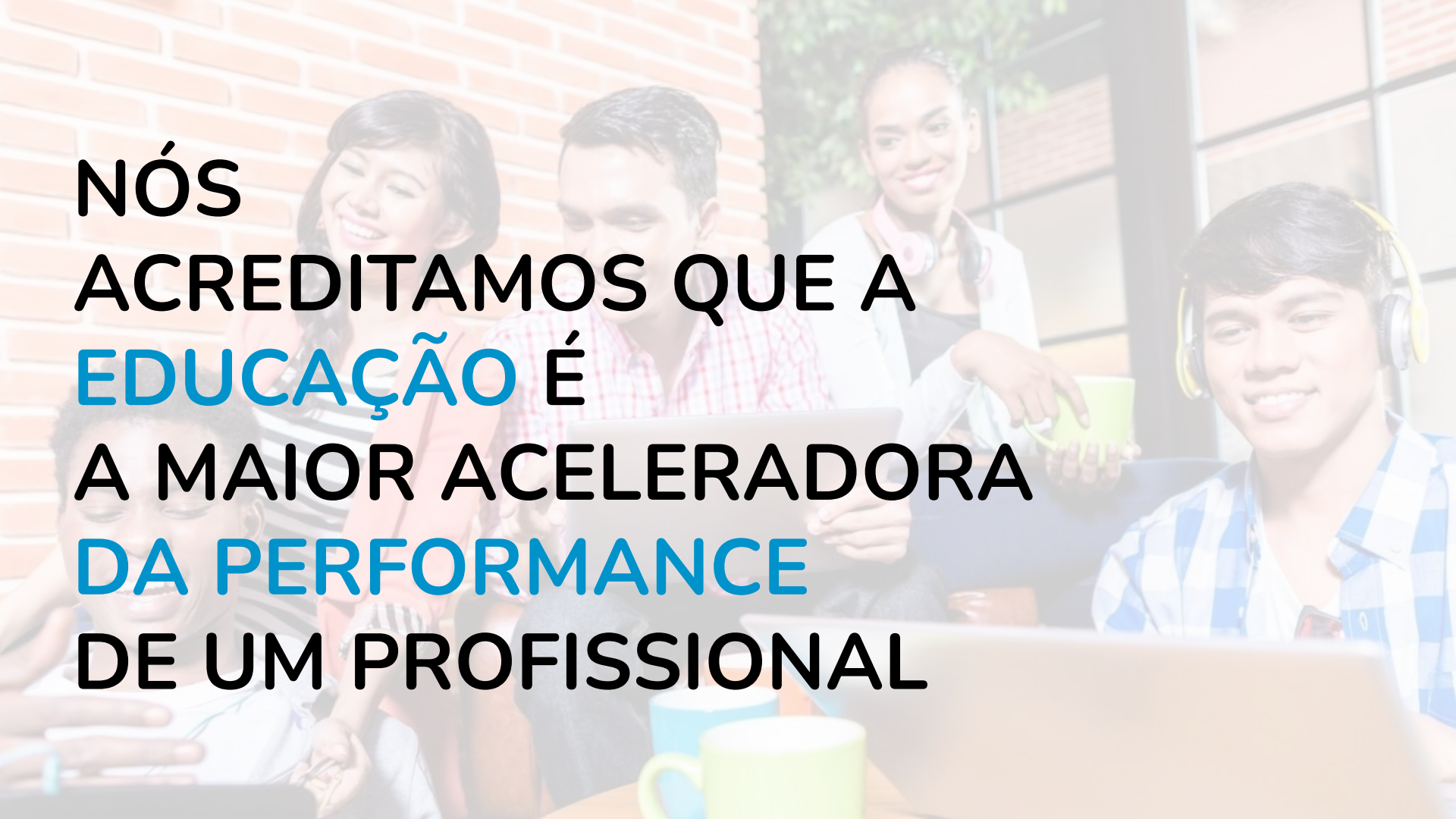
é um programa educacional

que te ensina através da prática como é ser programador em uma empresa de software.

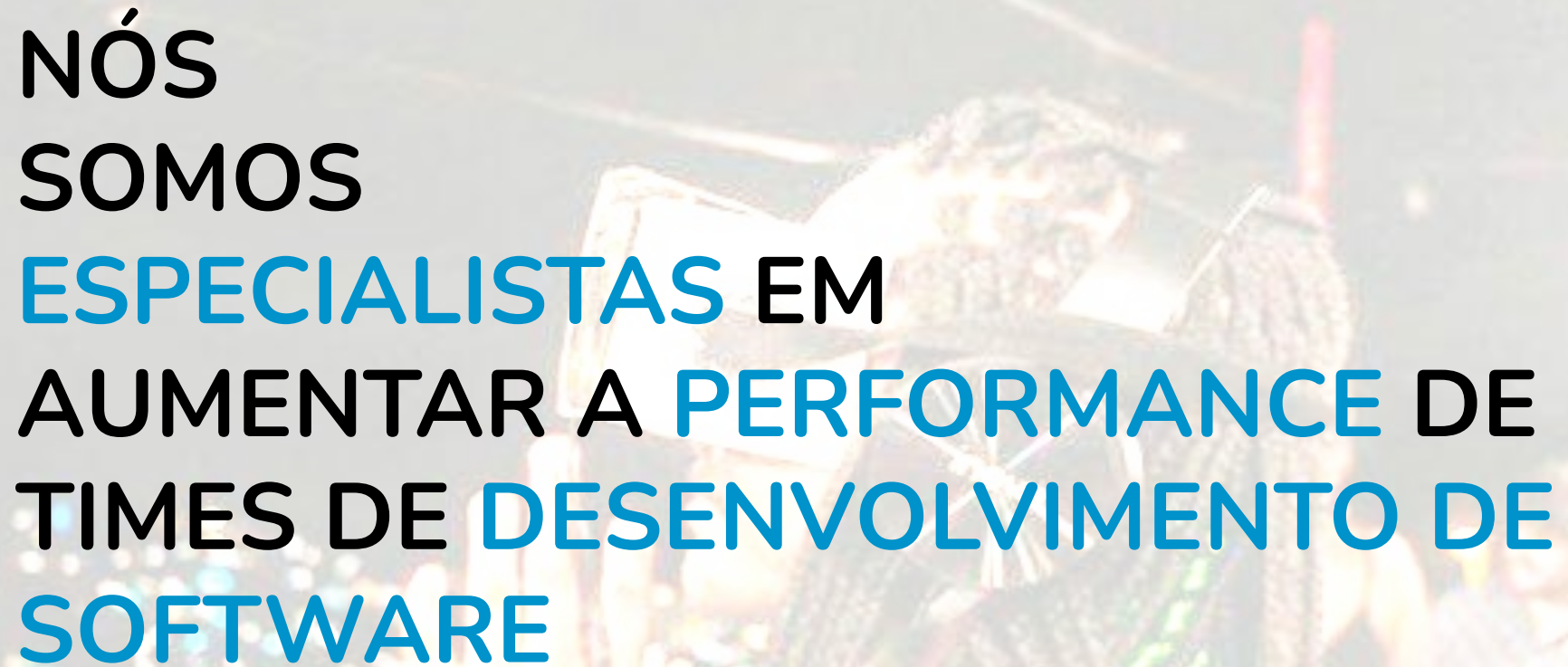
Ao contrário das faculdades tradicionais e cursos que te ensinam tecnologia

o serviço tem como objetivo te ensinar a aprender através de desafios práticos de programação, conteúdo direcionado às práticas e mentoria.

