

Apresentação da Disciplina

QXD0020 - Desenvolvimento de Software para Web

Universidade Federal do Ceará - *Campus* Quixadá

Prof. Francisco Victor da Silva Pinheiro
victorpinheiro@ufc.br



Agenda

- Apresentações
- Disciplina
 - Ementa
 - Objetivos gerais e específicos
 - Metodologia de ensino
 - Conteúdo programático
- Formato de avaliação
- Formas de aprovação e reprovação
- Faltas
- Regras
- Repositório e canal de comunicação
- Bibliografia

Apresentações

Professor, alunos e expectativas

Apresentações



Prof. Victor Pinheiro

- Graduação em Sistemas de Informação - UFC Quixadá (2017-2021)
- Mestrado em Computação - UFC Quixadá (2021-2023)
- Doutorado em Andamento em Computação - MDCC/UFC (2023-atual)
- Pesquisador do GREat/UFC

- **Áreas de interesse:** Ecossistemas de Software, Desenvolvimento de Software, Computação móvel e Ubíqua, Internet das Coisas, Informática aplicada na Saúde e Ciência de dados.
- **Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/3822537365616539>
- **LinkedIn:** <https://www.linkedin.com/in/francisco-victor-da-silva-pinheiro-0b439214b/>

Apresentações

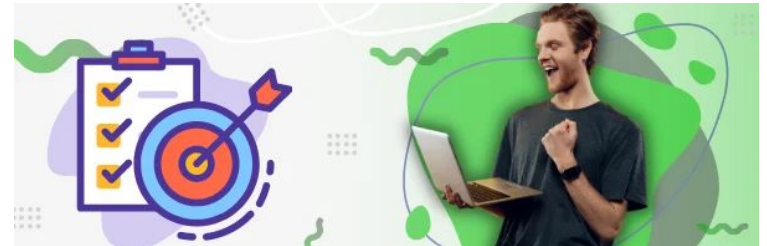
- **Alunos**

- Nome, Curso, Semestre
- De onde você vem?
- Para onde você vai? e
- Áreas de interesse



- **Sobre a Disciplina**

- *Quais as Expectativas?*



Disciplina

Ementa, objetivos gerais, específicos, metodologia de ensino e conteúdo programático

Disciplina

- Desenvolvimento de Software para Web
- Código: QXD0020
- Turma: 1A
- Turno: Noite
- Carga Horária: 64h
- Local: Bloco 1 Laboratório 4
- Horários: QUI 20:00-22:00 | SEX 20:00-22:00

Disciplina

- Contextualização
 - O cenário atual de tecnologia da informação é fortemente voltado a conectividade e interação entre diversos sistemas e usuários.
 - Os sistemas desenvolvidos para executar na internet são responsáveis por várias tarefas, agindo sobre grandes bases de dados.
 - O seu estudo é de suma importância para qualquer profissional da área de tecnologia que queira estar em conformidade com as exigências do mercado.



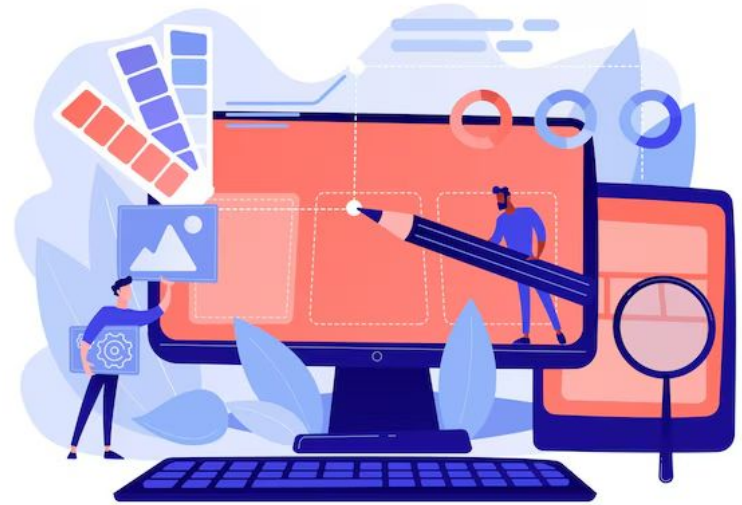
Disciplina

- Ementa
 - A Internet e protocolos de comunicação; HTML; CSS; Acessibilidade, design responsivo e boas práticas na programação web; JavaScript; Aplicação de JavaScript no contexto do desenvolvimento web no navegador; Chamadas assíncronas com JavaScript.
- Importância para você e para o Curso.



