

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná - IFPR

disciplina de
DESENVOLVIMENTO WEB III

APRESENTAÇÃO DA DISCIPLINA

Professor Jefferson de Oliveira Chaves
jefferson.chaves@ifpr.edu.br

Agenda

- Apresentações;
- Motivação;
- Conteúdo Programático;
- Calendário (previsão);
- Avaliações;
- Orientações;

Jefferson Chaves

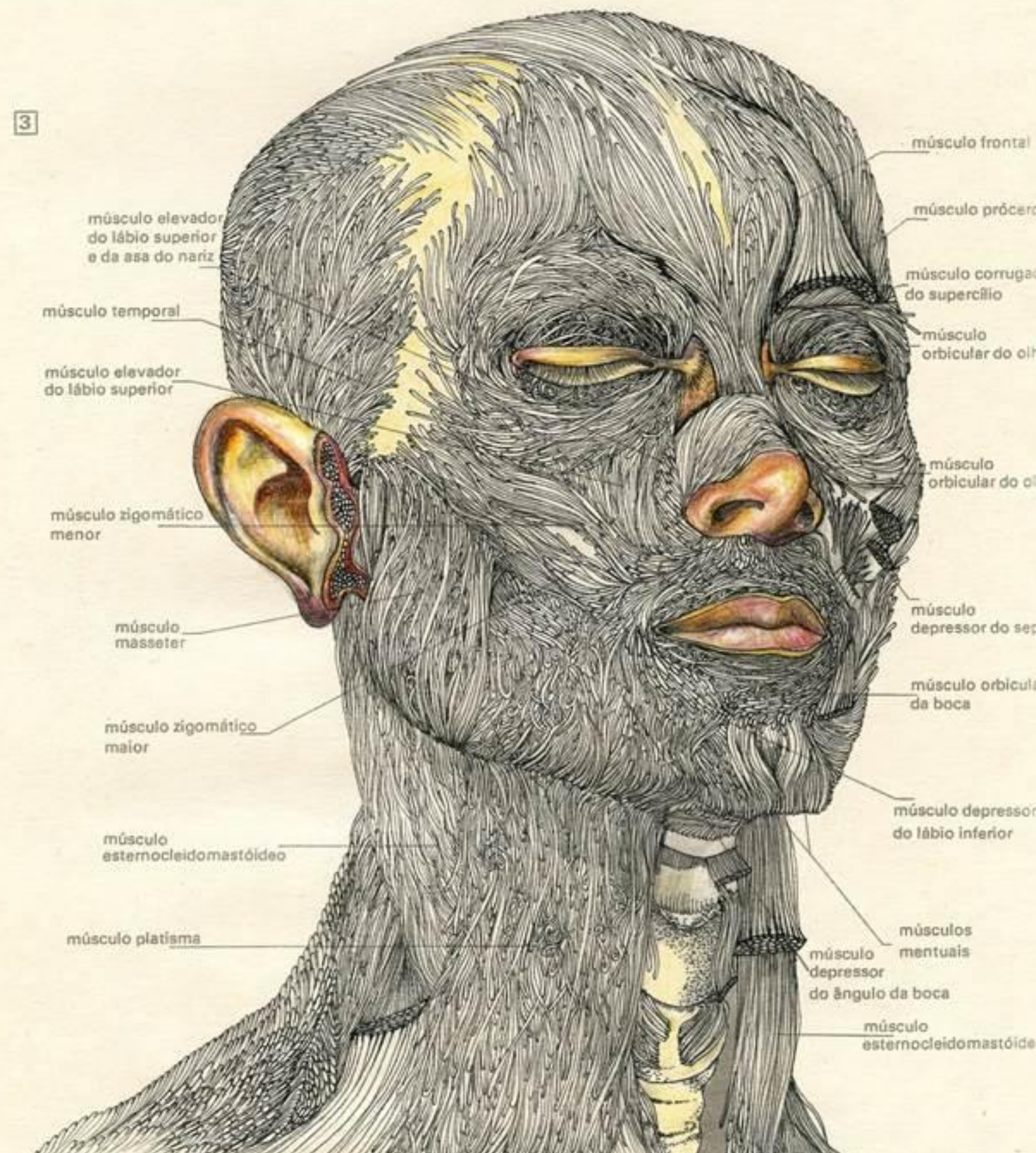
Email: jefferson.chaves@ifpr.edu.br

Github: github.com/jeffersonchaves

- Bacharel em Ciência da Computação;
- Especialista em Desenvolvimento de Sistemas para Internet e Dispositivos móveis;
- Mestrado em Engenharia;
- Experiência profissional: UNESCO; UNILA; IFC; IFPR;
- Meus interesses:
 - Algoritmos e Lógica de programação, Análise de algoritmos e Estrutura de dados;
 - Engenharia de Software, Arquitetura de Software e Padrões de Projeto;
 - Programação pra Web, Padrões Web, Web 3.0, Formas de estruturação de dados (RDF, OWL, Turtle);
 - Programação para dispositivos Móveis e Usabilidade;
 - IoT e Integração entre sistemas.

E você?

Quem é?



Objetivo da **Disciplina**

Aprofundar os conceitos de desenvolvimento de sistemas web utilizando uma linguagem de programação para a construção de páginas dinâmicas com comunicação síncrona e assíncrona, mapeamento objeto-relacional para persistência de dados e padrões de projetos voltados para desenvolvimento web.

