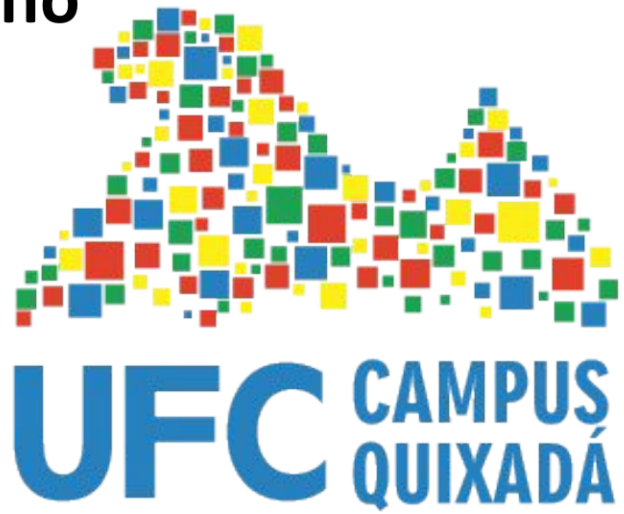
Desenvolvimento de software para Web

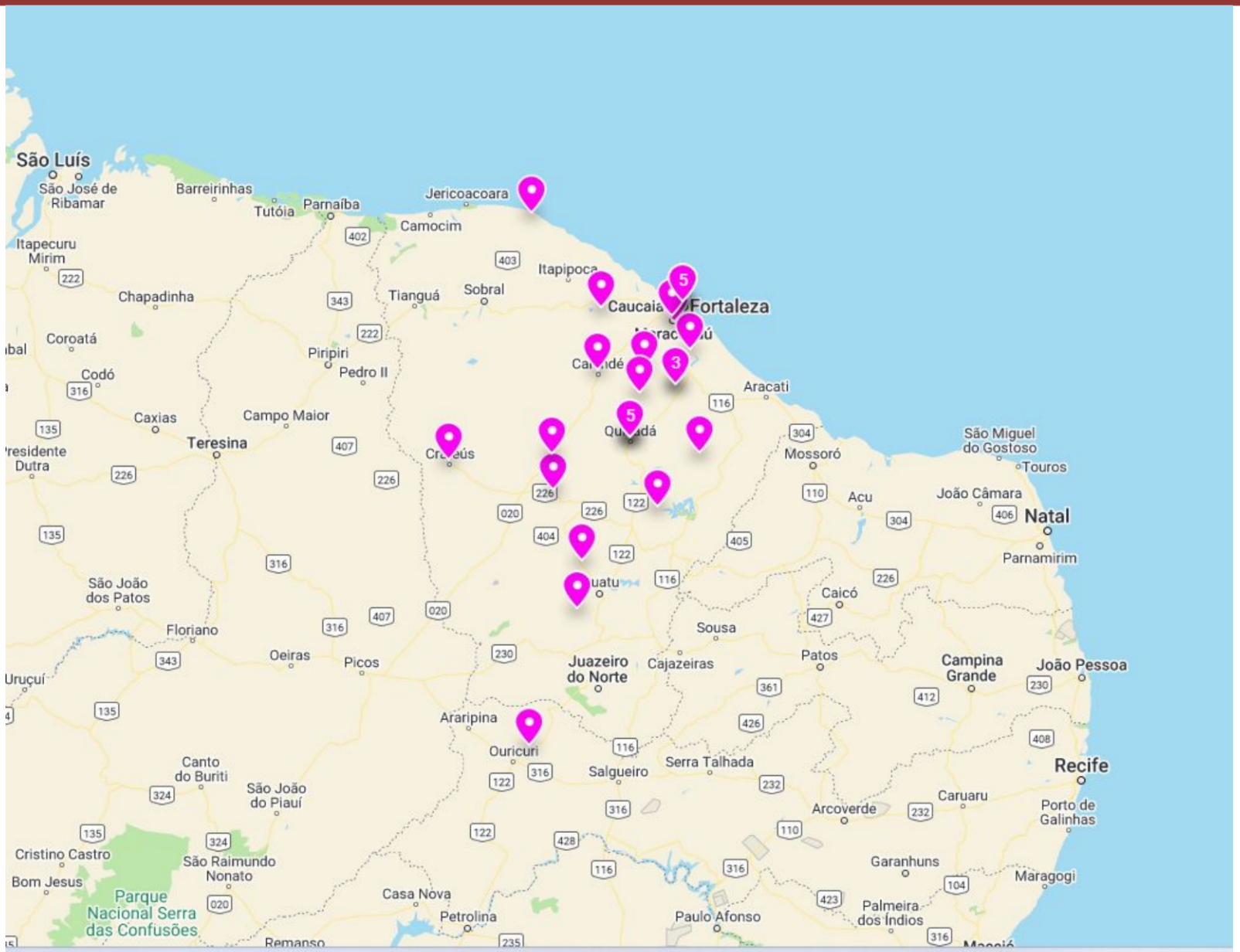
Prof. Sidartha Carvalho



Quem sou eu?

- Sidartha Carvalho
  - Bacharel em Sistemas de Informações (2008-2012)
    - 2ª Turma de SI
  - Mestre (2013-2015) e doutor (2015-2019) em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)
  - Atuação profissional
    - GREat (Fortaleza-CE – 2012-2012)
    - Funceme (Fortaleza-CE – 2012-2013)
    - Cin/Samsung (Recife-PE – 2014-2014)
    - Faculdades diversas (Recife-PE – 2014-2019)
    - Cin/Motorola (Recife-PE – 2015-2019)
    - UFC Quixadá (Quixadá-CE – 2019-2020)
    - ZUP (Remoto – 2021-2022)
    - Instituto Atlântico (Remoto – 2022-2024)
    - **UFC Quixadá \o/ (Quixadá-CE – 2024-????)**
  - Mais informações em: http://lattes.cnpq.br/9163574470590664 ou Linkedin

Quem são vocês?



Sobre a disciplina

Sobre a disciplina

- Desenvolvimento de Software para Web
- Carga Horária: 64 horas

- Importância para você e para o curso.

Sobre a disciplina

- O cenário atual de tecnologia da informação é fortemente voltado a conectividade e interação entre diversos sistemas e usuários.
- Os sistemas desenvolvidos para executar na internet são responsáveis por várias tarefas, agindo sobre grandes bases de dados.
  - O seu estudo é de suma importância para qualquer profissional da área de tecnologia que queira estar em conformidade com as exigências do mercado.
- Sendo assim, essa disciplina tem como objetivo preparar o aluno para não só entender esse tipo de sistema mas como também ser capaz de desenvolver projetos para a internet usando as tecnologias mais atuais, encontradas nas principais empresas.

