|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **CURSOS:** CST em Análise e Desenvolvimento de Sistemas | **ANO / SEMESTRE: 2020/1** |
| **EIXO:** Formação Acadêmica  **DISCIPLINA**: Introdução ao Desenvolvimento Web  **CÓDIGO:** 151104  **PROFESSORES:** Vinícius Silveira Magnus | **CRÉDITOS: 04**  **C / H TOTAL: 76** |
| **PLANO DE APRENDIZAGEM** | |
| 1. **EMENTA**   A disciplina visa a instrumentalização para a criação de layouts de páginas e/ou sistemas web. | |
| 1. **COMPETÊNCIAS**   - Identificar problemas que tenham solução algorítmica.  - Resolver problemas usando ambientes de programação.  - Aplicar os princípios de interação humano-computador para avaliar e construir uma grande variedade de produtos incluindo interface do usuário, páginas WEB, sistemas multimídia e sistemas móveis. | |
| 1. **OBJETIVOS DA DISCIPLINA**   **3.1 GERAL:**  O objetivo da disciplina é proporcionar ao aluno o entendimento e capacitação para a criação de páginas web.  **3.2 ESPECÍFICOS:**  - Estudar linguagens de programação para web (HTML, JavaScript e CSS).  - Desenvolver técnicas de programação para web.  - Modelar, projetar e implementar sistemas para web atendendo a especificações do cliente. | |
| 1. **ABORDAGEM TEMÁTICA**   - Programação estática: HTML – HyperText Markup Language; CSS – Cascading Style Sheets.  - Sintaxe e comandos das linguagens de programação web.  - Estrutura básica de uma página de internet: tags/comandos.  - Programação com JavaScript: Sintaxe dos comandos e definição de variáveis e tipos.  - Projeto de Interface para web: combinações de cores; distribuição de conteúdos nas páginas. | |
| **4. PROCESSO METODOLÓGICO**  A organização metodológica explicita um conjunto intencionalidades e estratégias pedagógicas diferenciadas onde a sala de aula passa a ser um espaço privilegiado de discussões, marcado pela interação entre os seus protagonistas, professor e alunos. Pressupõe acolher a investigação como princípio pedagógico norteador, a dúvida como mote fomentador para a construção de uma aprendizagem significativa e transformadora e a mutualidade como princípio fundante deste processo.  Nesse ambiente educativo interativo, o docente tem o seu papel ressignificado como mediador, problematizador e pesquisador no sentido de gerar situações pedagógicas que possam estimular e provocar o aluno a se sentir sujeito e construtor de suas aprendizagens e de sua própria formação. O sujeito aprendente se reconhece no protagonismo do processo e se envolve no momento em que tece a crítica sobre a realidade e quando dá sentido aos conhecimentos prévios construídos e vivenciados nas práticas sociais. Aprender, portanto, é um processo reconstrutivo que permite o estabelecimento de diferentes tipos de relações, ressignificações e reconstruções com vistas a sua aplicabilidade transformadora em situações diversas.  Estas assertivas remetem à importância da seleção de *estratégias de aprendizagem ativas* pela relevância que atribuem ao processo de protagonismo de autogestão, de reflexão e de criticidade do acadêmico em formação.  Assim sendo, as estratégias metodológicas estão voltadas para a consecução dos objetivos pedagógicos definidos para a inovação e eficácia do processo de ensino e de aprendizagem. Visando à qualificação das práticas pedagógicas, poderão ser realizadas diversificadas estratégias ativas de aprendizagem em acordo com as intencionalidades acadêmicas, a saber: resolução de problemas, estudos de casos reais e/ou simulados, projetos de trabalho, exposição dialogada, grupos de aprendizagem, seminários integradores, dinâmicas de grupo, dentre outras.  