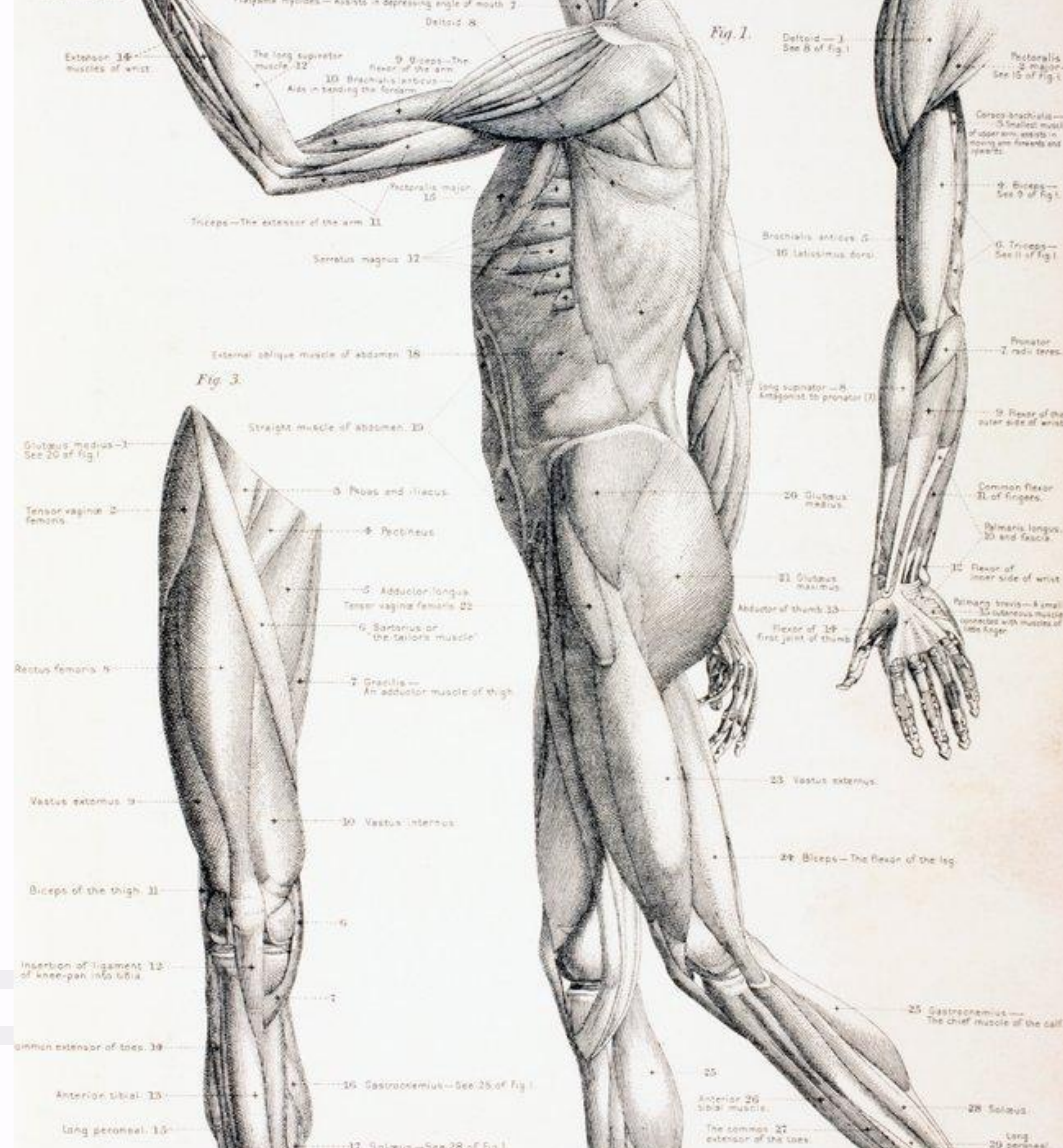
Os detalhes da disciplina podem ser consultados no [PPC do curso](#).



O que está na Ementa

- Manipulação de eventos GET e POST: estudo do HTTP e outros verbos e compreensão da arquitetura web;
- Desenvolvimento de aplicações web n-camadas: Fundamentos de arquitetura de software;
- Padrões de projetos web e programação orientada a objetos;
- Conexão com banco de dados utilizando os conceitos de mapeamento objeto-relacional;
- Sistemas de chamadas assíncronas: AJAX;
- Utilização de cookies e sessões: conceitos de stateless, stateful, pilares da web, persistência de sessões;
- Frameworks de desenvolvimento web: conhecer e utilizar o framework Spring e seu ecossistema;

conhecer?





O que é importante
conhecer?

HTML e CSS

JavaScript

Arquitetura da web

Orientação a Objetos

Java

Motivação

- O mercado **web** é muito forte!
- O desenvolvimento web com Java tem muitas oportunidades;
- Conhecer os fundamentos da web é essencial para o desenvolvedor de software moderno;
- Conhecer tecnologias tais como Spring e Hibernate são habilidades importantes atualmente (polêmica);
- Conhecer tecnologias tais como Padrões de Projeto, Padrões Arquiteturais e bibliotecas assíncronas são habilidades fundamentais atualmente;
- Conhecer o desenvolvimento de software de ponta a ponta é essencial;