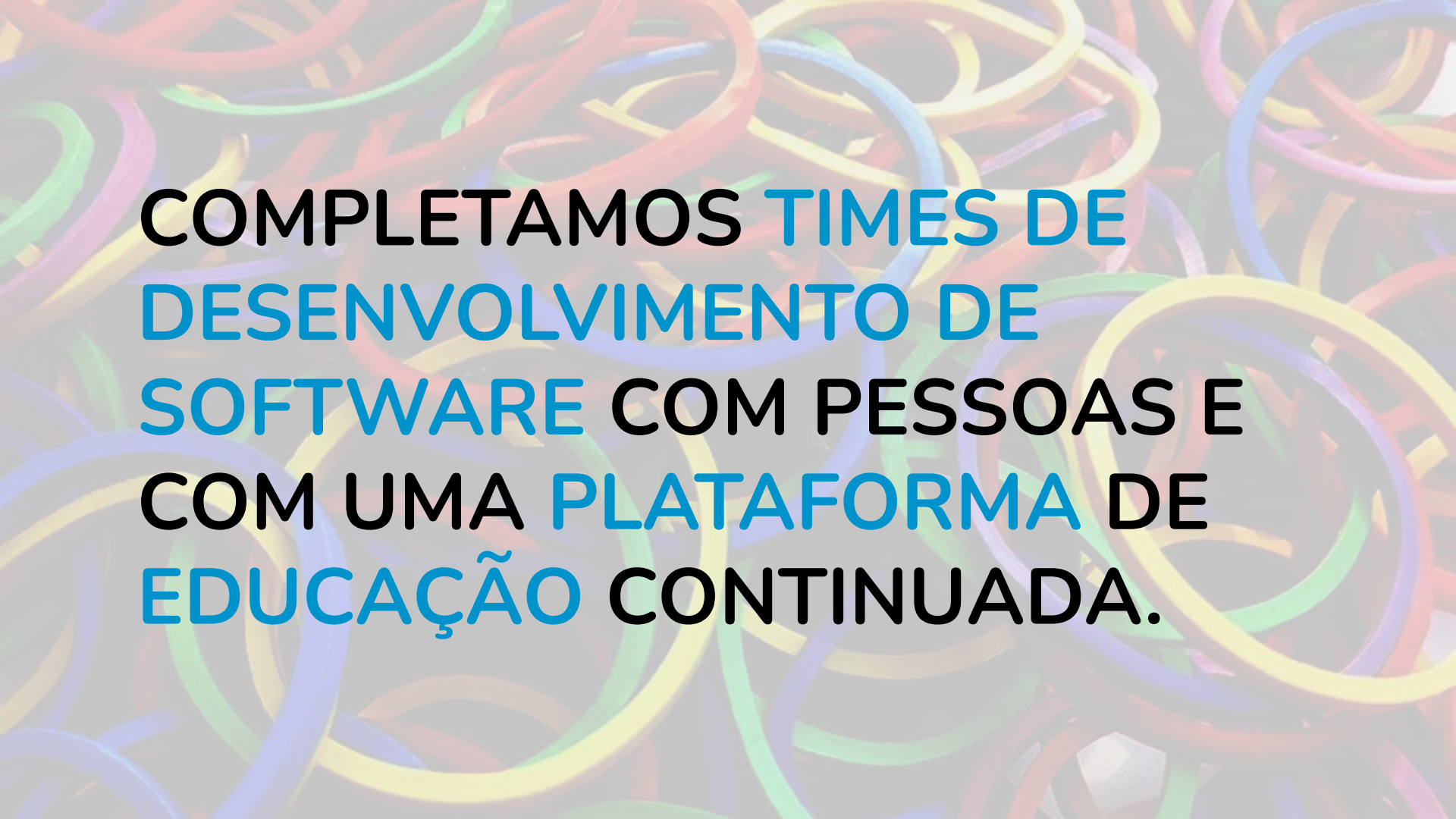


A group of five diverse young professionals are gathered around a table in a modern office setting. They are all smiling and looking at a laptop screen. One woman is holding a green mug. The background shows a brick wall and large windows. The text is overlaid on the image in a bold, sans-serif font. The words 'EDUCAÇÃO' and 'DA PERFORMANCE' are highlighted in blue, while the rest of the text is black.

