



Plano de Ensino

1 Código e nome da disciplina

RPG0008 MEU PRIMEIRO SITE CRINGE

2 Carga horária semestral

3 Carga horária semanal

4 Perfil docente

O docente deve preferencialmente 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).

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

A evolução e importância da interface de um website. Introdução a redes de computadores e histórico da internet. Linguagem de marcação de hipertexto - HTML. Linguagem de marcação e estilos - CSS. O ambiente web cliente x servidor e as tecnologias.

6 Objetivos

- Identificar a evolução e importância da interface de um Website
- Reconhecer os aspectos fundamentais das redes de computadores e histórico da Internet
- Identificar os elementos da linguagem de marcação de hipertexto - HTML
- Reconhecer os elementos básicos da linguagem de marcação e estilos - CSS
- Identificar os aspectos básicos do ambiente web cliente x servidor e as tecnologias

7 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Aulas interativas em ambiente virtual de aprendizagem, didaticamente planejadas para o desenvolvimento de competências, tornando o processo de aprendizado mais significativo para os alunos. Na sala de aula virtual, a metodologia de ensino contempla diversas estratégias capazes de alcançar os objetivos da disciplina.

Os temas das aulas são discutidos e apresentados em diversos formatos como leitura de textos, vídeos, hipertextos, encontros síncronos ao vivo, links orientados para pesquisa, estudos de caso, podcasts, atividades animadas de aplicação do conhecimento, simuladores virtuais, quiz interativo, simulados, biblioteca virtual e Explore + para que o aluno possa explorar conteúdos complementares e aprofundar seu conhecimento sobre as temáticas propostas.

8 Temas de aprendizagem

1. A EVOLUÇÃO E IMPORTÂNCIA DA INTERFACE DE UM WEBSITE
 - 1.1 A IMPORTÂNCIA DA CONSTRUÇÃO BEM ELABORADA DE UMA INTERFACE
 - 1.2 AS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DA WEB 1.0 E WEB 2.0
 - 1.3 AS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DA WEB 3.0 E WEB 4.0
 - 1.4 AS PRINCIPAIS MUDANÇAS ESTÉTICAS, FUNCIONAIS E ESTRUTURAIS NO DESENVOLVIMENTO DE WEBSITES
2. INTRODUÇÃO A REDES DE COMPUTADORES E HISTÓRICO DA INTERNET
 - 2.1 HISTÓRICO E EVOLUÇÃO
 - 2.2 HISTÓRICO DA EVOLUÇÃO; CONCEITO DE REDES DE COMPUTADORES; CLASSIFICAÇÃO DAS REDES; ARQUITETURA DE REDES; TÓPICOS DAS REDES SEM FIO
 - 2.3 REDES SEM FIO
3. LINGUAGEM DE MARCAÇÃO DE HIPERTEXTO - HTML
 - 3.1 ESTRUTURA DE PÁGINA WEB
 - 3.2 TAGS NA HTML
 - 3.3 TAGS COMPLEMENTARES
 - 3.4 FORMULÁRIO DE PÁGINA WEB
4. LINGUAGEM DE MARCAÇÃO E ESTILOS - CSS
 - 4.1 FUNDAMENTOS DA CSS
 - 4.2 RECURSOS DA CSS3
 - 4.3 BOX MODEL, PSEUDOCASSES, PSEUDO-ELEMENTOS E POSICIONAMENTO
 - 4.4 FRAMEWORKS CSS
5. O AMBIENTE WEB CLIENTE X SERVIDOR E AS TECNOLOGIAS
 - 5.1 AMBIENTE WEB
 - 5.2 INTERFACE
 - 5.3 TECNOLOGIAS DO LADO CLIENTE
 - 5.4 TECNOLOGIAS DO LADO SERVIDOR

9 Procedimentos de avaliação

A avaliação do aluno segue as normas regimentais da Instituição. Neste nível de conhecimento o aluno será avaliado por seu progresso na sequência de missões que lhe será apresentada, descritas a seguir:

- 1º) Missão Conceitual: Estudar os primeiros temas de aprendizagem do nível de conhecimento
- 2º) Missão Checkpoint de Conhecimento: Atividade com o objetivo de verificar o seu desempenho nos conteúdos estudados.
- 3º) Missão Conceitual: Estudar os últimos temas de aprendizagem do nível de conhecimento
- 4º) Entrega da Missão Prática (MP): Desenvolver um projeto que englobe os temas de aprendizagem estudados no nível de conhecimento. O progresso na MP será calculado a partir da entrega e do feedback do tutor em relação à MP.

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>

FREEMAN, E.; ROBSON, E. **Use a Cabeça! Programação em HTML5: desenvolvendo aplicativos para web com Javascript**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.

HTML 5 Guia Prático. **HTML 5 Guia Prático**. 2a.. São Paulo: Erica

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

11 Bibliografia complementar

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

Disponível em: <http://repositorio.novatech.net.br/site/index.html#/objeto/detalhes/846BB14A57D14236B33417A19E0A77D6>

HAROLD, Elliotte R. **efatorando 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/>

SILVA, M. S. **Web design responsivo: aprenda a criar sites que se adaptam automaticamente a qualquer dispositivo, desde desktop até telefones celulares**. São Paulo: Novatec, 2014.

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

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