Sobre a disciplina

- Objetivo Geral
  - Capacitar o aluno na construção de sistemas para a Web, usando as “melhores” tecnologias disponíveis atualmente.
- Objetivos Específicos
  - Introduzir conceitos de redes.
  - Introduzir conceitos de programação Web e conectividade com o banco de dados, produzindo os CRUDs como fixação.
  - Implementar aplicações Web com as melhores práticas de programação e tecnologias recentes.

Sobre a disciplina

- Objetivos Específicos
  - Compreender as principais técnicas e tecnologias que norteiam o desenvolvimento de softwares direcionados à Internet tanto do lado do cliente quanto do servidor.
  - Utilizar alguns dos principais frameworks para melhoria do processo de desenvolvimento de sistemas Web.

Metodologia de Ensino

- Aprender com a prática
- Desenvolver a proatividade
- Desenvolver a autonomia
- Desenvolver a disciplina para estudar
- Avaliação contínua
- Cooperação
- Comunicação
- Leitura, interpretação e produção de textos
- Responsabilidade

Metodologia de Ensino

- As aulas serão presenciais em sala ou laboratório
- A ferramenta de apoio da disciplina é o SIGAA
- A disciplina será ministrada em aulas teóricas e práticas complementada com os exercícios de fixação do conhecimento
- Os exercícios serão feitos de forma individual ou em equipe
  - Projetos, Exercícios, Seminários, Jogos, dentre outras abordagens

Sobre a disciplina

- Ementa
  - Internet e alguns de seus protocolos, arquiteturas e conceitos básicos de redes.
  - Fundamentos de HTML
  - Fundamentos de CSS
  - Fundamentos de JavaScript
  - Fundamentos do NodeJS e/ou React