Cada encontro presencial passa a ser formado por um momento inicial de **Aporte Teórico-metodológico de Competências (ATC)** e o momento final de **Trabalho Discente Efetivo (TDE),** nas disciplinas categorizadas como: **Teóricas** (1.1), **Teóricas Profissionalizantes** (1.2), **Teórico-práticas** (2.1 / 2.2 / 2.3 / 2.5), **Teórico-práticas em pacientes** (3.1 / 3.2 / 3.3), **Trabalho de Conclusão de Curso/Orientação Coletiva** (6.1) e **Curricularização da Extensão/Orientação de Campo** (7.3).  Em articulação com o desenvolvimento do **Aporte Teórico-metodológico de Competências (ATC),** o Trabalho Discente Efetivo (**TDE**) qualifica o processo de aprendizagem na Educação Superior, pois o aluno, enquanto autogestor da sua aprendizagem, vivencia e valoriza os princípios de Necessidade de Saber (Compreender as razões da capacitação/Ter clareza de que precisa aprender); Autoconceito (Autonomia e autodireção da busca do conhecimento/Identificação de lacunas e busca pela solução, de forma independente); Experiências (As vivências como repositório de significados prévios e como modelo mental para enxergar e lidar com o mundo/ Potencialização da aprendizagem por a diversidade de experiências, bem conduzida, enriquece as discussões); Prontidão para aprender (Aprender para enfrentar situações relacionadas à vida/Vontade para compreender a realidade e, consequentemente, cumprir tarefas para o desenvolvimento e/ou transformação); Orientação para aprendizagem (Valorizar a aprendizagem para que essa seja capaz de resolver problemas de seu dia a dia/Aprendizagem de forma contextualizada, baseada em problemas, superação de desafios e abordagens práticas); Motivação para aprender (Consolidar satisfatoriamente competências que levem ao reconhecimento obtido e à autorrealização)[[1]](#footnote-0).  O Trabalho Discente Efetivo dos cursos de Computação é organizado considerando a aprendizagem por competências, o uso da plataforma Aula e as ferramentas do Google for Education, as Diretrizes Curriculares Nacionais para os Cursos de Graduação e a legislação educacional vigente, sendo registro no Plano de Aprendizagem de cada componente curricular no qual está incluído. | |
| 1. **PROCESSO AVALIATIVO**   A ULBRA, ao fomentar práticas pedagógicas que otimizam o protagonismo e a autonomia acadêmica, compreende a avaliação como componente indissociável do processo ensino e aprendizagem ativo, dinâmico, processual e formativo. Nesta perspectiva, a avaliação é um processo de reflexão e de diálogo entre os envolvidos, assumindo um caráter interativo no qual as relações interpessoais e os projetos coletivos demarcam espaços de aprendizagem.  A avaliação da aprendizagem, portanto, consiste na mediação pedagógica que visa à formação integral do aluno através de um processo emancipatório que identifica o professor como um dinamizador da aprendizagem e o aluno como um autogestor, partícipe do seu processo de construção do conhecimento.  As atividades propostas evidenciam o desenvolvimento de competências e estão estratificadas em três Blocos de Estudos (Bloco de Desenvolvimento 1, Bloco de Desenvolvimento 2 e Bloco de Sistematização), distribuídos ao longo do período (semestre), a partir de dois modelos de estrutura de avaliação de acordo com a categorização das unidades curriculares (disciplinas), conforme previsto na Resolução de CONSUN nº 50, de dezembro de 2016.  