Disciplina

- Objetivos Gerais
 - Introduzir e solidificar o conhecimento sobre as três linguagens que compõem a base do desenvolvimento moderno de software para web: HTML, CSS, e JavaScript, tornando o aluno apto a se adaptar às constantes mudanças que acontecem nesse contexto.



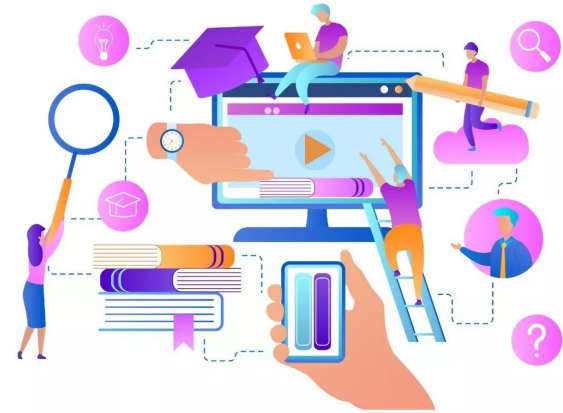
Disciplina

- Objetivos Específicos
 - Estruturar e estilizar páginas web utilizando HTML5 e CSS3, aplicando conceitos de semântica e responsividade.
 - Utilizar JavaScript para manipulação do DOM, tratamento de eventos e consumo de APIs.
 - Desenvolver interfaces dinâmicas e modulares com React.js, empregando componentes, estados e roteamento.
 - Construir APIs REST utilizando FastAPI, com validação de dados, CRUD e integração com banco de dados.
 - Integrar frontend e backend em um projeto fullstack, aplicando boas práticas de desenvolvimento e deploy em nuvem.



Disciplina

- Metodologia de ensino
 - Aprender fazendo
 - Desenvolvimento de:
 - Iniciativa ≠ Passividade
 - Autonomia
 - Auto-disciplina
 - Avaliação contínua
 - Trabalho em equipe
 - Cooperação / Ajuda mútua
 - Organização
 - Comunicação
 - Desinibição
 - Leitura, interpretação e produção de textos.
 - Responsabilidade
 - Competências específicas de cada assunto



Conteúdo Programático

- **Módulo 1: Fundamentos da Web**
 - Introdução à Web e ao modelo cliente-servidor
 - **HTML5:**
 - Estrutura semântica
 - Formulários, tabelas, links e multimídia
 - **CSS3:**
 - Seletores, box model e herança
 - Flexbox e Grid Layout
 - Responsividade e media queries
 - Boas práticas de organização (BEM, variáveis, reset/normalize)
 - **JavaScript (básico e intermediário):**
 - Sintaxe, variáveis, funções e escopo
 - DOM e eventos
 - Manipulação de elementos e estilos via JS
 - Fetch API (requisições HTTP)
 - Introdução a JSON

Conteúdo Programático

- **Módulo 2: Frontend Moderno com React.js**
 - Fundamentos do React
 - Componentes funcionais e props
 - Estado (useState) e ciclo de vida (useEffect)
 - Renderização condicional e listas
 - Organização de projetos React
 - Roteamento com React Router
 - Formulários e manipulação de eventos
 - Consumo de APIs REST com React
 - Introdução a hooks avançados e boas práticas
 - Projeto prático: Frontend integrado a uma API

Conteúdo Programático

- **Módulo 3: Backend com FastAPI**
 - Introdução ao FastAPI
 - Estrutura de um projeto FastAPI
 - Rotas e métodos HTTP (GET, POST, PUT, DELETE)
 - Pydantic e validação de dados
 - Conexão com banco de dados (SQLite ou PostgreSQL)
 - CRUD completo com FastAPI
 - Autenticação e autorização (JWT básico)
 - Integração com o frontend React
 - Deploy da aplicação (Render, Railway ou similar)
 - Projeto prático final: Aplicação fullstack (React + FastAPI + DB)

Avaliação

Formato de avaliação, formas de aprovação, reprovação e faltas

Formato de Avaliação

- A avaliação da disciplina consiste de:
 - 2 Avaliações Parciais (**individuais**):
 - Uma teórica e uma prática
 - Correspondendo a **uma nota de (0... 10)**.
 - Trabalho Prático Final (**em duplas de 2 pessoas**):
 - Dividido em 5 entregas
 - Correspondendo a **uma nota de (0... 10)**
- **OBS: As Entregas das atividades ocorrerão mediante envio do trabalho ao professor realizada através do Moodle.**

