

Desenvolvimento Web I

Apresentação do Plano de Ensino da Disciplina

Prof. Me. Alysson Naves

Tópicos da aula

2

- Os Alunos
- O Professor
- A Disciplina
 - Ementa
 - Bibliografia
 - Objetivos
 - Habilidades e Competências
 - Conteúdo Programático
 - Estratégias de Ensino
 - Sistema de Avaliação
 - Dicas para ter sucesso na disciplina
- Considerações Finais

Os Alunos

3

□ Apresentação:

1. Nome e Cidade
2. O que te motivou fazer o curso?
3. Quais são seus conhecimentos sobre Informática / Computação?
4. Gosta de informática? Se sim, o que você gosta? 😊
5. Já fez algum curso de informática? Se sim, qual curso?
6. Já utilizou a informática profissionalmente? Ex.: Fazer um trabalho escolar, etc.
7. Após concluir o Curso, o que pretende fazer?

O Professor

4

- ▣ **Prof. Me. Alysson Alexander Naves Silva**
 - ▣ Graduado em Ciência da Computação – UFLA (2007);
 - ▣ Mestre em Matemática Computacional e Ciência da Computação – USP (2010);
 - ▣ Doutorando em Matemática Computacional e Ciência da Computação – USP (Neuroevolução de Redes Neurais Convolucionais);
 - ▣ Analista de dados no Ectare Pay;
 - ▣ Professor no curso de Sistemas de Informação na Libertas Faculdades Integradas (desde 2010)
 - ▣ Professor Substituto na FATEC – Franca (desde 2022).

O Professor

5

▣ Outras Experiências Profissionais:

- Cientista de Dados na Telluria Tecnologia SA (2019-2022)
- Coordenador de curso de Sistemas de Informação na Libertas - Faculdades Integradas (2011-2021)
- Coordenador de Pesquisa e Extensão na Libertas - Faculdades Integradas (2016-2021)
- Pesquisador assistente no Instituto de Inovação em Sistemas Embarcados do Senai/SC (2019-2020)
- Professor na Universidade de Franca (2011 - 2015)
- Analista de desenvolvimento de Sistemas no Grupo Casa da Vaca (2007-2008)
- + Lattes em <http://lattes.cnpq.br/1803403925305247>
- + LinkedIn em <https://www.linkedin.com/in/alysson-naves-650078194/>

Informações Gerais da Disciplina

6

A Disciplina

Curso: **Desenvolvimento de Software Multiplataforma**

Ano / Semestre Letivo: **2022/1**

Dia e Horário das aulas: **Sabado, das xh às yyhyy**

Disciplina: **Desenvolvimento Web I**

Período: **1º período**

Professor: **Me. Alysson Alexander Naves Silva**

Carga Horária

Semanal: **4 horas/aula**

Semestral: **80 aulas**

Ementa

7

- Linguagem de marcação de hipertexto para estruturação de conteúdo. Tecnologias para estilização de conteúdo. Esquemas de posicionamento. Construção de layout. Framework para desenvolvimento responsivo e página única. Noções de linguagens de script aplicadas à interatividade do usuário com um Front-End. Processamento script lado cliente/servidor. Biblioteca Javascript cross-browser. Sistemas de gestão de configuração de código-fonte. Utilização de servidores de desenvolvimento para implantação local de sistemas web. Controle de versionamento.
- **Em síntese:** *HTML, tags e atributos mais utilizados. CSS. Web Semântica com XHTML. HTML5. Hospedagem de Aplicações WEB. JavaScript*

Bibliografia Básica

8

- MEYER, E. S. **CSS – técnicas profissionais para um layout moderno**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- POWERS, S. **Aprendendo JavaScript**. São Paulo: Novatec, 2010.
- PETRUCCELLI, E. E. **HTML5, CSS e JavaScript**. Brasília: NT Editora, 2019.
- DUCKETT, J. **HTML e CSS: Projete e Construa Websites**. Rio de Janeiro: Alta Books. 2016.
- SILVERMAN, R.E. **Git: Guia prático**. São Paulo: Novatec, 2019.
- GRINBERG, M. **Desenvolvimento web com Flask: Desenvolvendo aplicações web com Python**. São Paulo: Novatec, 2019.