O componente curricular “INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO WEB”, correspondente à categoria “TEÓRICO-PRÁTICA”, segue o sistema a seguir:  A proposta pedagógica a ser trabalhada nas unidades curriculares (disciplinas) será desenvolvida através dos Blocos de Desenvolvimento 1 e 2, sendo que cada um está atrelado a uma Atividade Avaliativa Parcial (AP).  Os Blocos de Desenvolvimento trabalham as competências a partir de níveis de complexidade, de acordo com as especificidades curriculares. As Atividades Parciais visam ao acompanhamento do desempenho da construção progressiva da aprendizagem e ocorrem ao longo do período (semestre).  A culminância do processo pedagógico desenvolvido no semestre é realizada no Bloco de Sistematização. A verificação das competências construídas nesse período é realizada através da Avaliação Semestral (AS) cumulativa e sem consulta.  A Pontuação do Semestre (PS), que representa a expressão dos resultados da avaliação da aprendizagem, dar-se-á na soma da pontuação obtida nas Atividades Parciais (AP) com os pontos obtidos na Atividade Semestral (AS) e totalizará 10 (dez) pontos e, para obter aprovação, o aluno deverá alcançar, no mínimo, 7 (sete) pontos.  De acordo com o Calendário Institucional, será realizada a Avaliação Final (AF) de caráter individual, cumulativa, sem consulta, com vistas a oportunizar uma nova atividade avaliativa na verificação do desenvolvimento das competências previstas na Unidade Curricular. A Avaliação Final (AF) terá a valoração máxima de 10 (dez) pontos e, para aprovação, o aluno deverá obter, no mínimo, 7 (sete) pontos.  Podem participar da Avaliação Final (AF) os acadêmicos com frequência mínima legal e que:  a) obtiveram MENOS de 7 (sete) pontos na Pontuação Semestral (PS) e que tenham realizado a Avaliação Semestral (AS);  b) obtiveram pontuação ACIMA de 7(sete) pontos na Pontuação Semestral (PS) com vistas a obter um melhor desempenho como expressão de sua avaliação da aprendizagem. | |
| **6. BIBLIOGRAFIA BÁSICA**  SEGURADO, V. S. (Org). Projeto de Interface com o usuário. 1 ed., Pearson Education do Brasil: São Paulo, 2015.  FLATSCHART, F. HTML5: Embarque imediato. Brasport: Rio de Janeiro, 2011.  DEITEL, P.; DEITEL, H. Java: como programar. Pearson Education Brasil: São Paulo, 2017. | |
| **7. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**  ABRAHÃO, J. (Org.). Ergonomia e usabilidade: em ambiente virtual de aprendizagem. Bulcher: São Paulo, 2012.  BACHINI, C; FLATSCHART, F; CUSIN, C. Open Web Platform. Brasport Livros e Multimídia Ltda: Rio de Janeiro, 2013.  DEITEL, H. M; DEITEL, P. J. Java como Programar. 8 ed. Pearson Prentice Hall: São Paulo, 2010.  HORSTMANN, C. S.; CORNELL, G. Core Java. Volume I: fundamentos. 8 ed. Pearson Prentice Hall: São Paulo, 2010.  SOUSA, R. F. M. Canvas HTML5. Brasport Livros e Multimídia Ltda: Rio de Janeiro, 2013. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **8. CRONOGRAMA:** | | | |
| **AULA** | **Tipo de aula** | **carga horária** | **Descrição** |
| **1**  21/02 | **Teórico-Prática** | **2h** | **ATC -** Apresentação do Plano de Ensino-Aprendizagem da disciplina. Apresentação de conceitos fundamentais que envolvem a internet. |
| **Prática** | **1h** | **TDE -** Debate sobre os modelos de negócio na internet e principais tecnologias para a WEB. |
| **2**  28/02 | **Teórico-Prática** | **2h** | **ATC -** Introdução à linguagem HTML. Editores de texto.  Estrutura básica de uma página de internet e principais tags de formatação de conteúdo. |
| **Prática** | **1h** | **TDE -** Construção de páginas em HTML. |
| **3**  06/03 | **Teórico-Prática** | **2h** | **ATC -** Introdução a linguagem CSS.  Elementos, Classes e Id. Seletores, propriedades e valores.  Linguagem HTML. Elementos, atributos. |
