



PLANO DE ENSINO

1. Identificação

Disciplina: Programação para a Web I	Créditos: 2.2.0
Carga horária: 60 horas	Período: 4º

2. Ementa

- Introdução a WEB.
- HTML.
- DHTML.
- JavaScript.
- XML.
- CSS.
- Páginas Dinâmicas.
- Arquiteturas de Desenvolvimento para Web.
- Padrões de Projeto para Web.
- · Cookies.

3. Objetivos

- Compreender os princípios básicos da Web, HTML, CSS e estruturação de páginas...
- Explorar JavaScript, DHTML, manipulação do DOM e CSS dinâmico.
- Trabalhar com XML, cookies, padrões e arquiteturas de desenvolvimento para Web.





4. Conteúdo Programático

Tabela 1: Conteúdo Programático

Conteúdo	Carga Horária
 Fundamentos da Web Introdução à Web: História, funcionamento da Web, cliente-servidor, navegadores, protocolos (HTTP/HTTPS). Fundamentos de HTML: Estrutura básica de uma página, tags principais (headings, parágrafos, links, imagens). HTML Avançado: Listas, tabelas, formulários e elementos semânticos. Introdução ao CSS: Conceitos básicos de estilo, seletores, cores, fontes e unidades de medida. CSS Avançado: Box model, posicionamento, layouts com flexbox e grid. Prática. Avaliação 1 	20
 Interatividade e Conteúdo Dinâmico Introdução ao JavaScript: Variáveis, operadores, funções e estruturas de decisão. Manipulação do DOM: Seleção de elementos, eventos, inserção e modificação de conteúdo. DHTML: Conceitos, integração entre HTML, CSS e JavaScript para páginas dinâmicas. Eventos em JavaScript: onClick, onChange, onMouseOver, key events, timers. Validação de Formulários com JavaScript: Boas práticas, mensagens de erro, regex. Prática. Avaliação 2 	20

Continua na próxima página





Tabela 1: Conteúdo Programático (Continuação)

Estruturas Avançadas e Boas Práticas	
 Introdução ao XML: Estrutura, tags personalizadas, atributos, 	
bem-formação.	
 Integração de XML: Utilização em páginas Web, XML vs JSON. 	
 Cookies e Armazenamento Local: Criação, leitura e exclusão de 	
cookies, sessionStorage e localStorage.	
 Páginas Dinâmicas: Geração de conteúdo dinâmico com scripts e 	20
integração de dados.	
 Arquiteturas de Desenvolvimento para Web: Cliente-servidor, 	
MVC, camadas de aplicação.	
 Padrões de Projeto para Web: Boas práticas de design, 	
responsividade, acessibilidade.	
– Prática.	

5. Procedimento de Ensino

Avaliação 3

O ensino desta disciplina se dará a partir de variados métodos, os quais incluem:

- Aula expositiva, com uso de *slides* e códigos de exemplo;
- Atividades práticas
 - Trabalhos individuais ou em grupo;
 - Resolução de exercícios.

6. Competências e Habilidades

- Competências
 - Compreensão dos fundamentos da Web: Entender como funciona a comunicação cliente-servidor, protocolos e a estrutura da Internet.
 - Domínio de tecnologias de marcação e estilo: Saber estruturar e estilizar documentos HTML e CSS de acordo com padrões modernos.
 - Capacidade de desenvolver interatividade: Utilizar JavaScript e DHTML para manipular elementos da página e tornar aplicações mais dinâmicas.
 - Uso de boas práticas de desenvolvimento: Aplicar conceitos de responsividade, acessibilidade e padrões de projeto em aplicações Web.
 - Integração de diferentes tecnologias Web: Compreender como HTML, CSS, JS, XML, cookies e armazenamento local interagem para formar aplicações funcionais.
 - Pensamento lógico e analítico: Resolver problemas práticos de programação e estruturar soluções de forma organizada.
 - Trabalho orientado a projetos: Projetar, implementar e testar aplicações Web simples, aplicando os conceitos estudados.
- Habilidades
 - Estruturação de páginas Web com HTML, incluindo uso de elementos semânticos, listas, tabelas e formulários.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ - UFPI CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS - PICOS



BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

- Estilização de interfaces utilizando CSS, incluindo layout com flexbox, grid e design responsivo.
- Manipulação do DOM com JavaScript, alterando conteúdo, estilos e atributos de forma dinâmica.
- Uso de eventos em JavaScript para criar interatividade (cliques, teclado, mouse, etc.).
- Validação de formulários utilizando expressões regulares e boas práticas de usabilidade.
- Criação de páginas dinâmicas integrando HTML, CSS e JavaScript.
- Uso de XML e JSON como formatos de armazenamento e troca de dados em aplicações Web.
- Manipulação de cookies e armazenamento local para personalização e persistência de dados no navegador.
- Aplicação de padrões e boas práticas no desenvolvimento Web, como separação de camadas, design responsivo e acessibilidade.
- Desenvolvimento de pequenos projetos Web de forma incremental, consolidando teoria e prática.

7. Sistemática de Avaliação

Ao fim de cada unidade, será realizada uma avaliação parcial dos conteúdos ministrados durante o curso da unidade, totalizando em 03 (três) avaliações. A nota de cada avaliação poderá ser composta por um ou mais instrumentos de avaliação, de acordo com um dos seguintes casos: (1) Uma prova escrita; (2) um ou mais trabalhos (individuais ou em grupo); (3) Um ou mais trabalhos, mais uma prova escrita.