Formas de aprovação e reprovação

- $\text{Nota Final} = \text{AP1} + \text{AP2} + (\text{Nota do Trabalho Prático Final}) / 3$
- **Onde:**
 - AP1 e AP2 \rightarrow peso 1
 - Nota do Trabalho Prático Final \rightarrow peso 1
 - Dividido por 3

Formas de aprovação e reprovação

- **Os critérios de aprovação são:**
 - Nota Final ≥ 7 : **Aprovado**.
 - $4 \leq \text{Nota Final} < 7$: **Avaliação Final (AF)**.
 - Nota Final < 4 : **Reprovado**.
-
- Na hipótese de você ir para a AF, deverá obter nota igual ou superior a 5,0 na avaliação final que somada à média das APs deverá resultar numa média igual ou superior a 5,0.

Faltas

- Necessita de 75% de presença em aula + nota para a aprovação.
- Mais de 25% de faltas causa **Reprovação por falta** na disciplina.
 - Reprovação por falta afeta muito o IRA.
 - Prejudica programas acadêmicos como: AMOR, BIA e outras bolsas e programas acadêmicos.
 - Ou seja, prejudica muito o aluno, então **evite reprovar por falta**.

Regras para a disciplina

Regras a serem seguidas, uso de IA, plágio

Regras

- **Uso de Inteligência Artificial (IA)**
 - Não é permitido o uso de ferramentas de IA (ChatGPT, Copilot, etc.) para a realização de trabalhos, provas e atividades, exceto quando explicitamente autorizado pelo professor.
 - O uso indevido será considerado plágio e poderá acarretar em nota zero na atividade.
- **Uso de Celulares e Dispositivos Eletrônicos**
 - Permitido apenas para fins acadêmicos (consultas, exercícios, programação em sala).
 - É proibido o uso para redes sociais, jogos ou conversas paralelas durante as aulas.

Regras

- **Conversas em Sala**
 - Devem ser restritas ao conteúdo da disciplina ou atividades em grupo.
 - Conversas paralelas que atrapalhem a concentração dos colegas ou a condução da aula não serão toleradas.
- **Plágio e Cópia de Trabalhos**
 - É proibido copiar trabalhos, códigos ou relatórios de colegas ou da internet.
 - Todo trabalho deve ser individual ou em grupo (quando solicitado), refletindo o esforço dos próprios autores.
 - Casos de plágio resultarão em nota zero.
- **Participação e Colaboração**
 - Espera-se postura profissional: respeito mútuo, colaboração e comprometimento.
 - A frequência e participação em sala serão observadas e podem impactar na avaliação qualitativa.

Comunicação

Repositório e canal de comunicação

Repositório e Canal de comunicação

- Repositório de códigos da disciplina:
 - https://github.com/pinheirovictor/2025.2_QXD002_0_web-01
- Linguagem de script e programação
 - HTML, CSS, JS e Python
- Canal oficial de comunicação para avisos e notícias:
 - **SIGAA UFC**
- Outros canais de comunicação para dúvidas:
 - Email: victorpinheiro@ufc.br
 - Telegram: [@victorp07](https://t.me/victorp07)



Bibliografia

Bibliografia básica e complementar

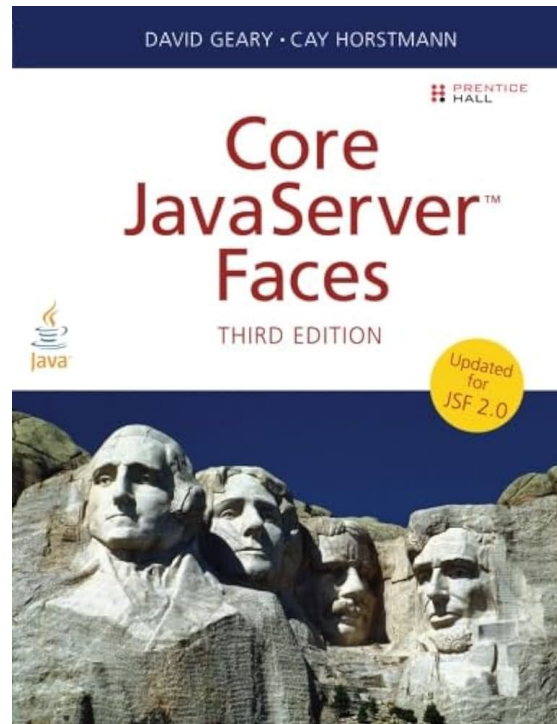
Bibliografia

- LUCKOW, Décio Heinzelmann; MELO, Alexandre Altair de. Programação Java para a Web. São Paulo, SP: Novatec, 2010. 638 p. ISBN 9788575222386.