Plano de aulas

HTML

CSS

JavaScript

NodeJS

Spring / React

Data prevista	Etapa	Plano de Aulas
29-fev	Conteúdo	Apresentação da disciplina. Ementa. Avaliação. Bibliografia básica. Resultados esperados
1-mar	Conteúdo	Historia: Web e protocolos
7-mar	Conteúdo	HTTP, Arquiteturas Cliente-Servidor e MVC
8-mar	Conteúdo	Protocolos TCP/IP e Sockets
14-mar	Avaliação	Exercicio protocolos e arquiteturas
15-mar	Conteúdo	Tags HTML
21-mar	Conteúdo	Tags de formulario HTML
22-mar	Conteúdo	Tags de formulario HTML
8-mar	Avaliação	Exercicio HTML (TP1)
28-mar	Conteúdo	Tags CSS
29-mar		FERIADO
4-abr	Conteúdo	Tags CSS
5-abr	Avaliação	Exercicio HTML + CSS (TP2)
11-abr	Conteúdo	JavaScript
12-abr	Conteúdo	JavaScript
18-abr	Avaliação	Exercicio HTML, CSS + JavaScript (TP3)
19-abr	Avaliação	AP1
25-abr	Conteúdo	Principais frameworks, desenvolvimento híbrido e repositórios de codigo
26-abr	Conteúdo	NodeJS - Lançar Projeto 1
2-mai	Conteúdo	NodeJS
3-mai	Conteúdo	Exercicio NodeJS - criar um servidor e aplicar conhecimento
9-mai	Conteúdo	NodeJS: projetos práticos e bibliotecas (Conceitos REST e boas práticas)
10-mai	Conteúdo	NodeJS: projetos práticos e bibliotecas
16-mai	Conteúdo	NodeJS: projetos práticos e bibliotecas
17-mai	Conteúdo	NodeJS: projetos práticos e bibliotecas
23-mai	Avaliação	Entrega Projeto 1
24-mai	Conteúdo	React ou Spring Framework - Lançar Projeto 2
30-mai	Conteúdo	React ou Spring Framework
31-mai	Conteúdo	React ou Spring Framework
6-jun	Conteúdo	React ou Spring Framework
7-jun	Avaliação	Projeto 2
13-jun	Avaliação	2A Chamada AP1
14-jun	Interação	Acompanhamento Projetos

Avaliação e frequência

- A frequência será realizada durante a aula.
- A avaliação será feita a partir das Avaliações Parciais (APs), listas de exercícios e dos trabalhos práticos.
  - Serão aproximadamente:
    - 4 Exercícios práticos
    - 1 Avaliação Parcial (AP)
    - 2 Projetos Práticos
- Composição da nota:
  - 50%: Exercícios práticos e Avaliação Parcial (AP)
  - 50%: Projetos Práticos

Avaliação

- As atividades de avaliação deverão ser enviadas pelo Moodle.
- A avaliação parcial será presencial, em sala.
- Os exercícios práticos serão no laboratório sempre que possível.
  - Em casos excepcionais, enviados pelo Moodle dentro do prazo estabelecido
- Atividades podem ser entregues com atraso, mas para exercitar a responsabilidade, será descontado 33% da nota a cada dia de atraso.
- 2ª chamada da AP será assegurada ao final da disciplina.

Avaliação

- Ao final do semestre, caso obtenha nota igual ou superior a 7,0
  - PARABÉNS, estará aprovado por média.

- Caso não consiga atingir a média, poderá fazer Avaliação Final (AF)
  - Para tanto, terá que apresentar média igual ou maior que 4,0 e menor que 7,0. Na hipótese de você ir para a AF, deverá obter nota igual ou superior a 4,0 na avaliação final que somada à média das AP deverá resultar numa média igual ou superior a 5,0

Dúvidas frequentes

- Trabalho copiado tira nota?
  - Perde toda a nota, o copiador e o copiado.
  - É melhor uma resposta simples/incompleta do que uma copiada!
  - Trabalhos em equipe devem estar especificados no trabalho enviado, caso contrário, será considerado cópia.

Referências

- https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML
- https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/CSS
- https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/JavaScript
- https://nodejs.org/en/learn/getting-started/introduction-to-nodejs
- https://spring.io/guides
- https://react.dev/learn

Dúvidas?

www.shutterstock.com · 744867163