**NÓS
ACREDITAMOS QUE A
EDUCAÇÃO É
A MAIOR ACELERADORA
DA PERFORMANCE
DE UM PROFISSIONAL**

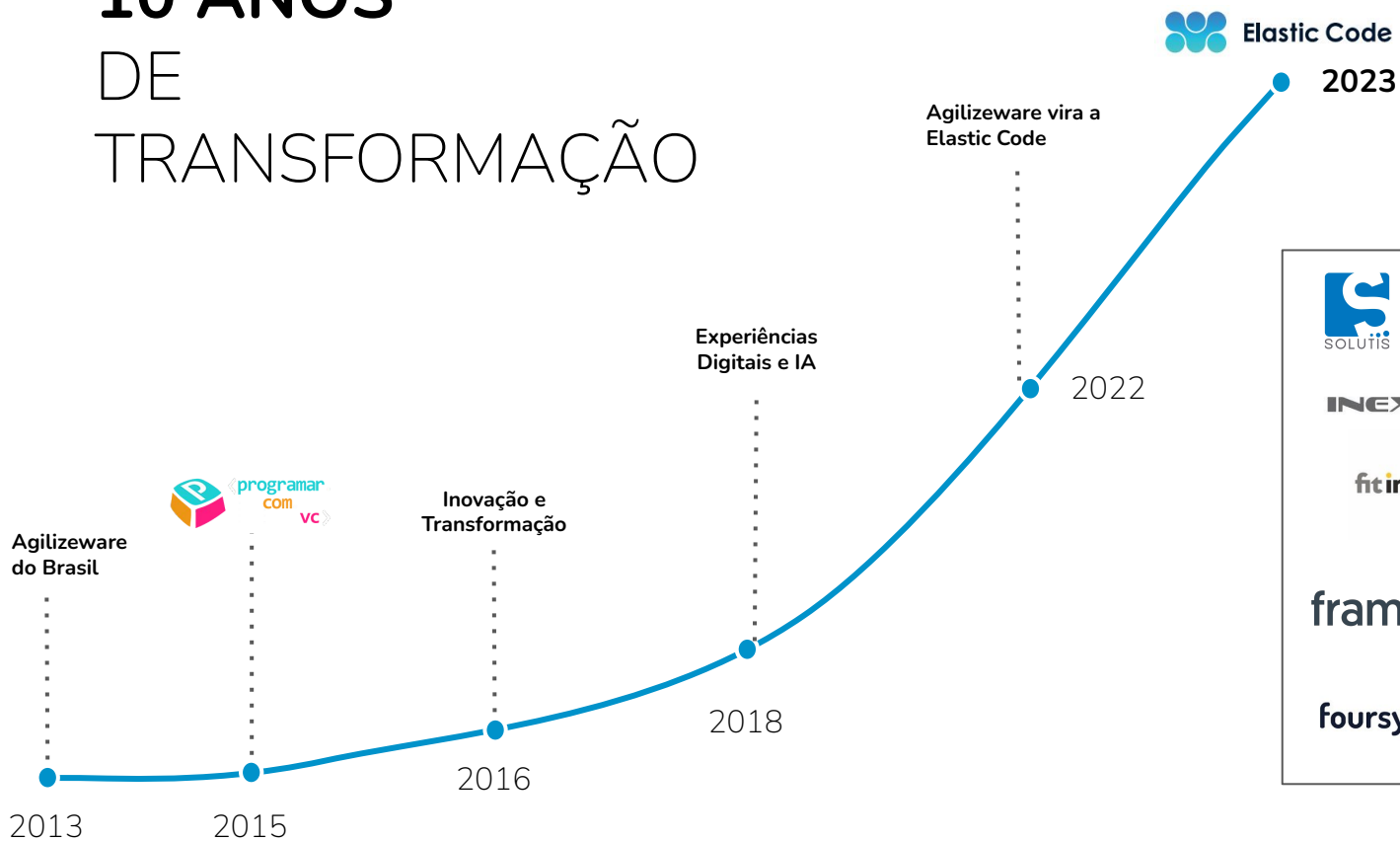


**NÓS
SOMOS
ESPECIALISTAS EM
AUMENTAR A PERFORMANCE DE
TIMES DE DESENVOLVIMENTO DE
SOFTWARE**

The background of the image is a dense, chaotic arrangement of many colorful rubber bands. The colors include red, yellow, green, blue, and purple. The rubber bands are tangled together, creating a complex, web-like pattern that fills the entire frame. The lighting is even, highlighting the texture and elasticity of the bands.