Bibliografia Complementar

9

- GOMES, A. L. **XHTML/CSS: criação de páginas web (Informática)**. São Paulo: Editora Senac, 2019.
- QUIERELLI, D. A. **Criando sites com HTML-CSS-PHP: Construindo um projeto - Iniciante**. Joinville: Clube dos Autores, 2012.
- TITTEL, E., NOBLE, J. **HTML, XHTML e CSS Para Leigos**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014
- Apache Http Server Documentation. Disponível em <https://httpd.apache.org/docs>

Objetivos de Aprendizagem

10

- Definir as etapas necessárias para elaboração de páginas para internet identificando suas principais estruturas. Criar folhas de estilo que atendam requisitos funcionais e não funcionais do projeto.
- Utilizar linguagem de marcação de hipertexto para definir a estrutura, aplicar folhas de estilo buscando a aparência e apresentação e a linguagem script para a funcionalidade e comportamento das páginas web. Conhecer frameworks de desenvolvimento front-end.
- Empregar o versionamento na elaboração dos códigos.

Conteúdo Programático

11

1) Introdução ao paradigma e ao desenvolvimento web:

- Navegadores e ferramentas para desenvolvimento web
- Servidores de páginas e aplicações
- Protocolos de comunicação
- Princípios do modelo cliente-servidor: Requisições, respostas e cabeçalhos

2) Princípios e fundamentos do Web Design

- Tipos de Sites
- Processo do Design
- Cores na Web e Tipografia
- Multimídia (imagens, áudios e vídeos)
- Web Design Responsivo

Conteúdo Programático

12

3) Linguagens de marcação HTML e HTML5

- Sintaxe e estrutura básica de um documento HTML
- Principais elementos (TAGs) HTML e seus atributos
- Introdução às Folhas de Estilos em Cascatas (CSS) com HTML
- Listas em HTML
- Navegação entre páginas web (links - tag A)
- Inserindo imagens em uma página HTML
- Divisão de uma página HTML (tag DIV)
- Fundamentos semânticos do HTML5 (tags READER, FOOTER, SECTION e ARTICLE)
- Menu de navegação
- Tabelas HTML

Conteúdo Programático

13

4) Linguagem de folhas de estilo em cascata (CSS)

- Sintaxe básica: seletores, propriedades e valores
- Folhas de estilos em Linha e Internas
- Folhas de estilos em externas
- Integração entre páginas HTML e arquivos CSS
- Espaçamentos (propriedades MARGIN e PADDING).
- Posicionamento de elementos da página HTML via CSS
- Inspeccionando arquivos HTML e CSS

5) Hospedagem de Aplicações Web

- Hospedagem de Aplicações Web em servidores da Internet

Conteúdo Programático

14

6) Introdução à linguagem de programação Javascript

- Saída de dados; Declaração de variáveis;
- Atribuição de valores às variáveis
- Operadores Aritméticos
- Estruturas Condicionais
- Operadores relacionais e lógicos

7) Formulários HTML

- Rótulos, caixas de texto e botões, textarea e fieldset
- Caixa de checagem, botão de radio e caixa de combinação
- Interação entre Formulários HTML e a linguagem JavaScript

Conteúdo Programático (1/2)

15

□ Primeiro Bimestre

- 1) Revisão do paradigma Web, Aplicações Web Dinâmicas e à Arquitetura Cliente/Servidor;
- 2) Introdução e história da linguagem JavaScript. Sintaxe básica, variáveis e operadores;
- 3) Elementos e eventos DOM com JavaScript;
- 4) Formulários HTML com JavaScript;
- 5) Linguagem JavaScript, elementos HTML e folhas de estilos CSS;
- 6) JavaScript: Estruturas condicionais e de repetição;

Conteúdo Programático (2/2)

16

▣ Segundo Bimestre

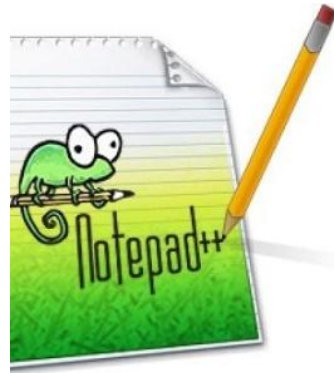
- 1) JavaScript: Variáveis Compostas;
- 2) JavaScript: Funções e Arrow Functions;
- 3) JavaScript: Variáveis Globais, Locais e Constantes;
- 4) JavaScript: Armazenamento Local (localStorage);
- 5) Introdução ao interpretador JavaScript Node.js;
- 6) JavaScript: Comunicação entre Cliente e Servidor. Protocolo JSON e arquivos arquivos .JSON.