Salário médio no Brasil

Salários de Desenvolvedor Web (Brasil) ⓘ

 Confiança muito alta · 68 salários enviados · Atualizado em 17 de fev. de 2025

Experiência

Todos os anos de experiência



Salário base

R\$ 4 mil - R\$ 9 mil/mês

R\$ 7 mil/mês Salário base médio

Remuneração variável ⓘ

R\$ 701/mês Média

R\$ 56 - R\$ 2 mil/mês Faixa

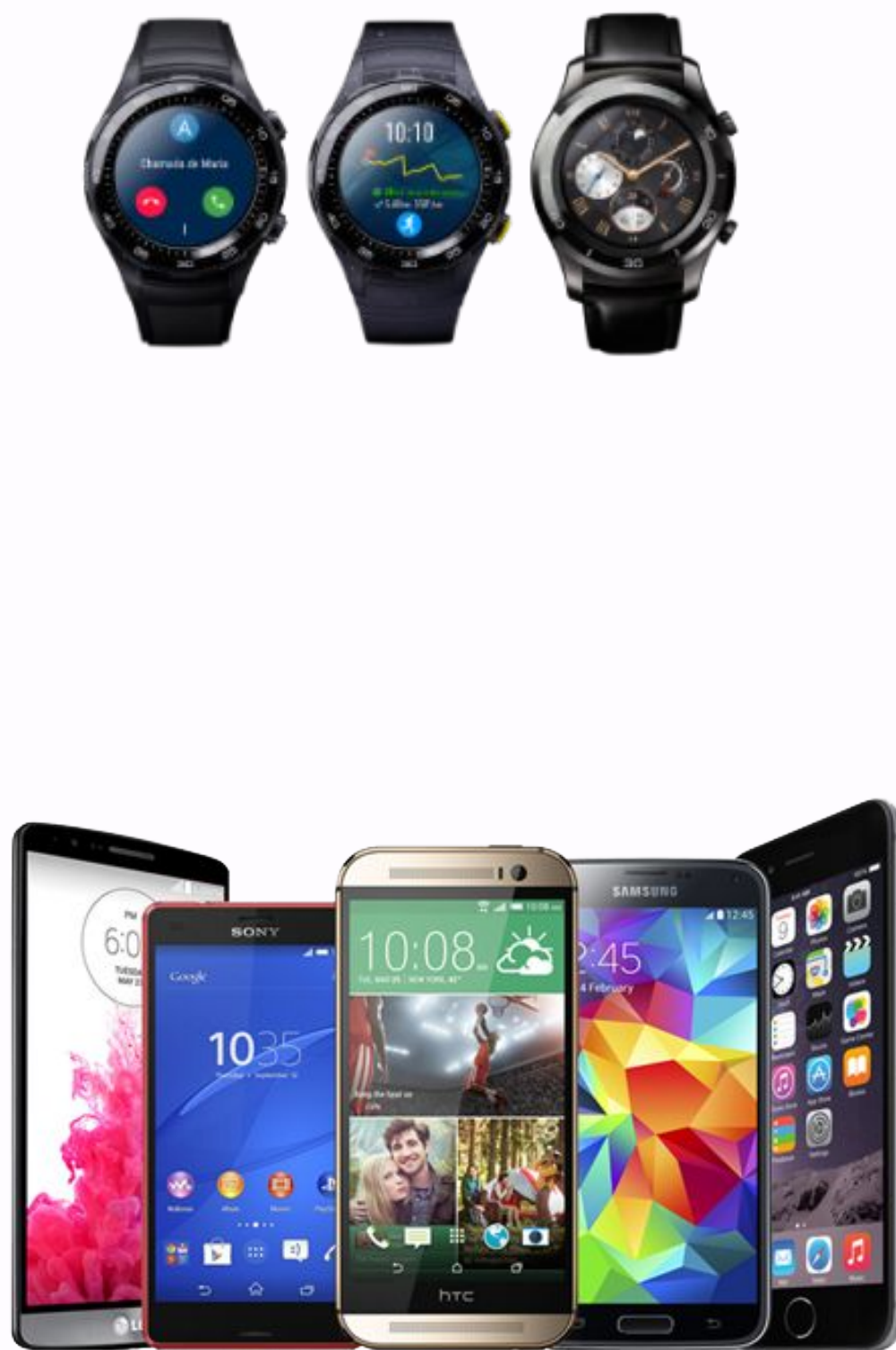
Fonte: Glassdor

https://www.glassdoor.com.br/Sal%C3%A1rios/desenvolvedor-web-senior-sal%C3%A1rio-SRCH_K00,24.htm

Interesse da Acadêmia

- IEEE: busca por “web” retornou 119.681 resultados
- Scopus: busca por “web” retornou 779.431
- Google Scholar: busca por “web” retornou aproximadamente 6.170.000

