

PLANO DE ENSINO (PRÁTICA DE PROGRAMAÇÃO EM SISTEMAS WEB)

CURSO: Sistemas de Informação	
Formação	Bacharelado
Modalidade do Curso:	Presencial
Currículo:	119
UNIDADE CURRICULAR:	
Código:	EIN422
Nome:	Prática de Programação em Sistemas Web
Modalidade da Unidade Curricular:	Presencial e Semipresencial EAD 20%
Campus/Unidade/Polo:	Campus I
Turno:	Diurno
Turma:	
Modalidade da Unidade Curricular:	Presencial
Professor da Unidade Curricular:	Natália Oliveira

Componente Curricular da Unidade Curricular	Créditos	Noturno Carga Horária
Teoria	3	50:00
Prática	1	20:00
TDE	-	10:00
Prática no Campo Profissional	-	0:00
Total	4	80:00

OBJETIVO DO CURSO			
Num	Objetivos Específicos		
OE1	Desenvolver competências para o desenvolvimento e manutenção de Programas que componham Sistemas de Informação.		

Num	COMPETÊNCIAS DO CURSO	DCN	ENADE	Trabalhabilidade
CC1	Construir soluções baseadas em sistemas de informação, identificando problemas que tenham solução algorítmica, desenvolvendo ou configurando estes sistemas e utilizando an	Sim	Sim	

EIXO TEMÁTICO			
Num	Nomenclatura do Eixo Temático	Num	Competência do Eixo Temático
E1	Programação de Computadores	CE1	Escrever programas computacionais, empregando o paradigma estruturado e orientado a objetos e utilizando estratégias e mecanismos avançados presentes nas atuais linguagens.

MÓDULO			
Num	Nomenclatura do Módulo	Num	Competência do Módulo
M1	Análise de Requisitos de Sistemas de Informação	CM1	Aplicar instrumentos adequados para documentação e rastreabilidade dos requisitos de sistemas, analisando aspectos de viabilidade técnica e econômica.

EMENTA			
Linguagem de marcação com HTML, folhas de estilo em CSS, fundamentos de programação web com JavaScript, estruturas de controle de JavaScript, operações com arrays e strings, manipulação de objetos com JavaScript, criação de funções e tratamento de eventos com JavaScript.			

OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR			
Num	Objetivo Geral	Num	Objetivos Específicos
ODG1	Desenvolver competências para a construção de front-end para páginas web com as linguagens HTML e CSS.	ODE1	Utilizar tags HTML e propriedades CSS na definição dos significados dos elementos de uma página e de sua formatação visual.
		ODE2	Construir script com linguagem JavaScript para inserir em páginas web estruturas de programação que manipulem o front-end.

COMPETÊNCIAS DA UNIDADE CURRICULAR			
Num	Competência	Num	UNIDADE DE APRENDIZAGEM
			Tema da Unidade de Aprendizagem
			Subtema do Tema da Unidade de Aprendizagem
CD1	Definir o significado dos elementos de uma página web, utilizando as tags de uma linguagem de marcação.	TU1	Linguagem de Marcação
CD2	Formatar os elementos de uma página web, construindo folhas de estilos para as páginas.	TU2	Folhas de Estilos
CD3	Entender os fundamentos da programação web, utilizando como base a linguagem JavaScript.	TU3	Fundamentos de Programação em JavaScript
CD4	Utilizar estruturas de dados homogêneas, armazenando e manipulando dados em sistemas web.	TU4	Arrays e Strings
CD5	Construir funções em JavaScript, realizando chamadas e passando parâmetros a elas.	TU5	Objetos, Funções e Eventos
CD6	Criar e manipular interações de front-end, tratando eventos produzidos pelo usuário.	TU6	Desenvolvimento de um Projeto

METODOLOGIA DA UNIDADE CURRICULAR	
Nesta disciplina serão utilizadas as seguintes estratégias de aprendizagem: aulas expositivas, práticas de laboratório, estudos dirigidos, estudos de caso e projetos de desenvolvimento de sistema no padrão MVC.	