**COMPLETAMOS TIMES DE
DESENVOLVIMENTO DE
SOFTWARE COM PESSOAS E
COM UMA PLATAFORMA DE
EDUCAÇÃO CONTINUADA.**

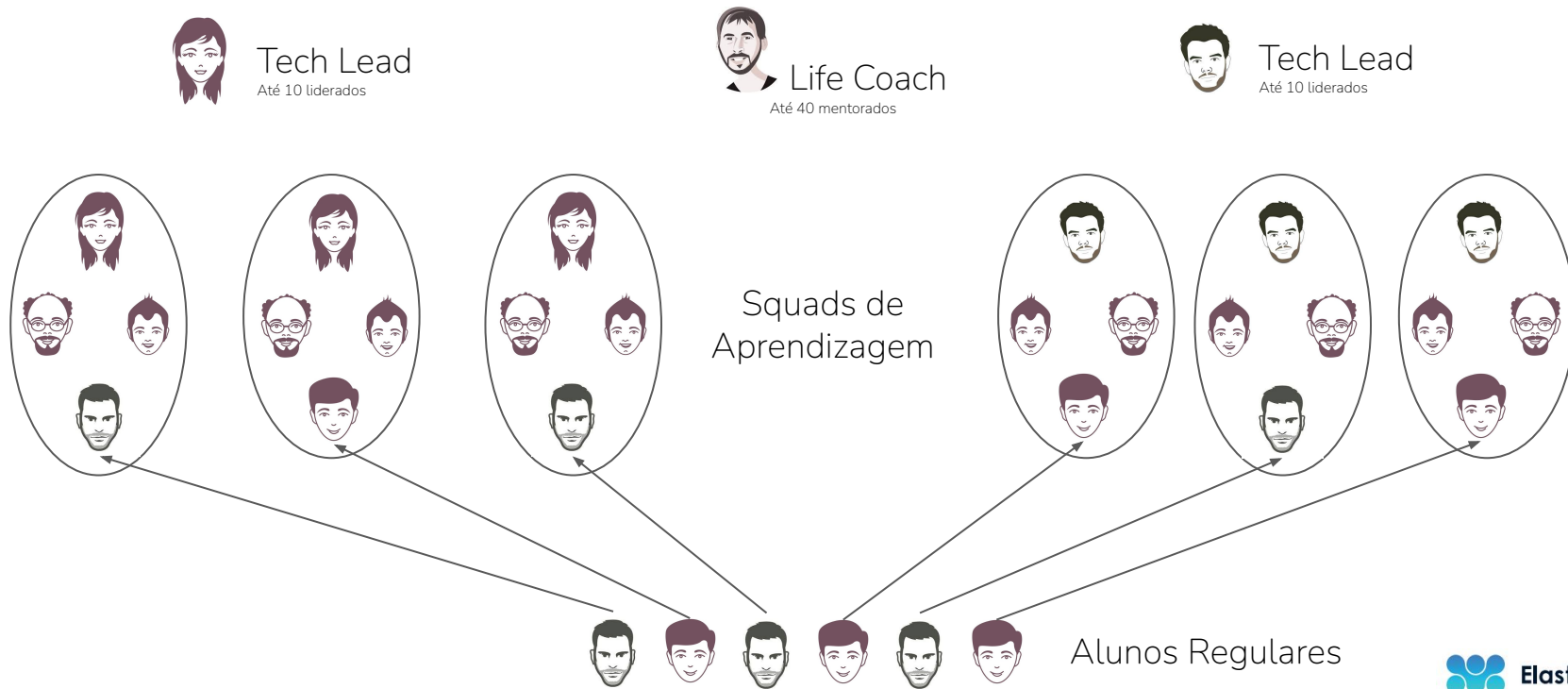
10 ANOS DE TRANSFORMAÇÃO



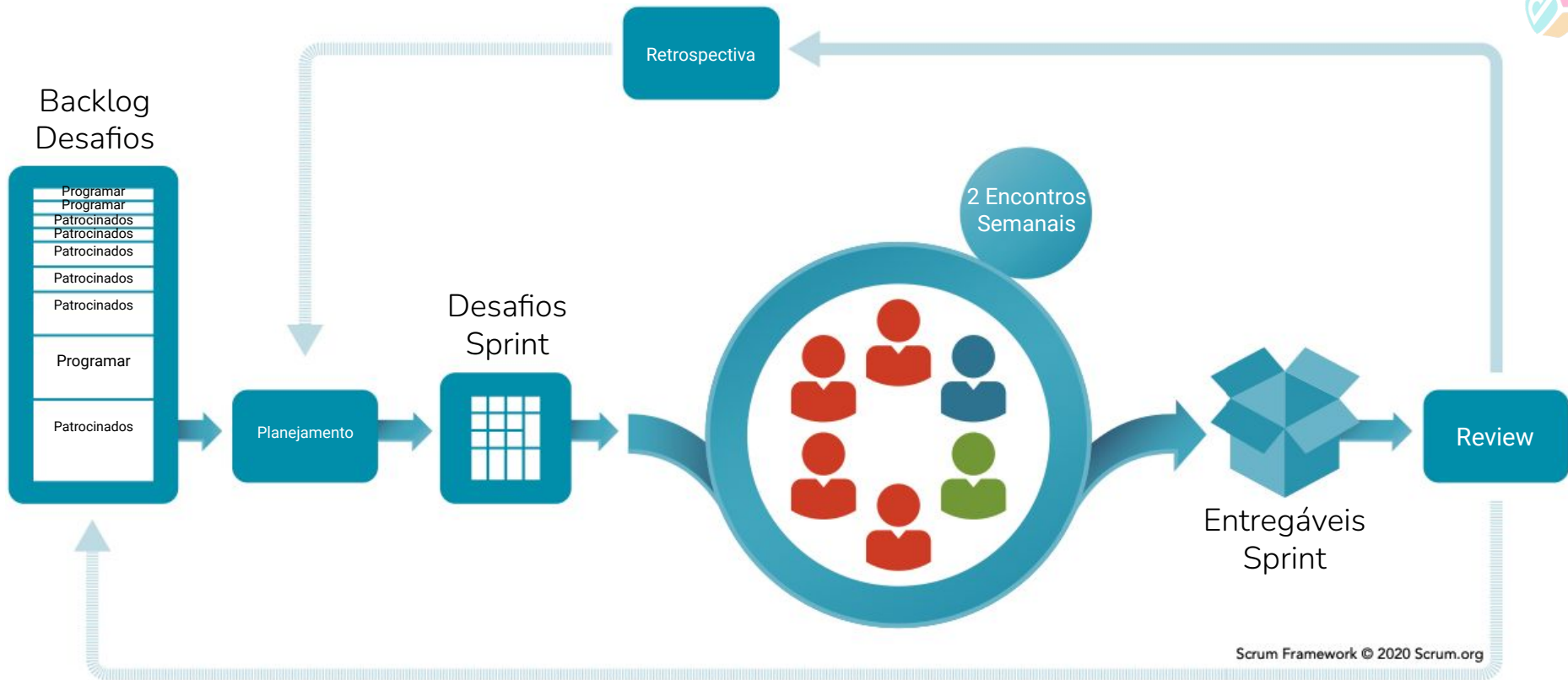
Quem nos acompanhou nessa Jornada



SOLUÇÃO - CRESCER EM TIME

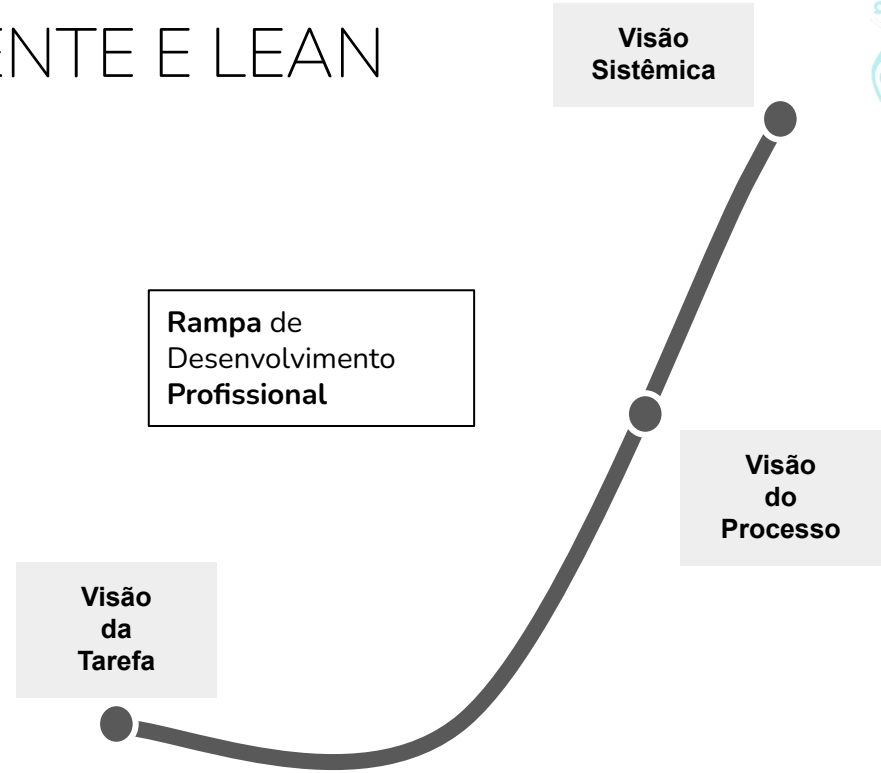
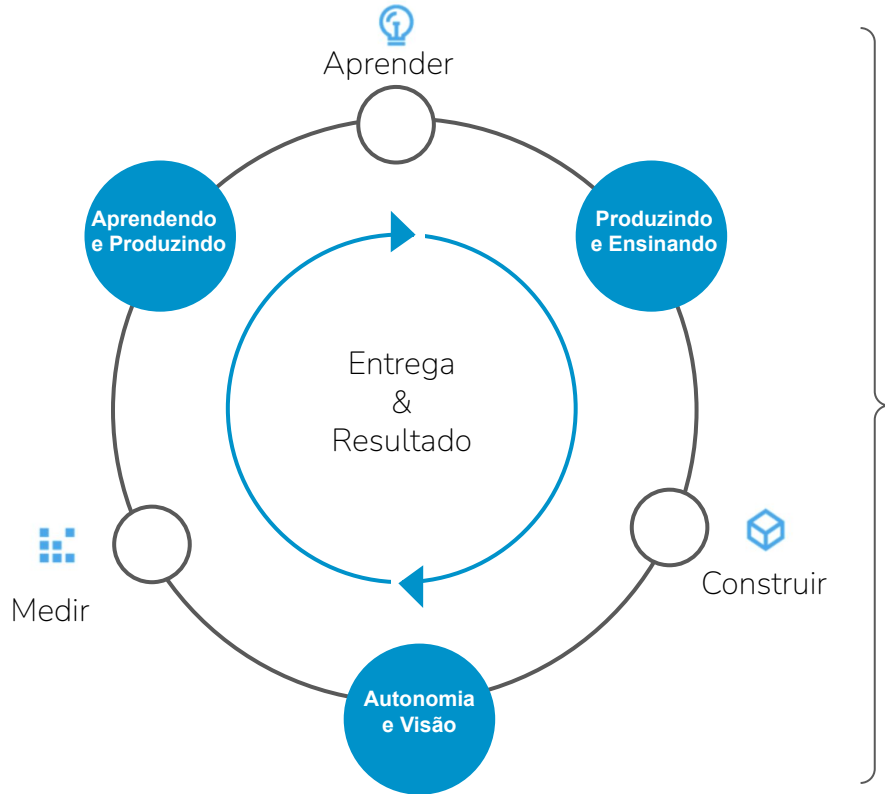


