



## Plano de Ensino

### 1 Código e nome da disciplina

ARA0062 DESENV. WEB EM HTML5, CSS, JAVASCRIPT E PHP

### 2 Carga horária semestral

80

### 3 Carga horária semanal

4h

### 4 Perfil docente

O docente deve ser graduado em Ciência da Computação, Informática, Engenharias ou áreas afins e possuir titulação mínima de especialista (Pós Graduação Lato Sensu), embora seja desejável a Pós-Graduação Stricto Sensu (Mestrado e/ou Doutorado).

É desejável que o docente possua experiência profissional de anos no mercado de trabalho em Tecnologias da Informação, além de conhecimentos teóricos e práticos, habilidades de comunicação em ambiente acadêmico, capacidade de interação e fluência digital para utilizar ferramentas necessárias ao desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem (SGC, SAVA, BdQ e SIA). Importante, também, o conhecimento do Projeto Pedagógico dos Cursos que a disciplina faz parte na Matriz Curricular.

É necessário que o docente domine as metodologias ativas inerentes à educação por competências e ferramentas digitais que tornam a sala de aula mais interativa. A articulação entre teoria e prática deve ser o eixo direcionador das estratégias em sala de aula. Além disto, é imprescindível que o docente estimule o autoconhecimento e autoaprendizagem entre seus alunos.

### 5 Ementa

LINGUAGEM DE MARCAÇÃO DE HYPERTEXTO - HTML. LINGUAGEM DE MARCAÇÃO E ESTILOS - CSS. LINGUAGEM JAVASCRIPT. PROGRAMAÇÃO DE PÁGINAS DINÂMICAS COM AJAX & PHP. CRIAÇÃO DE UM CRUD.

### 6 Objetivos

- Estruturar páginas web, utilizando a linguagem DE MARCAÇÃO DE HYPERTEXTO (HTML 5), para a formação de um arcabouço sobre o qual serão construídas funcionalidades dinâmicas;
- Aplicar características de estilo a páginas WEB, utilizando a linguagem de marcação de estilos (CSS

3), para praticar técnicas de engenharia de software como facilidade de compreensão, reutilização de código, manutenibilidade e interoperabilidade;

- Empregar programabilidade em páginas web, utilizando linguagem Javascript, mais usada no mercado, para o desenvolvimento de um sistema web com funcionalidades dinâmicas;

- Empregar programabilidade em páginas web, utilizando linguagem AJAX e PHP, bastante comum em sistemas legado, para o desenvolvimento de um sistema web com funcionalidades dinâmicas;

- Integrar um SGBD em sistema web, baseando-se na linguagem PHP e na classe PDO, para que o sistema seja capaz de lidar com massas de dados estruturados.

## 7 Procedimentos de ensino-aprendizagem

A disciplina adotará o modelo de sala de aula invertida e aprendizagem baseada em projeto, o processo de ensino-aprendizagem iniciará por meio de um processo de pesquisa, de estabelecimento de hipóteses e de procura por recursos para conduzir essa atividade. O professor será responsável pela contextualização do tema relacionando com as práticas do mercado de trabalho. Além disso poderá utilizar de exercícios e atividades que exemplifique e estimulem o aluno promover o conhecimento de forma orgânica, sempre evidenciando os objetivos de cada tema. O processo de ensino-aprendizagem será baseado em 3 etapas: a preleção, a partir da definição de uma situação problema (temática/problematização/pergunta geradora), utilização de metodologias ativas centradas no protagonismo do aluno e realização de uma atividade verificadora da aprendizagem ao final da aula.

O processo de ensino-aprendizagem priorizará o aluno, sendo este capaz de articular os temas discutidos nas aulas para responder à situação problema que abre a preleção. É importante destacar o uso da Sala de Aula Virtual de Aprendizagem (SAVA), através do Webaula, onde o aluno terá acesso ao conteúdo digital da disciplina, poderá resolver questões propostas e explorar conteúdos complementares.

O modelo de aprendizagem prevê a realização da Atividade Autônoma Aura - AAA: duas questões elaboradas para avaliar se os objetivos estabelecidos, em cada plano de aula, foram alcançados pelos alunos. A Atividade Autônoma Aura - AAA tem natureza diagnóstica e formativa, suas questões são fundamentadas em uma situação-problema, estudada previamente, e cuja resolução permite aferir o aprendizado do(s) tema/tópicos discutidos na aula.