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM DA UNIDADE CURRICULAR	
Indica-se que a prova seja discursiva, verificando sobretudo a competência de criação de programas em Linguagem Java.	
A A1 será composta por dois instrumentos de avaliação: trabalho (peso 2) e prova (peso 3)	

BIBLIOGRAFIA DA UNIDADE CURRICULAR	
Básica	
1	FLANAGAN, David. JavaScript: O guia definitivo. Bookman Editora, 2007.
2	TERUEL, Evandro Carlos. HTML5: Guia Prático. 2. ed. rev. atual. e ampl. São Paulo: Érica, 2014.
3	DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey. Ajax, rich internet applications, and web development for programmers. Prentice Hall Press, 2008.
Complementar	
1	FLATSCHART, Fábio. HTML 5-Embarque Imediato. Brasport, 2011.
2	SOUZA, Roque Fernando Marcos. Canvas HTML 5 - Composição Gráfica e Interatividade na Web. Rio de Janeiro: Brasport, 2013.
3	SEGURADO, Valquíria Santos. Projeto de Interface com o Usuário. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2015.
4	
5	
Periódicos	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	

Data	UNIDADE DE APRENDIZAGEM					Metodologia	Avaliação da Aprendizagem	TDE - Trabalho Discente Efetivo	Carga Horária					Recuperação ou Reforço da Aprendizagem	
	Número da Unidade de Aprendizagem (Tema)	Tema da Unidade de Aprendizagem	Subtema do Tema da Unidade de Aprendizagem	Número do Objetivo da Unidade de Aprendizagem	Objetivos				Descrição das atividades	Teoria	Prática	TDE	Prática no Campo Profissional	Total	Descrição das atividades
	U1	Linguagem de Marcação	Introdução as Páginas Web	OU1	Definir os elementos estruturais de uma página web, utilizando as tags de uma linguagem	Sala de aula invertida Prática de laboratório Aula expositiva				05:00	02:00	01:15	-	08:15	
	-	-	HTML e suas tags							-	-	-	-	-	
	U2	Folhas de Estilos	CSS e suas Propriedades	OU2	Formatar os elementos de uma página web a partir da criação de folhas de estilo.	Sala de aula invertida Prática de laboratório Aula expositiva				05:00	02:00	01:15	-	08:15	
	-	-	Modelo de Caixa							-	-	-	-	-	
	U3	Fundamentos de Programação em JavaScript	Introdução a Linguagem JavaScript	OU3	Entender os fundamentos da programação web utilizando como base a linguagem JavaScript	Sala de aula invertida Prática de laboratório Aula expositiva				07:30	03:00	01:15	-	11:45	
	-	-	Entrada e Saída de Dados							-	-	-	-	-	
	U4	Arrays e Strings	Manipulação de Vetores	OU4	Utilizar estruturas de dados homogêneas para armazenar e manipular dados em sistemas	Sala de aula invertida Prática de laboratório Aula expositiva				07:30	03:00	01:15	-	11:45	
	-	-	Manipulação de Matrizes							-	-	-	-	-	
	U5	Objetos, Funções e Eventos	Objetos, Propriedades e Métodos	OU5	Construir aplicações web que realizam funções baseados em eventos produzidos pelo usuário	Sala de aula invertida Prática de laboratório Aula expositiva				07:30	03:00	01:15	-	11:45	
	-	-	Criação de Funções							-	-	-	-	-	
	U6	Desenvolvimento de um Projeto	Utilização de HTML em um Projeto Web	OU6	Construir um projeto de aplicação web utilizando HTML, CSS e JavaScript.	Sala de aula invertida Estudo de caso				07:30	03:00	01:15	-	11:45	
	-	-	Utilização de CSS em um Projeto Web							-	-	-	-	-	
	-	-	Utilização de JavaScript em um Projeto Web							-	-	-	-	-	

DATAS DAS AVALIAÇÕES		
	VALOR	PESO
AV1		
AV2		
AVS:		
Prova	10	2

Observação: As atividades do TDE se constituem em um dos instrumentos de avaliação na AV1 ou AV2.

Atividades de nivelamento	
Módulo de Introdução a Programação disponível no AVA.	