

PLANO DE ENSINO - 2025 / 1º SEMESTRE

Curso: Ciência da Computação (Bacharelado) / Sem Habilitação		Disciplina: Aplicações Para Internet	
Semestre 1º	Turno Diurno/Noturno	C/H semanal: 03	C/H semestral: 60
Professor Resp.: Gilmar Alexandre do Prado Yahuita		Professor Exec.:	

EMENTA

Estudo das tecnologias na área de desenvolvimento web para a criação de sites com ênfase no lado cliente.

OBJETIVOS

Cognitivos	Adquirir conceitos básicos sobre a Internet, o ambiente cliente/servidor e projeto hipermídia; Estudar linguagens para estruturação e formatação de páginas Web; - Conhecer ferramentas de desenvolvimento Web; Habilidades: Ser capaz de: - Desenvolver projetos Hipermídia. - Utilizar as linguagens de desenvolvimento do lado cliente atuais para construção de páginas Web. - Utilizar um servidor web para teste das aplicações desenvolvidas Atitudes: O aluno será capaz de realizar projetos de sites que possuam maior interação com o usuário, segundo aspectos de usabilidade, navegabilidade e comunicabilidade, utilizando as linguagens HTML/CSS. Também será capaz de utilizar um gerenciador de conteúdo.
Habilidades	Sistematizar conhecimentos práticos e teóricos; Relacionar a disciplina em estudo com as demais de seu currículo; Transferir e aplicar conhecimentos; Avaliar o seu próprio desempenho; Criar situações de aprendizagem; Discutir com seus pares, questões relacionadas a sua área.
Atitudes	Ter flexibilidade para pensar e agir; Valorizar e participar do processo de aquisição do conhecimento; Valorizar a relação teoria e prática; Ser receptivo a mudanças.

UNID.	C/H	Conteúdo
I	3	Plano de ensino. Apresentação da Disciplina Introdução - Apresentação e discussão do Plano de Ensino, focando objetivos, conteúdos, estratégias, avaliação e bibliografia- Conceitos Básicos de Internet e sua História;- Tecnologias atuais e emergentes para desenvolvimento de aplicações para Internet; - Conceitos básicos da arquitetura cliente-servidor.
II	3	Introdução ao HTML HTML - definições- Especificações da W3C- Estruturação e conteúdo- Corpo básico- Formatação de Texto- Codificação de caracteres- Listas- Links- Imagens-
III	3	Tabelas em HTML Conceito e aplicação de linha, coluna, mesclagem e formatação gerais de tabela.
IV	3	Formulários em HTML Formulários- Semântica de elemento.
V	3	HTML 5 HTML5- Novos elementos e atributos, elementos removidos- Trabalhando com áudio no HTML5- Trabalhando com vídeos no HTML5- Validação de documentos HTML5
VI	9	Introdução ao CSS Introdução ao CSS (Cascade Style Sheet)- O que é e para que serve o CSSClasses, pseudo-classes e estilos em CSS3- Seletores no CSS3- Propriedades do CSS3- Uso de fontesCompatibilidade- Box Model, Imagens e Posicionamento.- Animações e efeitos com CSS3.
VII	9	Introdução ao JavaScript Introdução ao JavaScript (básico): Conceitos gerais. Desvio Condicional. Estrutura de repetição.
VIII	6	JavaScript Validação de Formulário.
IX	15	Projeto Acadêmico Desenvolvimento de Projeto (Sala de Aula no Mundo dos Negócios: Aprendendo e Aplicando). Apresentação na Mostra de Tecnologia. Participação na Mostra de Tecnologia e ENCIBRAC.

UNID.	C/H	Conteúdo
X	6	Avaliações Avaliações da disciplina (A1 e A2)- Provas, Trabalhos, Exercícios.- Prova Regimental presencial. Devolutiva e Feedback.

ESTRATÉGIA DE ENSINO

Valoriza-se a relação dialógica entre a teoria e a prática, a aprendizagem significativa, cooperativa e colaborativa, bem como a interdisciplinaridade, a investigação e uso de ambientes virtuais de aprendizagem. Há ações de diagnóstico da aprendizagem e, se for necessário, de retomada de conhecimentos em diferentes momentos do processo: apresentação da disciplina, aulas teórico-práticas e pré/pós-avaliações. A participação crítica e ativa do estudante é estimulada por meio de metodologias ativas, para tanto, algumas das estratégias empregadas ao longo na disciplina são: Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL); Ensino com pesquisa; Ensino híbrido; Estudo de Caso ; Gamificação; Oficina (laboratório, workshop); Sala de Aula invertida; Seminário; Simulação; Solução de problemas.

RECURSOS DISPONÍVEIS

Para o desenvolvimento da disciplina serão utilizados recursos tecnológicos como computador, dispositivos de som e/ou imagem. A comunicação entre professor e aluno será feita por meio do Blackboard, espaço em que também serão postados materiais para as aulas, listas de exercícios, indicação de artigos científicos, entre outros. Utilizar-se-ão recursos quer disponíveis fisicamente quer por meios digitais, para a realização de atividades que visam a desenvolver competências e habilidades relativas aos conteúdos da disciplina.

AValiação

O processo avaliativo compreenderá:

Avaliação Regimental (A1) no valor de 0,0 a 5,0.

Avaliações parciais e processuais (A2) no valor de 0,0 a 5,0.

A Nota Final (NF) resulta da soma das notas (A1 A2). É considerado aprovado na disciplina o aluno que obtiver Nota Final (NF) igual ou superior a 6,0 (seis) e que tenha, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento) de frequência nas atividades acadêmicas. Se a NF for inferior a 6,0 (seis) e o estudante tiver obtido ao menos 1,0 (um) na A1 ou na A2, poderá realizar uma Avaliação Final (AF) correspondente a 5,0 (cinco). Neste caso, a AF substituirá a menor nota lançada no sistema, seja A1 ou A2.

Mais informações podem ser obtidas: a) nos ordenamentos institucionais; b) no Manual do Aluno; c) com os respectivos professores das disciplinas.

BIBLIOGRAFIA

Básica	Complement
CLARK, R. et al. Introdução ao HTML5 e ao CSS3. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.	HAROLD, Elliotte Rusty Refatorando HTML: como melhorar o projeto de aplicações web existentes / Elliotte Rusty Harold ; tradução Eduardo Kessler Piveta. - Dados eletrônicos. - Porto Alegre : Bookman, 2010
FLANAGAN, David. JavaScript o guia definitivo - 6. ed. - Porto Alegre: Bookman, 2013.	KALBACH, James. Design de navegação Web: otimizando a experiência do usuário / James Kalbach ; tradução Eduardo Kessler Piveta. - Dados eletrônicos. - Porto Alegre : Bookman, 2009
MILETTO, E. M. Desenvolvimento de software II: introdução ao desenvolvimento web com HTML, CSS, JAVASCRIPT E PHP. Porto Alegre: Bookman, 2014. (e-book)	MARINHO, Antonio Lopes. Desenvolvimento de aplicações para Internet. São Paulo: Editora Pearson. 2020.
	RUTTER, Jake. Smashing jQuery: Interatividade Avançada com JavaScript Simples. Porto Alegre: Grupo A, 2012. (E-Book)
	SANDERS, Bill .SMASHING HTML5: técnicas para a nova geração da web / Bill Sanders ; tradução: Mariana Bandarra ; revisão técnica: Diego Eis. - Dados eletrônicos. - Porto Alegre : Bookman, 2012.