SOLUÇÃO - MÉTODO



Scrum Framework © 2020 Scrum.org

NOSSA **MÉTODO** É DIFERENTE E LEAN



PROBLEMAS QUE RESOLVEMOS

Dificuldade de **recrutar**

Dificuldade de **alocar**

Alto **custo de "formação"** de profissionais júnior

Precisa que os profissionais **"cheguem jogando"**

Falha na **seleção**

Time sem senso de **propósito**

Insatisfação do time

Rotatividade

Improdutividade

Falta de **qualidade**

Falha nas entregas

Desperdício

Imprevisibilidade

NOSSAS **SOLUÇÕES** PARA TIMES DE DEV



Alocação de Devs em Squads

Descobrimos, treinamos e preparamos programadores, alocamos e acompanhamos sua performance na sua empresa.



Team Building

Fortalecemos times tornando-os produtivos por meio de métodos que promovem upskill, colaboração e confiança.



Aumento de Performance

Aplicamos uma metodologia que avalia aspectos fundamentais para a melhoria da performance dos devs e criamos uma jornada de Upskill para cada dev.



Seleção de times

Desenhamos e executamos uma estratégia de seleção de profissionais de tecnologia.

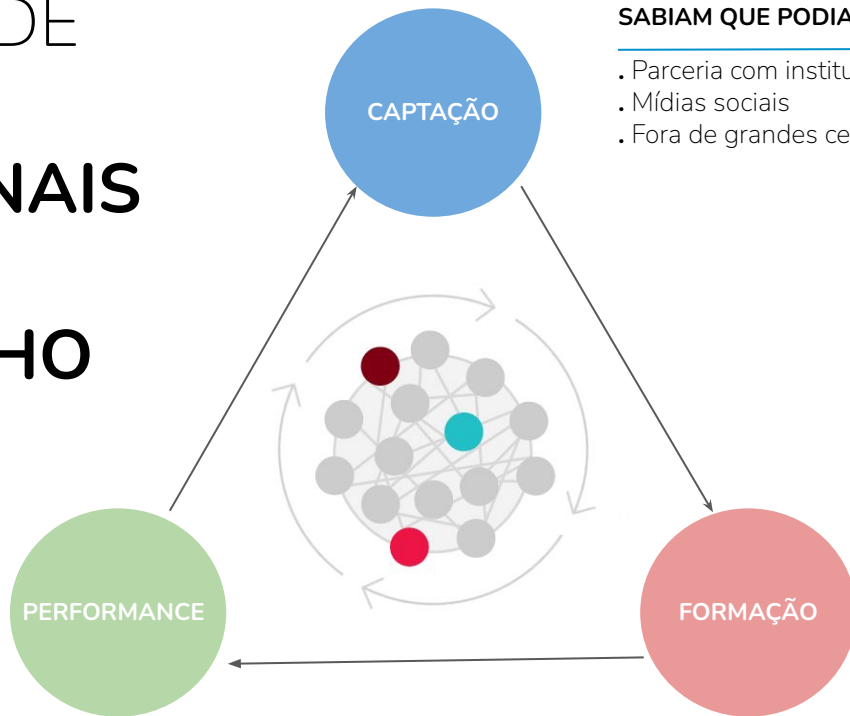
ELASTIC CODE FORMA PROFISSIONAIS DE ALTO DESEMPENHO

EDUCAÇÃO CONTINUADA. SUPORTE DURANTE TODO CICLO DE TRABALHO

- . Suporte técnico
- . Desenvolvimento pessoal
- . Suportados por dados

DESCOBRIMOS JOVENS QUE TEM VONTADE DE TRABALHAR COM TECNOLOGIA, MAS NEM SABIAM QUE PODIAM

- . Parceria com instituições de ensino
- . Mídias sociais
- . Fora de grandes centros



EDUCAÇÃO ATIVA. SIMULANDO AS SITUAÇÕES DO AMBIENTE DE TRABALHO

- . Método ativo de aprendizagem
- . 13.000 mil horas de conteúdo curado
- . Desenvolvimento de hard e soft skill

APRENDIZAGEM CONTÍNUA

NOSSO PROGRAMA DE EDUCAÇÃO CONTINUADA



Metodologia Ativa

Nosso método de aprendizado é ativo e baseado na troca de conhecimento entre os participantes.



Suporte a Desenvolvimento

O professor dá lugar ao mentor. Esse papel é responsável por ser o tutor do profissional durante o trabalho.



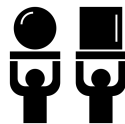
Simulação do Ambiente Real

Todo treinamento é baseado em cumprir atividades como em um Squad. E a interação entre o time é o principal critério de sucesso.



Ensinando a Aprender Programação

Nós não ensinamos programação. Nós estimulamos a curiosidade e a colaboração para que o indivíduo aprenda a aprender continuamente a programar.



Desenvolvendo Soft Skills

Habilidades como a persistência, saber quando e como pedir ajuda, resiliência, empatia, visão do processo e não só da tarefa são desenvolvidas no programa.



Performance Através de Dados

Todo o desenvolvimento e execução do trabalho é medido, acompanhado e reportado.

KPI'S E OBJETIVOS

Indicadores mapeados de cada profissional

Atributos pessoais

Desejo por contribuir

Orgulho pela qualidade e produtividade
Diversão

Foco no problema e não na solução

Perseverança
Desejo por melhorar

Pró-atividade

Manter a visão na big picture

Ação

Meticulosidade
Sentido de missão
Convicção
Concatenar objetivos pessoais e profissionais
Pró-atividade com o gestor

Consciência do seu plano de carreira

Senso crítico
Comprometimento

Skills interpessoais

Pedir ajuda

Dar ajuda

Trabalho em equipe

Contrargumentação

Skills situacionais:

Qualidade

Necessidade do usuário/cliente

Thinking

Soluções elegantes e simples

Inovação

Atenção aos detalhes

Design

Responder à pressão

Interpretação de Texto e requisito

Skills para resolver tarefas com sucesso e eficiência:

Alavancar/reutilizar código

Resolver problemas metodicamente

Técnica

Testes com codificação

Experiência

Treinar/aprender

Usar leitor de código

Usar novos métodos e ferramentas

Planejar e estimar

Usar protótipos

Conhecimento

Comunicação

KPI'S, OBJETIVOS E SONHOS

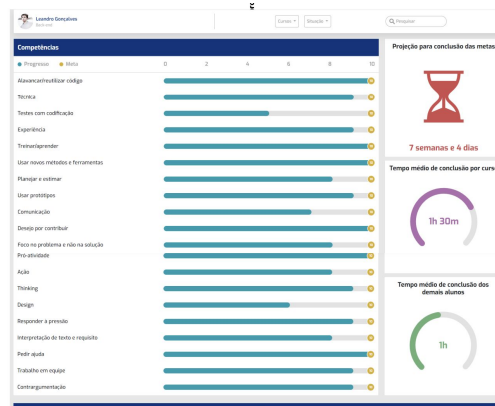
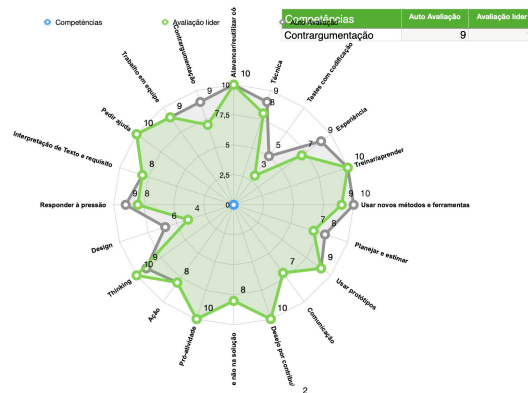
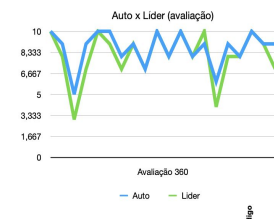
Alinhando propósito pessoal, do projeto e da empresa

Análise de Competências Leandro

Nível de carreira: Programador Júnior / 2022-1

Um dos jovens mais autodidatas que conheci esse ano. Leandro consegue absorver documentações, quer dizer vídeo, como os materiais foram preparados para fazer bem, já atuam com virtualização de container Docker, AWS, Nodes, React, Cognito, Elastic Bean Stalk, Route53, Load Balancer, SNS, SQS.... E por aí vai. Construí uma série de gateways para comunicação com APIS do Facebook para postagens de conteúdo e análise de engajamento nas redes sociais.

Competências	Auto Avaliação	Avaliação Líder
Alavancar/reutilizar código	10	10
Técnica	9	8
Testes com codificação	5	3
Experiência	9	7
Treinar/aprender	10	10
Usar novos métodos e ferramentas	10	9
Planejar e estimar	8	7
Usar protótipos	9	9
Comunicação	7	7
Desejo por contribuir	10	10
Foco no problema e não na solução	8	8
Pró-atividade	10	10
Ação	8	8
Thinking	9	10
Design	6	4
Responder à pressão	9	8
Interpretação de Texto e requisito	8	8
Pedir ajuda	10	10
Trabalho em equipe	9	9



Report de Performance

Nosso método faz com que cada profissional seja medido tanto no Delivery (entrega) como a Evolução (amadurecimento);

Fazemos o acompanhamento semanal da execução do trabalho de cada profissional.

Evolução do Profissional

Os feedbacks são cruzados e o profissional é estimulado a falar sobre ambiente de trabalho e, com o grupo, como pode melhorá-lo.

O profissional estabelece metas de conquistas e nós o ajudamos a entender como chegar lá.

PLANO DE **CARREIRA**

Apenas um
caminho de
crescimento



CARREIRA
EM LINHA

O profissional deve
optar entre ser
especialista ou gestor



CARREIRA
EM Y

O profissional desenvolve tanto
suas características técnicas
quanto as de liderança.