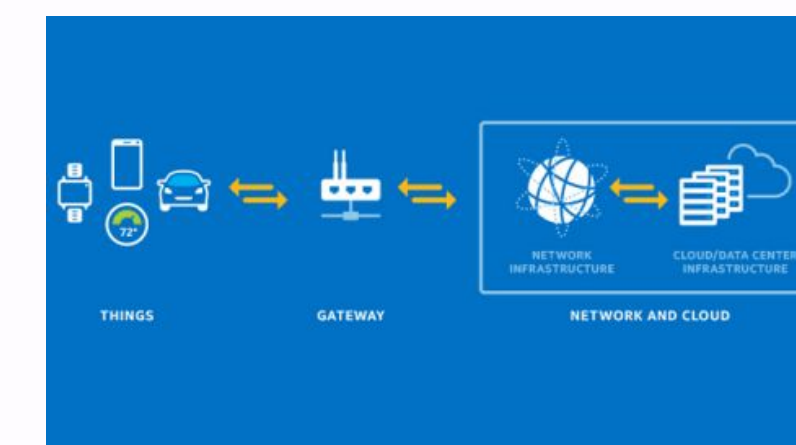
Possibilidades



Espaço para Inovação



<https://www.youtube.com/watch?v=NrLIldbBcu0>



Estado da **Arte**

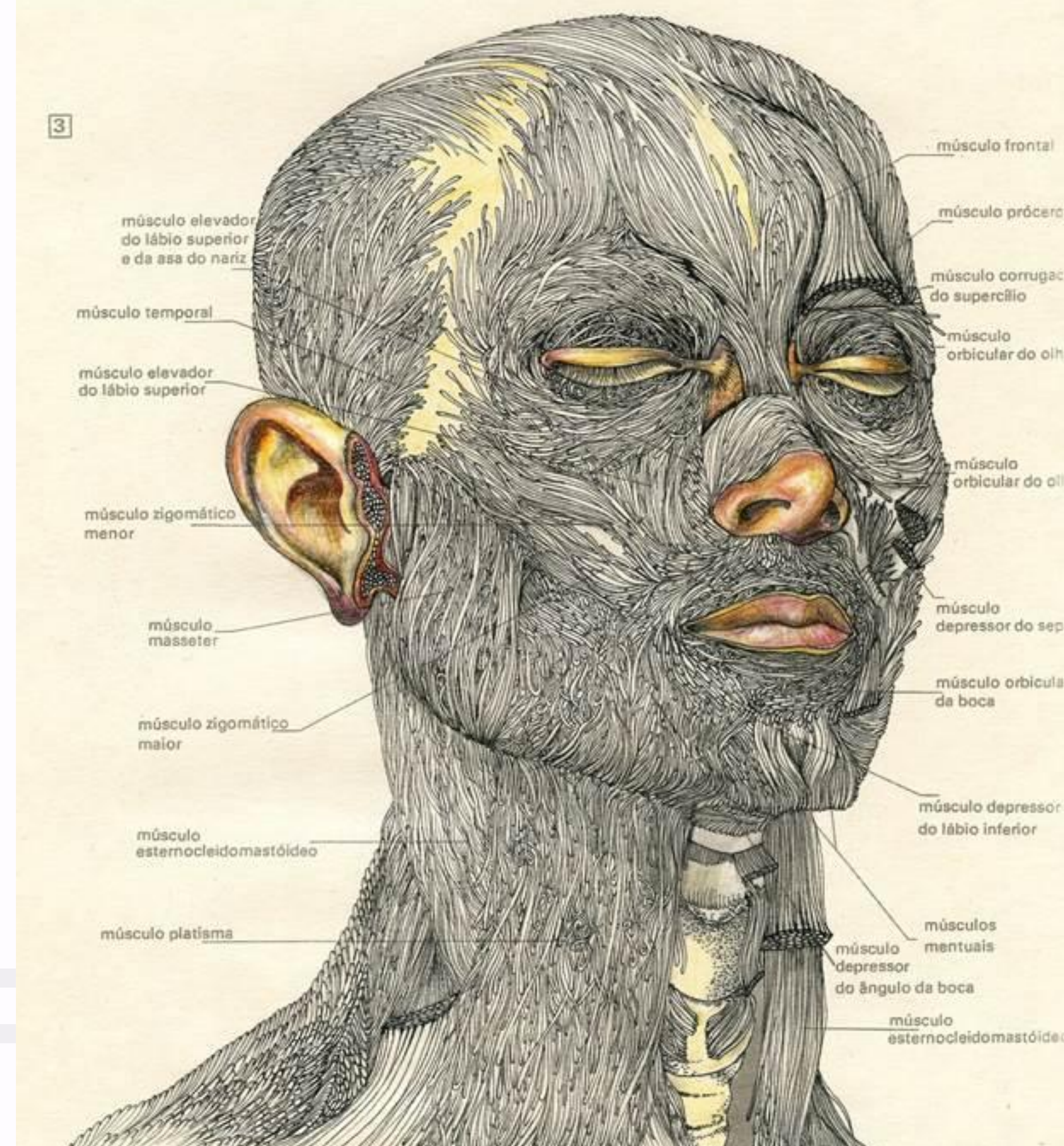
- Desenvolvimento de novas tecnologias (frameworks, linguagens, etc);
- Melhoria da infraestrutura de conexão com a internet (5G);
- Potencial comercial;
- Desenvolvimento desktop (Electron, Flutter);
- Desenvolvimento mobile;
- Progressive web apps;
- Popularização das I.A.
- [O que a web pode fazer nos dias de hoje?](#)



O que temos de atual?

