



Plano de Aula

1 Código e nome da disciplina

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

2 Semana/Tema

Semana 6: Tema - 2 . LINGUAGEM DE MARCAÇÃO E ESTILOS - CSS

3 Objetivos

- Aplicar características de web responsiva, o seu uso e suas vantagens, as suas várias frameworks e seu vasto funcionamento, o uso de frameworks dentro de páginas variadas.

4 Tópicos

2.4 WEB RESPONSIVA E MOBILE FIRST

5 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Esta aula aborda Web responsiva e Mobile First. Como sugestão, segue o roteiro abaixo:

Situação problema:

Hoje é comum a navegação na web pelo smartphone, ou seja, fazer o acesso pelo mobile, e hoje ter um site que se adapte a isso é algo essencial, além de uma ferramenta que padronize e facilite o desenvolvimento e a nossa vida como desenvolvedores. Como isso acontece?

Metodologias ativas:

Iniciar com brainstorm sobre a responsividade de páginas web e guiar os alunos para a percepção da utilidade da técnica de desenvolvimento mobile first. Destacar a ferramenta e demonstrar sua facilidade e confiabilidade e padronização, para exemplo o professor pode usar os exemplos da plataforma encontrados em (<https://getbootstrap.com/docs/4.5/examples/>), utilizar o arquivo exemplo e fazer algo que dê a noção exata do que eles podem fazer com a ferramenta. Continuar estudo de caso do hotel das aulas anteriores, focando na integração da nova tecnologia, gerando uma nova página já utilizando algum framework ou ferramenta (sugere-se o bootstrap). O docente deve mediar esta atividade prática, dirimindo dúvidas e zelando pelo seu correto desenvolvimento.

Atividade verificadora da aprendizagem:

Discutir com cada grupo qual será a funcionalidade a ser adicionar em seu projeto de nota final para integrar um framework de gerenciamento de CSS escolhido pelo grupo. Sugere-se o uso do bootstrap. O docente deve mediar esta atividade verificadora, dirimindo dúvidas e avaliando o trabalho de cada aluno do grupo.

6 Recursos didáticos

Laboratório de Informática com Internet, com navegador Web instalados;
Computador para o professor com caixas de som, acesso à Internet e Datashow;
Visual Studio Code (ou outra IDE similar) instalada em todos os PCs da sala.

7 Leitura específica

[1] HAROLD, Elliotte R. Refatorando HTML - Como Melhorar o Projeto de Aplicações Web Existentes. 1ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2010. Páginas 164 a 198. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577806706/>

8 Aprenda +

CSS. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/CSS/>. Acesso em 03 de julho de 2020.

Web design responsivo em HTML. Disponível em:

https://www.w3schools.com/html/html_responsive.asp. Acesso em 03 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

Princípios básicos do Web design responsivo. Disponível em:

<https://developers.google.com/web/fundamentals/design-and-ux/responsive/?hl=pt-br>. Acesso em 03 de julho de 2020.

Bootstrap. Disponível em: <https://getbootstrap.com/>. Acesso 17 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

Bootstrap GitHub. Disponível em: <https://github.com/twbs/bootstrap>. Acesso 17 julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

Atividade Autônoma Aura:

Questão 1:

Um web designer recebe a tarefa de desenvolver um website responsivo. O site deve ser visualizado no maior número de dispositivos possíveis, de smartphones de baixo custo a computadores de última geração, sem omitir nenhuma informação crucial para a compreensão do conteúdo. Para tal, a metodologia mais indicada de acordo com o conceito de mobile first é conhecida como:

Ano: 2016 Banca: FGV Órgão: IBGE Prova: FGV - 2016 - IBGE - Tecnologista - Programação Visual - Webdesign

Alternativas:

A)	processamento no servidor (server processing);
B)	aperfeiçoamento progressivo (progressive enhancement);
C)	planejamento de interação móvel (mobile interaction planning);
D)	modelagem responsiva (responsive modeling);
E)	degradação graciosa (gracious degradation).

Questão 2:

Existem diversas técnicas utilizadas para se obter um design responsivo de aplicações web e diversos motivos para que se procure essa responsividade. Um dos pontos principais é que as pessoas já acessam a internet mais em dispositivos móveis do que em computadores desktops e notebooks. Sobre esse design responsivo e as aplicações móveis, assinale a alternativa correta.

Ano: 2018 Banca: INSTITUTO AOCP Órgão: PRODEB Prova: INSTITUTO AOCP - 2018 - PRODEB - Analista de TIC I - Web Mobile Designer

Alternativas:

A)	A técnica Mobile First é muito eficiente: começar projetando para mobile e depois projetar com melhoramento progressivo permite abranger todos os devices.
B)	Uma das principais técnicas adotadas é o desenvolvimento de aplicações em grandes dispositivos, para então pensar nos menores. Do maior para o menor.
C)	Projetar levando em conta Mobile Last requer uma revisão profunda e fundamental de um site e, mais importante, requer uma revisão mental.
D)	Projetar usando Mobile Last requer um planejamento cuidadoso, tempo e execução séria e com disciplina.
E)	De maneira geral, as pessoas que usam dispositivos móveis ficam com um olho no

gato e outro no peixe", então pensar primeiro em um design para elas não é uma boa tática.