



Plano de Ensino Engenharia da Computação

Componente Curricular: Desenvolvimento Web	Cód.: CP500			
Coordenação de Curso: Andréa Lucia Braga Vieira Rodrigues				
Professor (a): Deivison Shindi Takatu				
Carga Horária				
Teoria	Prática	EAD	Curricularização da Extensão	Total
40 h	40 h	0 h	0 h	80 h
Atualização		Validação NDE		
02/02/2026		03/02/2026		

1 Objetivos de aprendizagem

1.1. Objetivos Gerais

Capacitar o aluno a desenvolver projetos frontend e backend, utilizando padrões de projeto de mercado, de tal forma, que o torne capaz de projetar e desenvolver páginas, formulários e aplicações para WEB.

1.2. Objetivos Específicos

- Projetar, desenvolver e hospedar sites usando linguagens de mercado; Configurar ambiente de desenvolvimento; Utilizar e configurar componentes;Configurar Eventos; Configurar servidor; Integrar com banco de dados; Entender e aplicar conceitos de experiência de usuário; Publicar projetos WEB;

1.3. Mapeamento de competências

A componente curricular relaciona-se com um conjunto de competências técnicas e socioemocionais que definem o perfil de formação do egresso.

A componente curricular relaciona-se com um conjunto de competências técnicas e socioemocionais que definem o perfil de formação do egresso.



- A matriz de competências disponibilizada em <<colocar um link para a planilha excel>> apresenta o relacionamento dos componentes curriculares do curso e as competências do perfil do egresso.

2 Ementa

Linguagens HTML e JavaScript. Criação de estilos CSS. Servidor WEB. Desenvolvimento de aplicações para WEB. Desenvolvimento frontend e backend. Conceitos de criação e integração com banco de dados. Conceitos de experiência com o usuário.

3 Conteúdo Programático

- Apresentação do conteúdo, critérios de avaliação e bibliografia
- HTML, CSS e JavaScript (ECMAScript)
- Servidor WEB
- Serviços WEB
- Bibliotecas/Frameworks JavaScript
- Integração com Banco de Dados
- Padrões de projeto
- Backend
- Frontend

4 Metodologia de ensino

Para a Facens a execução do projeto pedagógico pressupõe o aluno como elemento ativo e central no processo de aprendizagem e o docente como um mediador/facilitador no processo.

Para atender aos objetivos de aprendizagem, a metodologia de ensino deve contemplar as seguintes estratégias:

- Aula teórica expositiva dialogada / Práticas utilizando softwares específicos;
- Discussão e resolução de exercícios com a orientação do professor, observando os estudos de caso para cada assunto da ementa;
- Acompanhamento contínuo do desenvolvimento do aluno para ajustes no conteúdo e aplicando reforços dos conteúdos de maiores dificuldades. As atividades serão disponibilizadas via Canvas;



- A disciplina ainda conta com monitores que estarão disponíveis para auxiliar na compreensão dos tópicos expostos em sala de aula e para acompanhar o desenvolvimento de exercícios propostos.
- Aplicação de metodologias ativas baseadas em trabalhos em equipe, como o team-based learning (aprendizagem baseada em equipes) e o peer instruction (instrução por pares).
- Elaboração de relatórios sobre as atividades práticas.

5 Recursos didáticos

- Computador;
- Canvas; Software VSCode, Node JS, GIT e software cliente FTP (FileZilla).

6 Curricularização da extensão

- Não se aplica ao componente curricular

7 Avaliação

O sistema de avaliação é regulamentado pela **Política para avaliação da aprendizagem dos estudantes de graduação nas modalidades de ensino presencial, híbrido e on line.**

O sistema de avaliação da FACENS comprehende as seguintes avaliações:

- AC1 – Avaliação Continuada 1 – peso 15% da média final – Conforme previsto no quadro.
- AC2 – Avaliação Continuada 2 – peso 30% da média final – Conforme previsto no quadro.
- AG – Avaliação Geral – peso 10% da média final – Avaliação individual envolvendo todo o conteúdo do curso.
- AF – Avaliação final – peso 45% da média final – Avaliação individual envolvendo todo o conteúdo da disciplina.

$$\text{Média Final} = (AC1 * 0,15) + (AC2 * 0,30) + (AG * 0,10) + (AF * 0,45)$$



Avaliação Final

- Avaliação individual;
- Compreende todo o conteúdo da disciplina;
- Avaliação sem consulta.

Avaliação substitutiva

- Avaliação individual;
- Compreende todo o conteúdo da disciplina;
- Avaliação sem consulta.

Avaliação Global

Conforme orientações institucionais

8 Bibliografia Básica

1. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira. Node.js programe de forma rápida e prática. São Paulo Expressa 2021 1 recurso online ISBN 9786558110217.
2. FERREIRA, Arthur Gonçalves. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo Platos Soluções Educacionais 2021 1 recurso online ISBN 9786553560338.
3. ZABOT, Diego. Aplicativos com bootstrap e angular como desenvolver APPs responsivos. São Paulo Erica 2020 1 recurso online (Temas essenciais em mobile e websites). ISBN 9788536533049.

9 Bibliografia Complementar

1. SADALAGE, Pramond J. NoSQL essencial: um guia conciso para o mundo emergente da persistência poliglota. São Paulo, SP: Novatec, 2013. 220 p. ISBN 9788575223383;
2. CARDOSO, Leandro da Conceição. Frameworks back end. São Paulo Platos Soluções Educacionais 2021 1 recurso online ISBN 9786589965879.
3. MARCOLINO, Anderson da Silva. Frameworks front end. São Paulo Platos Soluções Educacionais 2021 1 recurso online ISBN 9786589965077.
4. GOODMAN, Danny. JavaScript: a bíblia. Rio de Janeiro, RJ: Campus, 2001. 908 p. (Série a bíblia). ISBN 8535208283;



5. 5.LUBBERS, Peter; ALBERS, Brian; SALIM, Frank. Programação profissional em HTML5: APIs poderosas para o desenvolvimento de aplicações para a Internet com mais recursos. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2013. 280 p. ISBN 9788576087441.

Este documento foi validado e aprovado pelo NDE e registrado em ATA.
A ata do NDE deve referendar as bibliografias básica e complementar.