Organização da

Disciplina



80 aulas

45mins
4 aulas semanais + **atividades**

67 horas

Hora Relógio

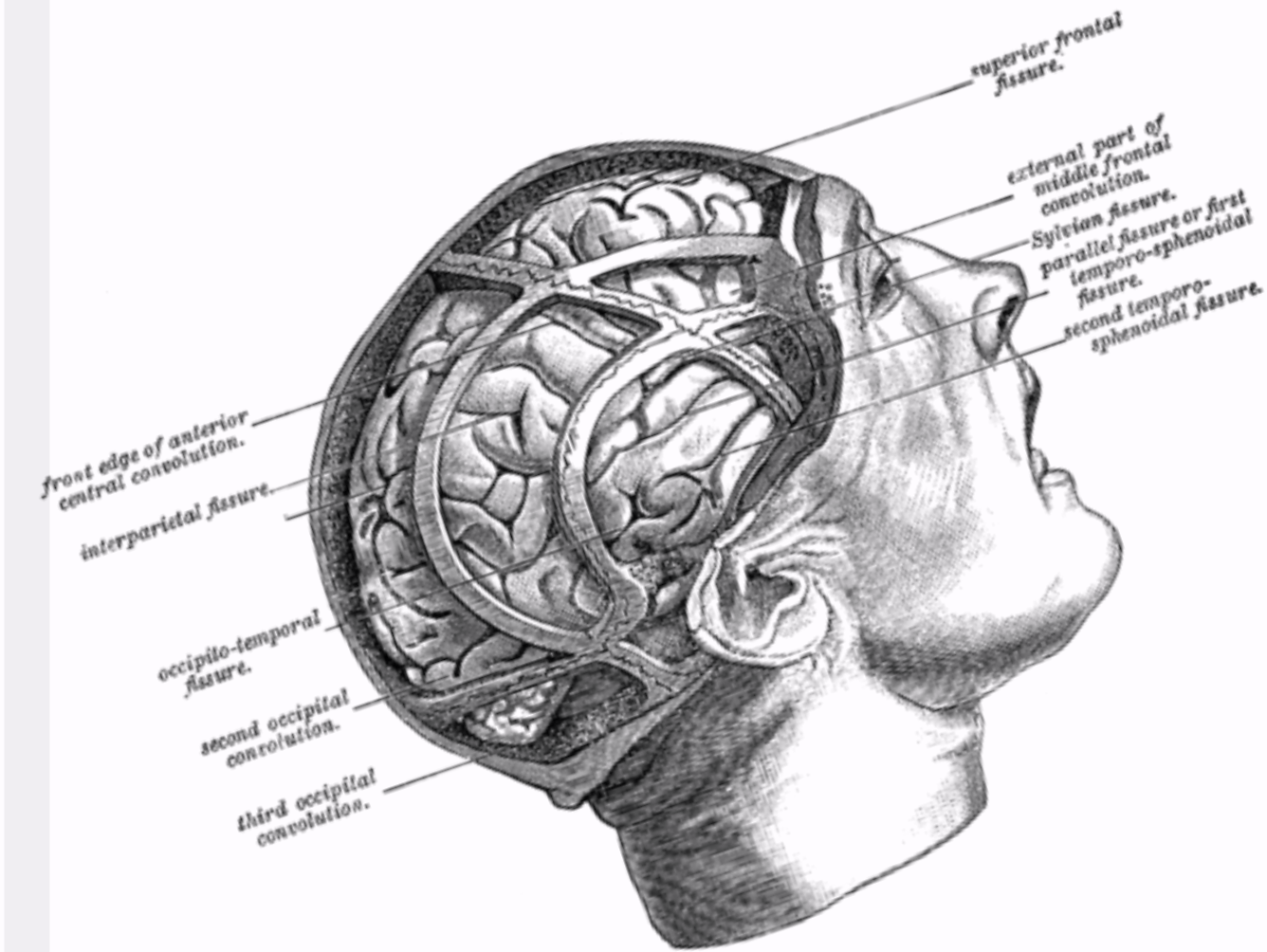
Instrumentos Avaliativos

- Projetos trimestrais: 50% da nota do bimestre;
 - Projetos mais elaborados, envolvendo mais elementos para o desenvolvimento.
- Atividades práticas (consistem no desenvolvimento de pequenas aplicações): peso de 30% no conceito bimestral;
- Estudo dirigido (fazemos juntos) e lista de exercícios (você faz). Podem ser teóricos e/ou práticos): peso de 20% do conceito bimestral;
- Poderá ser atribuído conceito para participação em aula.
- Trabalhos com grau de similaridade a outros entregues, ou com conteúdo suspeito de plágio, poderão ser motivo de sabatina ou mesmo desconsiderados.

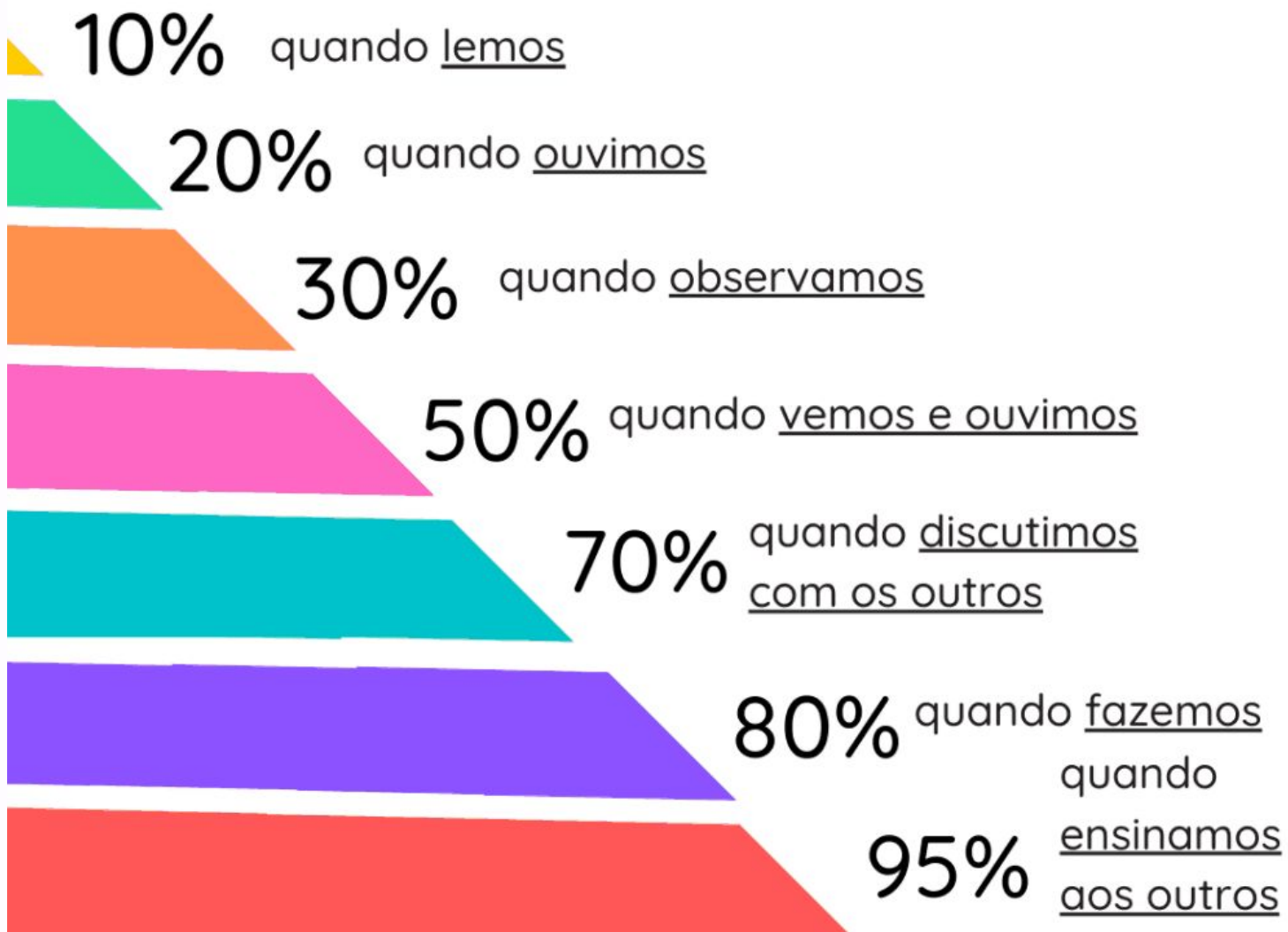
Projetos > Atividades práticas > Listas > Estudos dirigidos