## 8 Temas de aprendizagem

### 1. LINGUAGEM DE MARCAÇÃO DE HIPERTEXTO - HTML

#### 1.1 FILOSOFIA POR TRÁS DO HTML5 (O HTML 5; O CSS; O JAVASCRIPT)

#### 1.2 O QUE É E QUAIS SÃO OS ATRIBUTOS DE UMA TAG

#### 1.3 LISTAS E TABELAS

#### 1.4 FORMULÁRIOS (VALIDAÇÃO FORMULÁRIO)

### 2. LINGUAGEM DE MARCAÇÃO E ESTILOS - CSS

#### 2.1 DEFINIÇÃO

#### 2.2 SINTAXE & SELEÇÃO DE ELEMENTOS

#### 2.3 FORMAS DE INCLUSÃO NO HTML (ESTILO INLINE, INCORPORADO, INTERNO E EXTERNO)

#### 2.4 WEB RESPONSIVA E MOBILE FIRST

### 3. LINGUAGEM JAVASCRIPT

#### 3.1 APRESENTAÇÃO DO CONCEITO DE PROGRAMAÇÃO CLIENT-SIDE VERSUS SERVER-

SIDE

3.2 ESTRUTURAS DE DECISÃO (IF; CASE)

3.3 ESTRUTURA DE REPETIÇÃO (WHILE; DO\WHILE; FOR)

3.4 VETOR (ARRAY) (CRIAÇÃO DE VETOR VAZIO; ACESSO A ELEMENTOS; REMOVENDO ELEMENTOS)

4. PROGRAMAÇÃO DE PÁGINAS DINÂMICAS COM AJAX & PHP

4.1 AJAX

4.2 JSON

4.3 PHP

5. CRIAÇÃO DE UM CRUD (ATIVIDADE PRÁTICA SUPERVISIONADA)

5.1 INTEGRANDO O DOCTRINE COM O ZEND FRAMEWORK

5.2 CRIANDO A AÇÃO INCLUIR

5.3 CRIANDO A AÇÃO CONSULTA

5.4 CRIANDO A AÇÃO EDITAR

5.5 CRIANDO A AÇÃO EXCLUIR

## 9 Procedimentos de avaliação

O processo de avaliação oficial se dá através de NOTA FINAL ÚNICA, estabelecida ao fim do semestre.

Os procedimentos de avaliação contemplarão competências desenvolvidas durante a disciplina no âmbito presencial. Indicações para procedimentos e critérios de avaliação:

As avaliações poderão ser realizadas por meio de atividades teóricas e/ou práticas, e realização de projetos ou trabalhos, representando atividades acadêmicas de ensino, de acordo com as especificidades da disciplina, permitindo desta forma avaliar a evolução do aluno no desenvolvimento das competências e na construção do conhecimento alvo da disciplina.

A soma de todos os instrumentos que possam vir a compor o grau final da AV1 não poderá ultrapassar o grau máximo de 10 (dez) pontos.

As atividades a serem avaliadas estão descritas nas aulas 3, 7 e 12 e deverão ser entregues respectivamente nas aulas 7, 12 e 16.

Essas atividades comporão a nota na seguinte proporção:

- Atividade da aula 4: 4 pontos (40%) onde os alunos vão demonstrar as primeiras páginas e formato do projeto a ser entregue na aula 9.
- Atividade da aula 7: 3,5 pontos (35%) onde os alunos vão demonstrar as todas páginas do projeto com estilos e scripts, e deverá ser entregue na aula 13.
- Atividade da aula 12 (vinculada ao crédito digital): 2,5 pontos (25%) apresentação final do sistema de comércio eletrônico incluindo as funcionalidades de comunicação com o banco de dados. A apresentação será na aula 16.

Para aprovação na disciplina, o aluno deverá:

- atingir resultado igual ou superior a 6,0, calculado a partir da média aritmética entre os graus das avaliações, sendo consideradas apenas as duas maiores notas entre as três etapas de avaliação (AV1, AV2 e AV3). A média aritmética obtida será o grau final do aluno na disciplina;
- obter grau igual ou superior a 4,0 em, pelo menos, duas das três avaliações;
- frequentar, no mínimo, 75% das aulas ministradas.

## 10 Bibliografia básica

DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey M. **Ajax, Rich Internet Applications e desenvolvimento Web para programadores**. São Paulo: Pearson, 2008.

Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/426/pdf>

PLOTZE, Rodrigo. **Tecnologias WEB**. Rio de Janeiro: SESES, 2015.

Disponível em: <http://repositorio.novatech.net.br/site/index.html#/objeto/detalhes/BF917AFA-2335-4BB8-A269-85491F228012>

TERUEL, Evandro C. **HTML 5 Guia Prático**. 2ª Ed. São Paulo: Érica, 2014.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519296/>

## 11 Bibliografia complementar

FLANAGAN, David. **JavaScript: O Guia Definitivo**. 6ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2014.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565837484/>

FONSECA, Cleber C. **Programação para Internet Rica**. Rio de Janeiro: SESES, 2016.

Disponível em: <http://repositorio.novatech.net.br/site/index.html#/objeto/detalhes/846BB14A-57D1-4236-B334-17A19E0A77D6>

HAROLD, Elliotte R. **Refatorando HTML - Como Melhorar o Projeto de Aplicações Web Existentes**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577806706/>

MILETTO, Evandro M.; BERTAGNOLLI, Silvia C. **Desenvolvimento de Software II: Introdução ao Desenvolvimento Web com HTML, CSS, JavaScript e PHP**. Porto Alegre: Bookman, 2014.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582601969/>

SOARES, Wallace. **PHP 5 - Conceitos, Programação e Integração com Banco de Dados**. 7ª Ed. São Paulo: Érica, 2013.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536505633/>