Nos casos em que a avaliação for composta por mais de um instrumento, será realizado o somatório ou a média ponderada das notas obtidas em cada instrumento para compor a nota final de uma avaliação parcial. Os instrumentos a serem utilizados em cada avaliação serão definidos e informados no decorrer do curso.

As notas obedecem a uma escala de 0,0 (zero) a 10,0 (dez), contando até a primeira ordem decimal com possíveis arredondamentos. Considerar-se-á aprovado na disciplina o aluno que obtiver assiduidade igual ou superior a 75% e a média aritmética nas avaliações parciais (média parcial) igual ou superior a 7,0 (sete), ou que se submeta a exame final e obtenha média aritmética entre a média parcial e exame final (média final) igual ou superior a 6,0 (seis). Terá direito de realizar exame final o aluno que satisfaça os requisitos de assiduidade e que obtenha média parcial maior ou igual a 4,0 (quatro) e menor que 7,0 (sete).

A seguir são apresentadas algumas normas, que regulamentam o rendimento escolar nos Cursos de Graduação da UFPI, aprovados pela resolução no 177/12 de 05/11/2012 do CEPEX/UFPI, atualizada em 03 de maio de 2023:

Art. 100. Entende-se por assiduidade do aluno a frequência às atividades didáticas (aulas teóricas e práticas e demais atividades exigidas em cada disciplina) programadas para o período letivo.

Parágrafo Único. Não haverá abono de faltas, ressalvado os casos previstos em legislação específica.

Art. 105. O professor deve discutir os resultados obtidos em cada instrumento de avaliação junto aos alunos.

Parágrafo único. A discussão referida no caput deste artigo será realizada por ocasião da publicação dos resultados e o aluno terá vista dos instrumentos de avaliação, devendo devolvê-los após o fim da discussão.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ - UFPI

CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS - PICOS

BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO



Art. 108. Impedido de participar de qualquer avaliação, o aluno tem direito de requerer a oportunidade de realizá-la em segunda chamada.

§ 1º O aluno poderá requerer exame de segunda chamada por si ou por procurador legalmente constituído. O requerimento dirigido ao professor responsável pela disciplina, devidamente justificado e comprovado, deve ser protocolado à chefia do departamento ou curso a qual o componente curricular esteja vinculada, no prazo de 3 (três) dias úteis, contado este prazo a partir da data da avaliação não realizada.

§ 2º Consideram-se motivos que justificam a ausência do aluno às verificações parciais ou ao exame final:

- a) doença;
- b) doença ou óbito de familiares diretos;
- c) audiência judicial;
- d) militares, policiais e outros profissionais em missão oficial;
- e) participação em congressos, reuniões oficiais ou eventos culturais representando a UFPI, o Município ou o Estado;
- f) outros motivos que, apresentados, possam ser julgados procedentes.

8. Bibliografia

8.1. Básica

- PILGRIM, Mark. **Dive into HTML5 with illustrations from the public domain**. Disponível em https://mislav.github.io/diveintohtml5/ (HTML, contéudo em Inglês), ou https://www.jesusda.com/docs/ebooks/ebook_manual_en_dive-into-html5.pdf (PDF), ou https://github.com/zenorocha/diveintohtml5 (conteúdo traduzido). Acesso a todas as páginas citadas em 20 ago. 2025.
- **Aprenda Layout com CSS**. Disponível em https://pt-br.learnlayout.com/. Acesso em 20 ago. 2025.
- HAVERBEKE, Marijn. **Eloquent JavaScript**. 4. ed. No Starch Press, 2024. Disponível em https://eloquentjavascript.net/. Acesso em 20 ago. 2025.
- DEITEL, H. M; DEITEL, P. J. et. al. **Java TM: como programar**. 8 ed. São Paulo: Pearson, 2010.
- CRANE, D.; PASCARELLO, E.; DARREN, J. **Ajax em Ação**. 1 ed. São Paulo: Pearson, 2007.
- HORTMAN, C. S.; CORNELL, G. **Core Java: Volume 1**. 8 ed. São Paulo: Pearson, 2010.

8.2. Complementar

- DUCKETT, Jon. HTML and CSS: Design and Build Websites. 1 ed. Wiley, 2014.
- OGDEN, Max. **JavaScript For Cats**. Disponível em https://jsforcats.com/>. Acesso em 20 ago. 2025.
- W3Schools Tutorials (HTML, CSS, JavaScript, XML, Cookies). Disponível em https://www.w3schools.com/. Acesso em 20 ago. 2025.
- HORTMAN, C. S.; CORNELL, G. Core Java: Volume 2. 8 ed. São Paulo: Pearson, 2010.
- BURKE, B; MONSON, R. Enterprise JavaBeans 3.0. 5 ed. São Paulo: Peason, 2007.





- JENDROCK, E; GOLLAPUDI, H; SRIVATHSA. **JAVA EE 6 Tutorial: The Basic Concepts**. 4 ed. São Paulo: Pearson, 2011.
- FELKE-MORRIS, T. **Basic of Web HTML5 Design & CSS3**. 1 ed. São Paulo: Prentice-hall, 2012.
- GRAHAM, S. Building WebService with Java. 2 ed. São Paulo: Peason, 2005.

Evandro José da Rocha e Silva Professor(a) do Curso de Sistemas de Informação

Frank César Lopes Véras

Professor e Coordenador do Curso de Sistemas de Informação