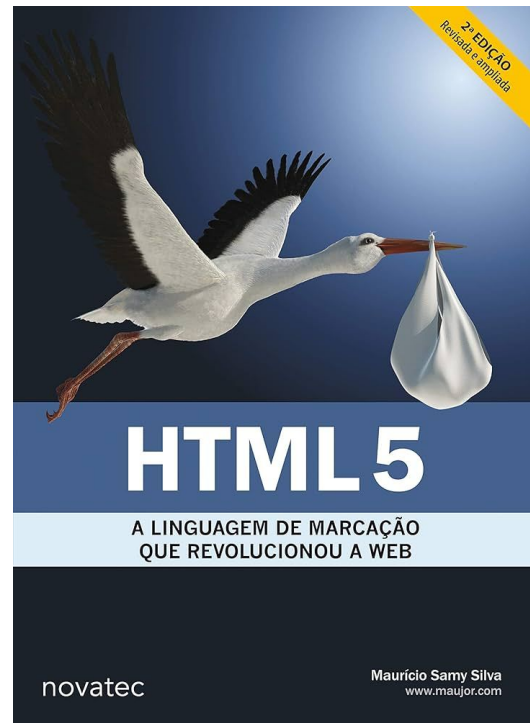
Bibliografia

- GEARY, David; HORSTMANN, Cay. Core JavaServer Faces. 3. ed. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2012: ISBN: 9788576086420



Bibliografia

- SILVA, Maurício Samy. HTML 5: a linguagem de marcação que revolucionou a web. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2014. 335 p. ISBN 9788575224038.



Bibliografia

- FLANAGAN, David. JAVASCRIPT – O Guia Definitivo. Bookman, 6ª ED./2012, 856583719x/9788565837194.



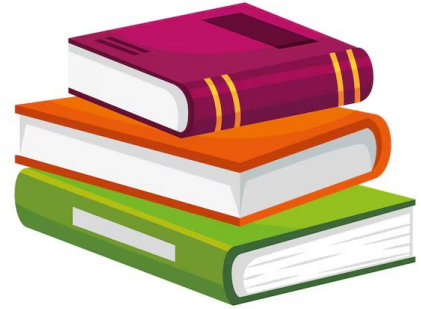
Bibliografia Básica

- LUCKOW, Décio Heinzelmann; MELO, Alexandre Altair de. Programação Java para a Web. São Paulo, SP: Novatec, 2010. 638 p. ISBN 9788575222386.
- GEARY, David; HORSTMANN, Cay. Core JavaServer Faces. 3. ed. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2012: ISBN: 9788576086420.
- SILVA, Maurício Samy. HTML 5: a linguagem de marcação que revolucionou a web. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2014. 335 p. ISBN 9788575224038.
- FLANAGAN, David. JAVASCRIPT – O Guia Definitivo. Bookman, 6ª ED./2012, 856583719x/9788565837194.



Bibliografia Complementar

- KURNIAWAN, Budi. Java para a Web com Servlets, JSP e EJB: Budi Kurniawan; tradução Savannah Hartmann; revisão técnica Alfredo Dias da Cunha Júnior. Rio de Janeiro, RJ: Ciência Moderna, 2002. xxiv, 807 p. ISBN 8573932104 (broch.).
- FREEMAN, Elisabeth; FREEMAN, Eric. Use a cabeça!: HTML com CCS e XHTML. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2008. xxxi, 580 p. ISBN 9788576082187 (broch.).
- URUBATAN, Rodrigo. Ruby on rails: desenvolvimento fácil e rápido de aplicações Web. São Paulo, SP: Novatec, 2009. 285 p. ISBN 9788575221846 (broch.).
- GONÇALVES, Edson. Desenvolvendo aplicações Web com NetBeans IDE 6. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008. 581 p. : CD-ROM ISBN 97885739366742.
- BASHAM, Bryan. Use a cabeça!: Servlets & JSP. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2008. ISBN 9788576082941.



Obrigado! Dúvidas?



Universidade Federal do Ceará - *Campus* Quixadá

Prof. Francisco Victor da Silva Pinheiro
victorpinheiro@ufc.br