Softwares para as Aulas e Atividades Práticas

17



Sublime Text



Visual Studio Code



Brackets



Softwares para as Aulas e Atividades Práticas

18

- **Visual Studio Code:** <https://code.visualstudio.com/download>
- **Node JS:** <https://nodejs.org/en/download/>

Outras Referências

19

- Site **w3schools**
 - <https://www.w3schools.com/>
- Site **MDN Web Docs:**
 - <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript/Guide>

Métodos de Ensino

20

- Aulas expositivas, dialogadas e/ou investigativas em sala de aula ou em laboratório de informática;
- Aulas práticas participativas em laboratório de informática;
- Atividades Práticas em sala e extraclasse para complementação e fixação do conteúdo apresentado;
- Realização de Provas e Trabalhos Práticos Avaliativos.

Critérios de Avaliação (1/5)

21

- Serão distribuídos 100 pontos em cada bimestre, onde:
- Primeiro Bimestre – **100 pontos**:
 - Prova Bimestral (Teórica): **40 pontos**
 - Prova Prática: **50 pontos**
 - Listas de exercícios e/ou atividades práticas: **10 pontos**
- Segundo Bimestre – **100 pontos**:
 - Prova Bimestral (teórica ou prática): **40 pontos**
 - Trabalho Prático: **40 pontos**
 - Listas de exercícios e/ou atividades práticas: **10 pontos**
 - Avaliação Unificada: **10 pontos**

Critérios de Avaliação (2/5)

22

□ Sobre as Provas:

- Cada prova tem caráter de avaliação individual;
- Fazendo as listas de exercícios automaticamente o aluno estará estudando para as provas;
- **Se for Teórica:** Prova escrita, individual, sem consulta, contendo questões de múltipla escolha, dissertativas e também partes de código;
- **Se for Prática:** Individual, o aluno deverá criar um projeto no laboratório de informática durante o tempo da aula seguindo os critérios que serão disponibilizados no dia da avaliação.

Critérios de Avaliação (3/5)

23

□ Sobre os Trabalhos Práticos:

- Os trabalhos serão divulgados posteriormente;
- Serão desenvolvidos individualmente ou em grupos;
- A partir da quantidade de alunos na disciplina e da complexidade do trabalho será definida a quantidade de integrantes em cada grupo;
- Havendo cópia entre os grupos, ambos perdem a nota de todo trabalho;
- Poderá ser apresentado em sala de aula para o professor e os demais alunos da turma;
- O(s) autor(es) poderão ser chamados, individualmente ou em grupo, para dar explicações sobre o trabalho a fim de comprovar sua autoria.

Critérios de Avaliação (4/5)

24

- ❑ **Sobre as listas de exercícios e/ou atividades práticas:**
 - ❑ Atividades esporadicamente, onde aluno deverá desenvolver pequenas atividades no horário de aula ou não.
 - ❑ Cada lista/atividade tem caráter de avaliação individual;
 - ❑ Serão disponibilizadas posteriormente e deverão ser entregues seguindo as instruções divulgadas.
- ❑ **Sobre a Prova Final:**
 - ❑ Prova escrita, contendo questões de múltipla escolha, dissertativas e também partes de código.

Critérios de Avaliação (5/5)

25

- Síntese dos critérios para aprovação na disciplina:
 - Se *Frequência* < 75% então **Reprovado**
 - Se *Frequência* \geq 75% então verifica *Média*
- *Média* = (Nota do 1º Bimestre + Nota do 2º Bimestre) / 2
 - Se *Média* \geq 70 então **Aprovado**
 - Se *Média* < 40 então **Reprovado**
 - Se *Média* \geq 40 e *Média* < 70 então **Prova Final (PF) = 30 pontos**
 - Se (Média + PF) \geq 70 então **Aprovado**
 - Senão **Reprovado**

Dicas para ter sucesso na disciplina

26

- ❑ **Durante as aulas e provas**
 - ❑ Preste atenção na aula e evite conversas paralelas
 - ❑ Desligue o celular ou coloque-o no silencioso
- ❑ Trate seus **estudos** como um **trabalho**
 - ❑ Não falte
 - ❑ Cumpra seus horários
 - ❑ Cumpra seus prazos
 - ❑ Não durma em serviço
 - ❑ Procure sempre bater as metas



Considerações Finais

27

Prof. Me. Alysson Naves

E-mail: *alysson*

Bom semestre!