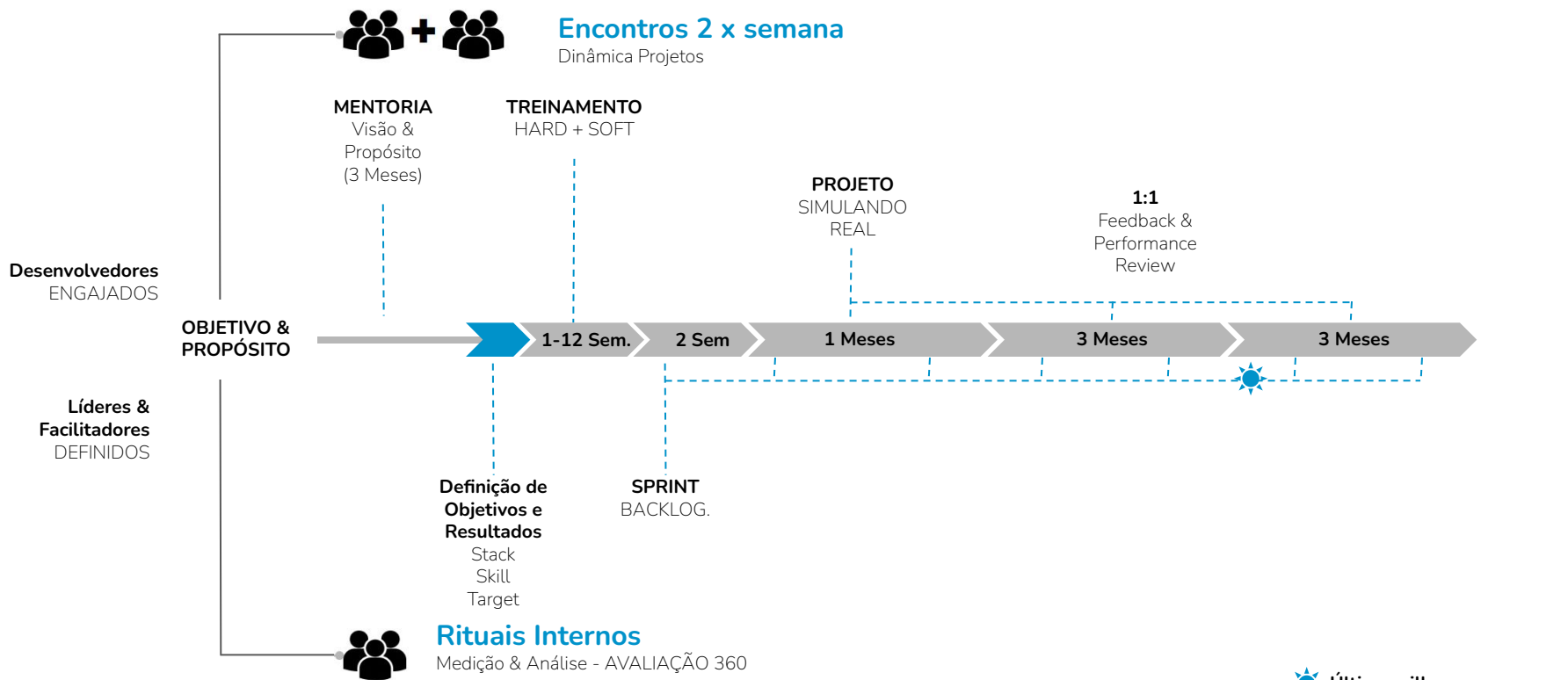
CARREIRA
EM W

Fazer **ACONTECER**

Class Room

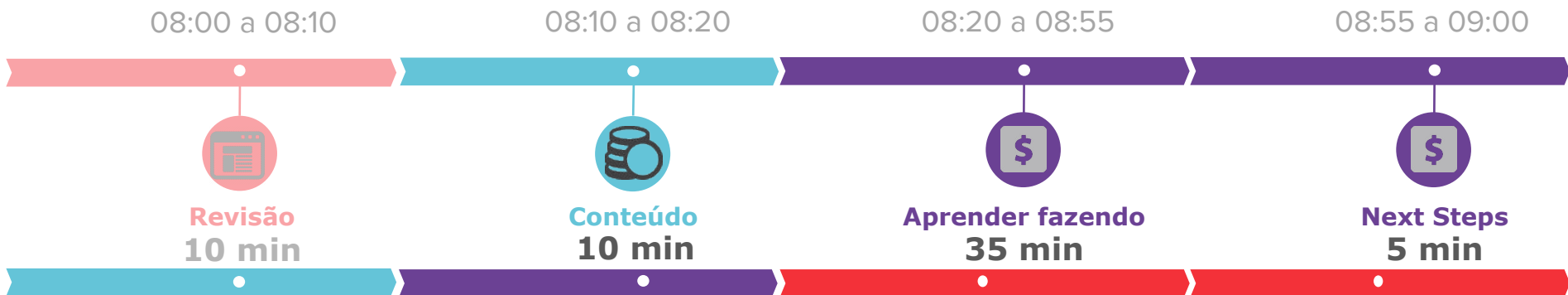


COMO FUNCIONA



Última milha para emprego

Estrutura dos ENCONTROS (Matutino)



Estrutura dos ENCONTROS (Noturno)

18:00 a 18:10



Revisão
10 min

18:10 a 19:20



Conteúdo
10 min

19:20 a 19:55



Aprender fazendo
35 min

19:55 a 20:00

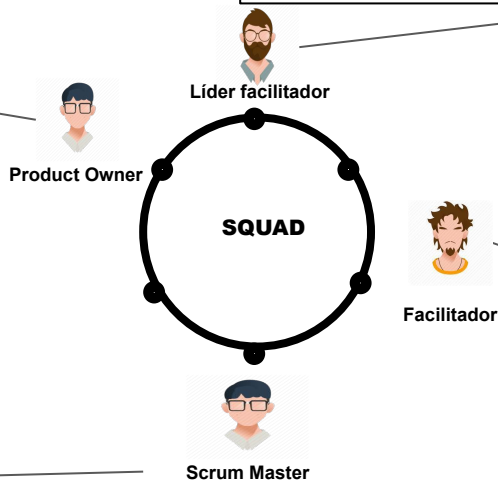


Next Steps
5 min

SQUADS Papéis

- Define e gerencia o roadmap do produto
- Refina e realiza discovery para desenho e escrita das histórias para a Sprint
- Planeja a Sprint
- Participa das cerimônias de Planejamento e Refinamento de requisitos

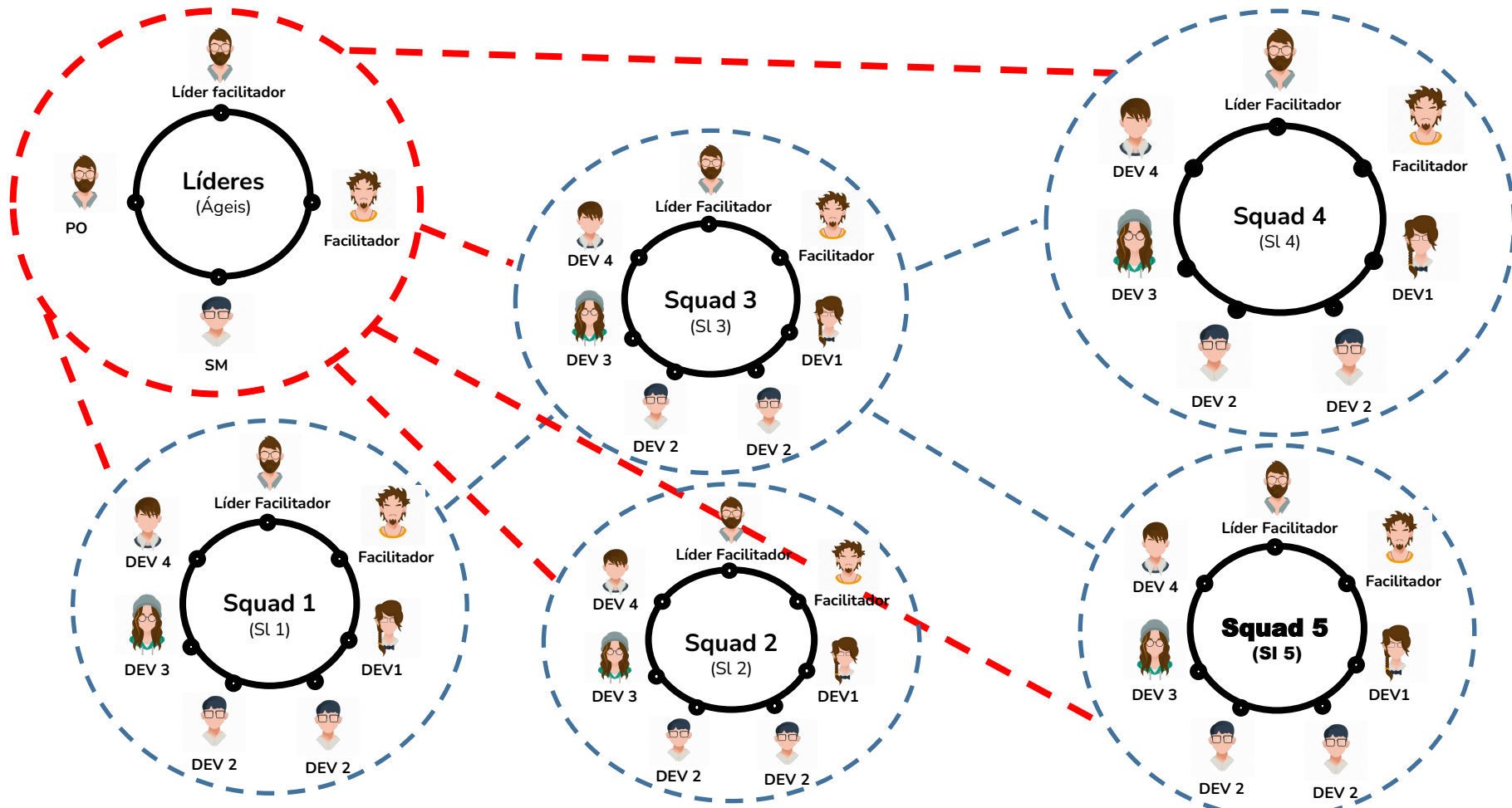
- É o guardião dos processo e rituais Ágeis como daily, planejamento, revisão e retrospectiva;
- Em nosso caso o PO / SM