Avaliação

- Para ter conceito A:
 - Entrega dos instrumentos avaliativos no prazo;
 - Instrumentos avaliativos entregues com 90% ou mais de aproveitamento.
- Para ter conceito B:
 - Entrega dos instrumentos avaliativos no prazo;
 - Instrumentos avaliativos entregues com aproveitamento para o projeto de 75% a 89%.
- Para ter conceito C:
 - Entrega dos instrumentos avaliativos;
 - Instrumentos avaliativos entregues com aproveitamento para o projeto de 60% a 74%.



VS



VS



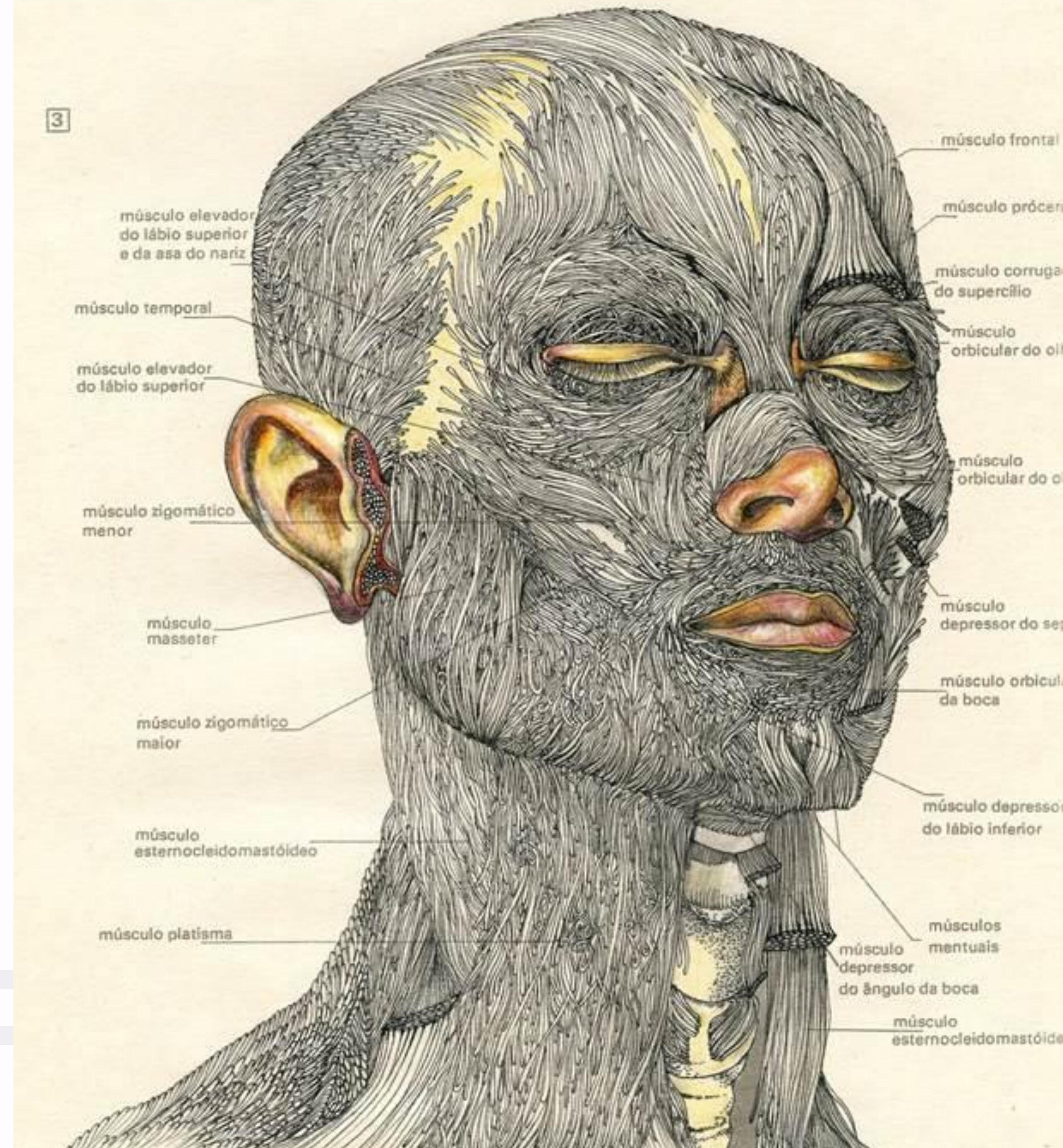
Chat GPT

William Glasser

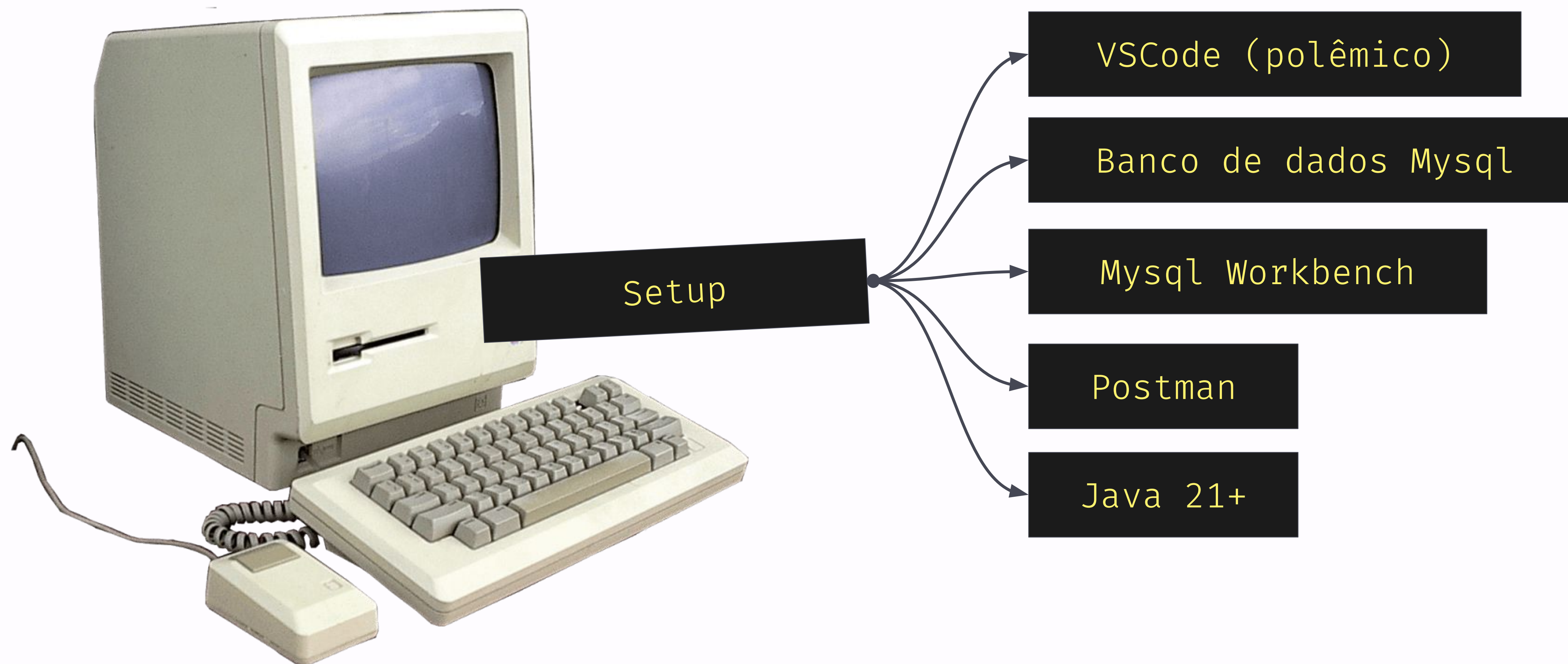
Feijoada

Materiais

Moodle

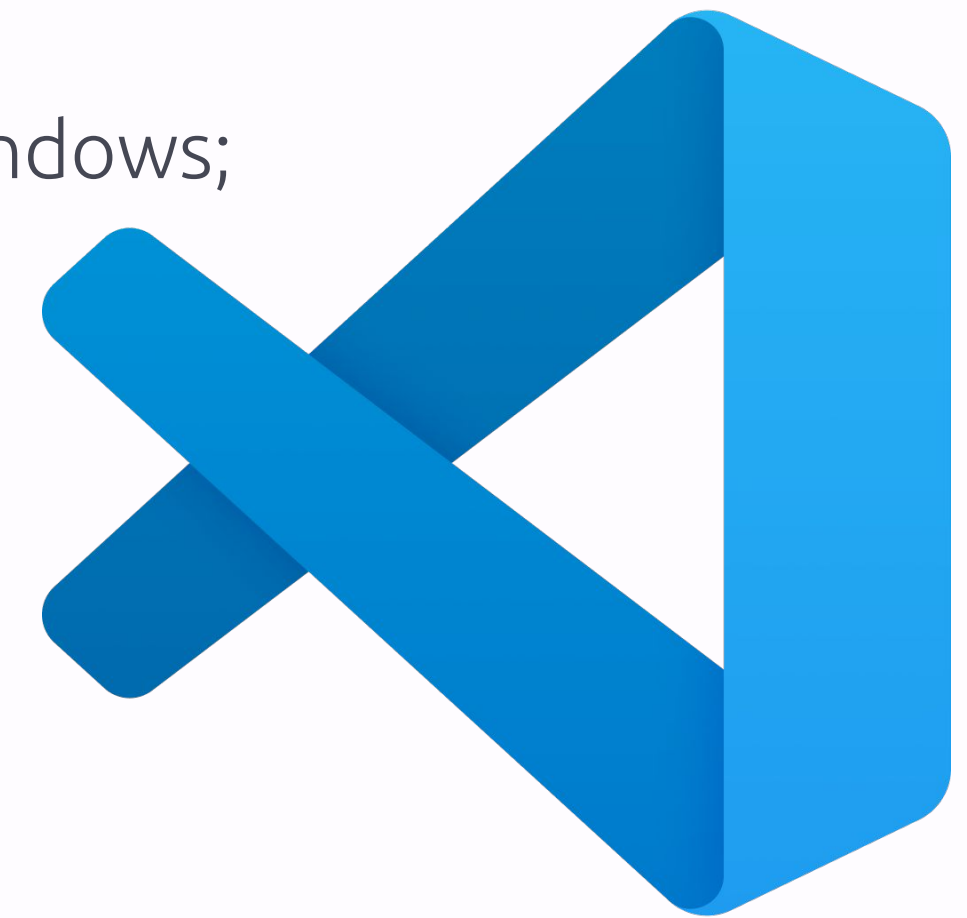


Ambiente de Desenvolvimento



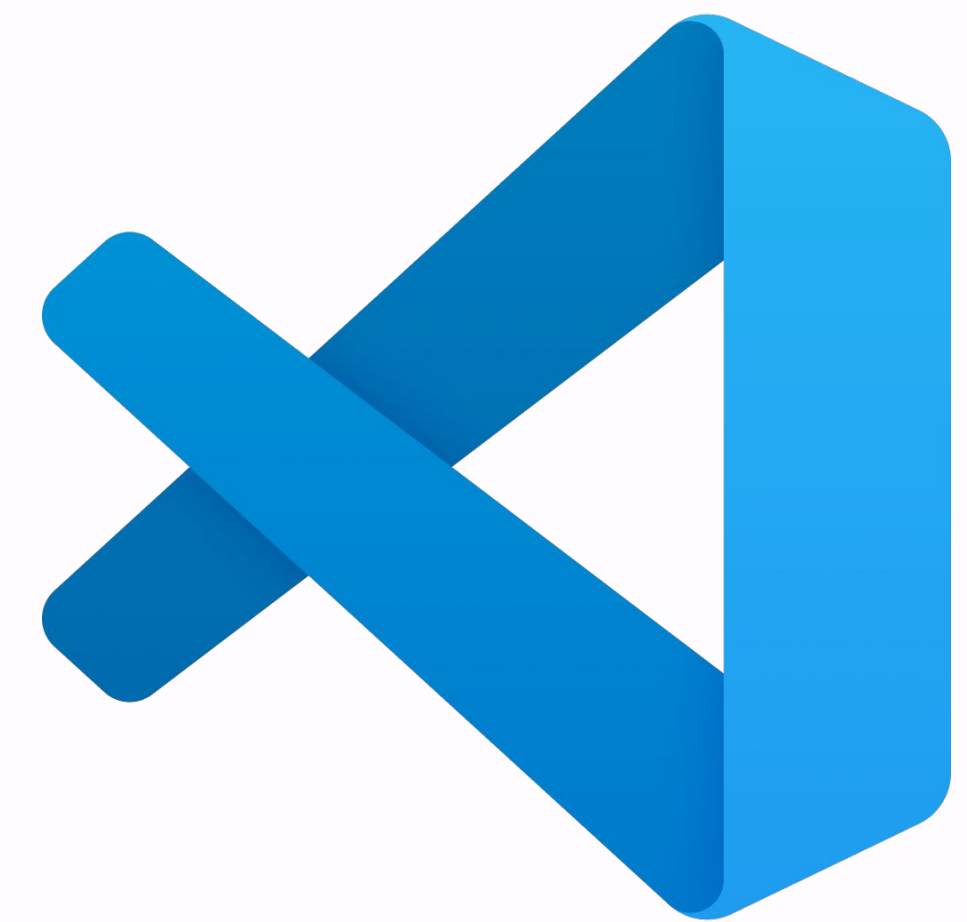
Configuração do VSCode

- Instalar Java 21+;
- Pode ser necessário apontar o caminho para o Java nas variáveis de ambiente no Windows;
- Instalar VSCode;
- Extensões:
 - Extension Pack For Java;
 - Spring Boot Extension Pack;
 - Reinicie o VSCode;
- <https://www.youtube.com/watch?v=rzDHx0gxkNQ>



Atalhos do VSCode

- Em “Configurações”, marque o checkbox para a opção “Mouse Wheel Zoom”;
- Em “Configurações”, marque o checkbox para a opção “Format on Save”;
- Em “Arquivo”, marque a opção “Salvamento automático”;
- Ctrl + B → Ocultar/exibir a barra lateral
- Ctrl + Shift + E → Exibir explorador
- Ctrl + . → Opções Gerais do arquivo Classe
- Ctrl + P → Navegar entre arquivos
- Ctrl + Espaço → Autocompletar
- F2 → Renomear e manter a integridade



Obrigado