| **Prática** | **1h** | **TDE -** Construção de páginas em HTML e CSS. |
| **4**  13/03 | **Teórico-Prática** | **2h** | **ATC -** Linguagem HTML e CSS. Tabelas, links e Imagens |
| **Prática** | **1h** | **TDE -** Construção de páginas em HTML e CSS. |
| **5**  14/03 | **Semipresencial** | **4h** | Construção de páginas em HTML. |
| **6**  20/03 | **Teórico-Prática** | **2h** | **ATC -** Linguagem HTML e CSS. Layouts - Elementos de Blocos e InLine (DIV e SPAN). Classificação e Identificação. |
| **Prática** | **1h** | **TDE -** Construção de páginas em HTML e CSS. |
| **7**  27/03 | **Teórico-Prática** | **2h** | **ATC -** Linguagem HTML e CSS. Formulários |
| **Prática** | **1h** | **TDE -** Construção de páginas em HTML e CSS. |
| **8**  03/04 | **Teórica** | **3h** | **AP1** |
| **9**  04/04 | **Semipresencial** | **4h** | Construção de páginas em HTML. |
| **10**  17/04 | **Teórico-Prática** | **2h** | **ATC / Feedback-** Linguagem HTML e CSS. |
| **Prática** | **1h** | **TDE -** Construção de páginas em HTML e CSS. |
| **11**  18/04 | **Teórico-Prática** | **2h** | **ATC -** Linguagem HTML e CSS. Layout com sistema de grids. Introdução ao Bootstrap. |
| **Prática** | **1h** | **TDE -** Construção de páginas em HTML, CSS e Bootstrap  . |
| **12**  24/04 | **Teórico-Prática** | **2h** | **ATC -** Linguagem HTML e CSS. Layout e Frameworks de Front-End |
| **Prática** | **1h** | **TDE -** Construção de páginas em HTML, CSS e Bootstrap. |
| **13**  08/05 | **Teórico-Prática** | **2h** | **ATC -** Linguagem HTML e CSS. Layout e Frameworks de Front-End |
| **Prática** | **1h** | **TDE -** Construção de páginas em HTML, CSS e Bootstrap. |
| **14**  09/05 | **Semipresencial** | **4h** | Pesquisa sobre os Frameworks de Front-End voltadas ao Layout. |
| **15**  15/05 | **Teórico-Prática** | **2h** | **ATC -** Linguagem HTML e CSS. Layout e Frameworks de Front-End. |
| **Prática** | **1h** | **TDE -** Construção de páginas em HTML, CSS e Bootstrap. |
| **16**  22/05 | **Teórica** | **3h** | **AP2** |
| **17**  29/05 | **Teórico-Prática** | **2h** | **ATC - Feedback -** JavaScript: Introdução e conceitos relacionados. |
| **Prática** | **1h** | **TDE -** Desenvolvimento de página com funções JavaScript. |
| **18**  05/06 | **Teórico-Prática** | **2h** | **ATC -**  JavaScript continuação. |
| **Prática** | **1h** | **TDE -** Desenvolvimento de trabalho. |
| **19**  06/06 | **Semipresencial** | **4h** | Pesquisa sobre os Frameworks de Front-End voltadas ao Layout. |
| **20**  19/06 | **Teórico-Prática** | **2h** | **ATC -** JavaScript continuação. |
| **Prática** | **1h** | **TDE -** Desenvolvimento de página com funções JavaScript. |
| **21**  20/06 | **Semipresencial** | **3h** | Pesquisa sobre os Frameworks de Front-End JavaScript. |
| **22**  26/06 | **Teórico-Prática** | **2h** | **ATC -** JavaScript continuação. Frameworks, templates e Bibliotecas de Font-End avançadas. |
| **Prática** | **1h** | **TDE -** Desenvolvimento de página com funções JavaScript. |
| **23**  03/07 | **Teórica** | **3h** | **AS** |
| **24**  10/07 | **Teórico-Prática** | **3h** | **PS / Feedback -** Verificação dos resultados do semestre. |
| **25**  17/07 | **Avaliação Final (AF)** | | |
|  | |  |  |

nº de encontros proporcional ao nº de créditos da disciplina:

**04 créditos - 24 encontros + 01 AF**

Aprovado pelo NDE do Curso em \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_

1. Malcolm S. **Knowles**, Elwood F. **Holton III**, Richard A. **Swanson**: **The Adult Learner** (**2014**) [↑](#footnote-ref-0)