- Líder servidor
- Facilitar etapas da metodologia de desenvolvimento
- Garantir processos, 1:1, feedback
- Administrar o backlog entre as Squads e os SQUADS
- Promover discussões entre squads e time cliente
- Disponibiliza e cuida do ambiente para desenvolvimento;
- Orienta a geração de competências e habilidades Hard e Soft

- Facilitar aprendizagem técnica
- Garantir que as jornadas
- Coleta métricas e melhorar o skill técnico dos devs
- Ajudar a corrigir problemas
- Explicar e sanar dúvidas
- Promover debates sobre temas técnicos
- Desenvolve componentes
- Corrigir eventuais bugs ou problemas
- Participa de decisões técnicas
- Auxilia squads com dúvidas ou problemas

Modelo de interação entre SQUADS



Ementa Java

Objetivos

- Compreender a plataforma java, máquina virtual, compilador, ambiente de desenvolvimento;
- Lógica e estruturas de dados básicas;
- Melhorar a abstração e raciocínio lógico para desenvolvimento em java;
- Entender o básico da orientação objeto e as diferenças para o paradigma estruturado

Pré-requisitos

Para que o participante possa absorver o conhecimento e aproveitar ao máximo o curso, é necessário que tenha conhecimentos listados abaixo:

Lógica de programação;

Experiência com outra linguagem de programação (recomendado);

Carga horária

A abordagem terá 30% de teoria e 70% de prática, totalizando 72 horas de treinamento.

Java I

Conteúdo programático

Java – Breve Histórico

Tecnologia Java

Instalação

Estruturas básicas para programação Java - Tipos de dados, variáveis, constantes, operadores e controle de fluxo;

Orientação a Objetos básica - Classes, objetos, métodos e atributos

Arrays - Vetores e Matrizes;

API Padrão Java - Classes da API Padrão;

Java II

Objetivos

- Aprender na prática a desenvolver aplicações Java completas, realizando atividades que são fundamentais em projetos reais, tais como:
- Modelagem e implementação de classes de negócios;
- Integração com bancos de dados relacionais utilizando Java e JDBC ;

Pré-requisitos

Para que o participante possa absorver o conhecimento e aproveitar ao máximo o curso, é necessário que tenha conhecimentos listados abaixo:

Lógica de programação;

Experiência com outra linguagem de programação (recomendado);

Java I

Java II

Conteúdo programático

Composição do EAR

Módulos EJB e WEB

Deployment Descriptor

Serialização

Conceitos Java EE 6

Wildfly

JNDI

EJB 3.2

Session

MDB

CDI 2.0

Banco de dados Oracle 12C

Transações

Webservices – JAX WS2.2

Webservices – JAX RS 1.1

SOAP vs. REST

Objetos, XML e JSON

Mensagens de XML com JAX-B 2.2

Token JWT

JPA

Entities

PrimaryKey

Relacionamentos

EntityManager

Query Language

Joins

JPQL

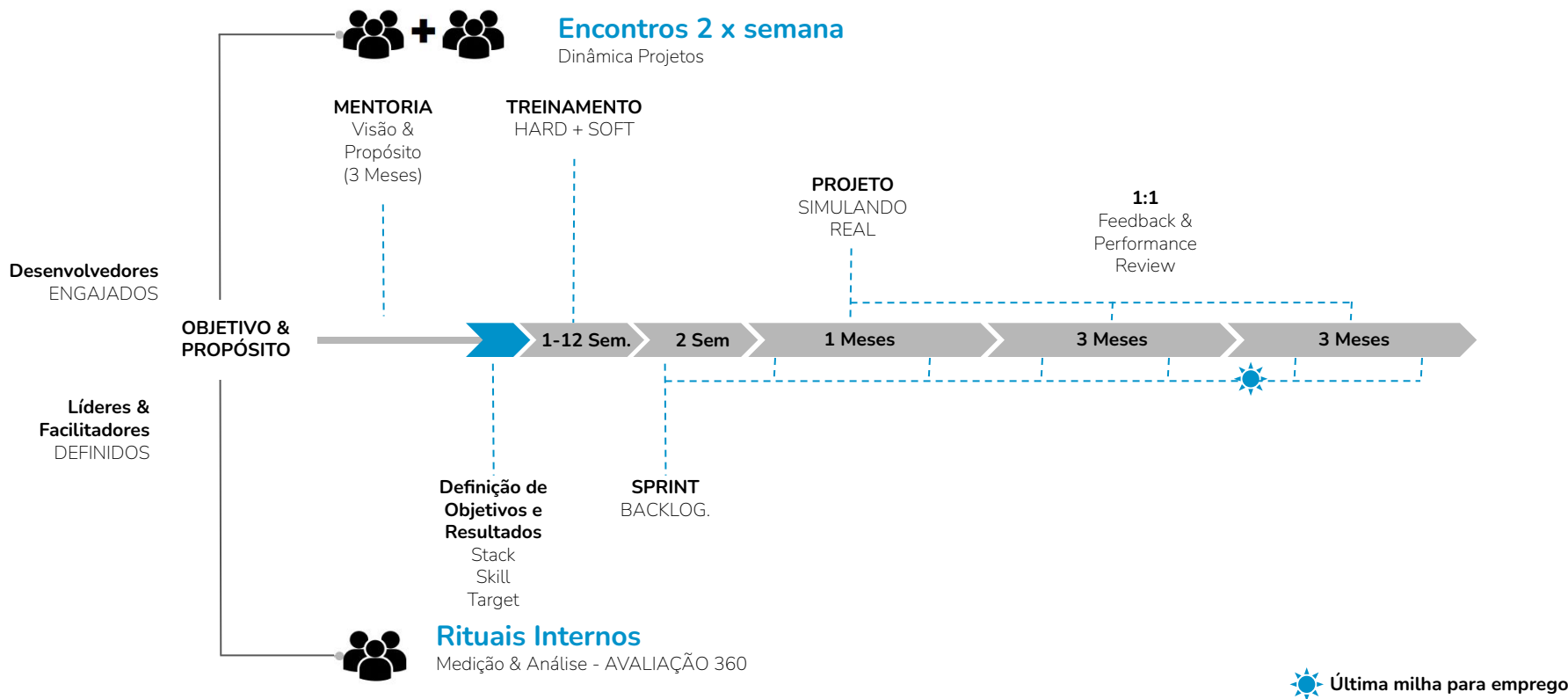
Named Query

Persistence.xml

Tratamento de Erros, depuração e logs

.

COMO FUNCIONA



Última milha para emprego

ESTAMOS **AQUI** PELO **RESULTADO**

FICOU **ALGUMA DÚVIDA?**

lep@[elasticcode.com.br](mailto:lep@elasticcode.com.br)



Elastic Code