

## FAESA CENTRO UNIVERSITÁRIO

# PLANO DE ENSINO

### 1. IDENTIFICAÇÃO

INSTITUIÇÃO:	FACULDADES INTEGRADAS ESPÍRITO-SANTENSES		
CURSO:	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	ANO/SEMESTRE:	2019/1
DISCIPLINA:	DESENVOLVIMENTO WEB I	CARGA HORÁRIA MÍNIMA:	80 H

### 2. EMENTA

Revisão dos conceitos introdutórios de HTML, CSS e Javascript vistos em Sistemas Multimídia. Aprendizagem e aplicação dos tópicos avançados envolvendo Javascript (eventos e orientação a objetos). Ferramenta jQuery e suas particularidades de interface e entrada de dados. Seminários e projetos (trabalhos práticos).

### 3. OBJETIVOS

- Apresentar os conceitos introdutórios sobre Desenvolvimento Web;
- Aprender sobre as principais tecnologias web existentes atualmente;
- Propiciar um enfoque teórico-prático sobre a disciplina a fim de que os estudantes estejam aptos a ingressarem no mercado de trabalho, conhecendo as principais tecnologias de mercado.

### 4. CONTEÚDOS

#### 1. Unidade 1 – Revisão HTML e CSS

- 1.1. Tags introdutórias: corpo, cabeçalho, parágrafos, divs e espaços.
- 1.2. Formatação de texto – introdução: coloração e alinhamentos.
- 1.3. Hiperlinks e Ancoras.
- 1.4. Imagens, linhas horizontais, caracteres especiais.
- 1.5. Tabelas: tags <table>, <tr>, <td>. Tags do HTML5 (<th>, <thead>, <tfoot>)
- 1.6. Listas.
- 1.7. CSS: conceitos e utilização.
- 1.8. Tipos de formatação usando CSS: interna, externa e “inline”.
- 1.9. Formatação de textos e de fontes.
- 1.10. Hereditariedade.

#### 2. Unidade 2 – Javascript (Revisão)

- 2.1. Objetivo e primeiros comandos.
- 2.2. Tipos de variáveis, declaração e atribuição.
- 2.3. Alert.
- 2.4. Operadores matemáticos e operadores lógicos.
- 2.5. Comandos condicionais: if, switch/case, operador ternário.
- 2.6. Comandos de laço: for, while, do/while.
- 2.7. Entrada de dados usando “prompt”.
- 2.8. Vetores.
- 2.9. Funções: sintaxe e parâmetros.

### 3. Unidade 3 – Integração

- 3.1. Javascript + HTML: integração;
- 3.2. Javascript + HTML + CSS.

### 4. Unidade 4 – Javascript (tópicos avançados)

- 4.1. Introdução a orientação a objetos em Javascript;
- 4.2. Classes filhas de classes pré-existent;
- 4.3. Eventos.

### 5. Unidade 5 – jQuery

- 5.1. Núcleo
- 5.2. Efeitos
- 5.3. Eventos
- 5.4. Ajax

## 5. AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM

Neste semestre serão aplicadas três avaliações parciais, denominados CONCEITOS (C1, C2 e C3), que são uma composição de provas, atividades e trabalhos.

Cada CONCEITO terá nota de 0 (zero) a 10 (dez) pontos e a média aritmética dos conceitos comporá a Média Parcial do aluno, ou seja:

$$MP = \frac{C1 + C2 + C3}{3}$$

A composição dos conceitos de Desenvolvimento Web I é:

- Conceito 1 (C1)
  - Atividades (A1C1);
  - Projeto prático em grupo (PPC1);
  - Prova prática individual (P1C1).
- A nota relativa ao Conceito 1 será calculada da seguinte maneira:

$$C1 = 0,5 * P1C1 + 0,3 * PPC1 + 0,2 * A1C1$$

- Conceito 2 (C2)
  - Atividades (A2C2);
  - Projeto prático em grupo (PPC2);
  - Prova prática individual (P2C2).
- A nota relativa ao Conceito 2 será calculada da seguinte maneira:

$$C2 = 0,5 * P2C2 + 0,3 * PPC2 + 0,2 * A2C2$$

- Conceito 3 (C3)
  - Atividades (A3C3);
  - Projeto prático em grupo (PPC3);
  - Prova prática individual (P3C3)
- A nota relativa ao Conceito3 será calculada da seguinte maneira:

$$C3 = 0,5 * P3C3 + 0,3 * PPC3 + 0,2 * A3C3$$

Será aprovado o aluno que obtiver:

- Frequência igual ou superior a 75% (setenta e cinco por cento) das aulas e demais atividades acadêmicas das disciplinas presenciais e semipresenciais; e
- Média Parcial igual ou superior a 7,0 (sete), com dispensa da Avaliação Final; ou Média Final igual ou superior a 5,0 (cinco), resultante da média ponderada entre a Média Parcial, com peso 6 (seis), e a nota da Avaliação Final com peso 4 (quatro).

A Avaliação Final (AF) será uma prova com valor de 0 a 10 e avaliará visa a analisar o desenvolvimento global do aluno, no que se refere às aprendizagens de conteúdo e habilidades trabalhados ao longo do semestre letivo na disciplina.

$$MF = 0,6 * MP + 0,4 * AF$$

#### **Avaliação Substitutiva:**

- No caso de impossibilidade de comparecimento a uma das **provas práticas** (P1C1 ou P2C2 ou P3C3), haverá uma avaliação substitutiva institucional. Esta avaliação será uma prova com valor de 0 a 10 e irá analisar o desenvolvimento global do aluno, no que se refere às aprendizagens de conteúdo e habilidades trabalhados ao longo do semestre letivo na disciplina;
- Não haverá avaliação substitutiva para a Avaliação Final;
- A solicitação da prova substitutiva será feita mediante requerimento próprio junto ao Núcleo de Atendimento ao Aluno (NAA).

#### **Previsão das Avaliações:**

- 18/03/2019 – Projeto prático em grupo da C1;
- 29/03/2019 – Avaliação prática individual da C1;
- 30/03/2019 – Fechamento de atividades online no AVA para a C1;
- 15/04/2019 – Projeto prático em grupo da C2;
- 10/05/2019 – Avaliação prática individual da C2;
- 18/05/2019 – Fechamento de atividades online no AVA para a C2;
- 03/06/2019 – Projeto prático em grupo da C3;
- 14/06/2019 – Prova prática individual da C3;
- 28/06/2019 – Prova substitutiva da disciplina;
- 29/06/2019 – Fechamento das atividades online no AVA para a C3;
- 05/07/2019 – Prova final da disciplina;
- 08/07/2019 – Entrega dos resultados finais.

#### **6. BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

- BROGDEN, Bill; MINNICK, Chris. **Desenvolvendo E-Commerce com JAVA TM, XLM e JSP**. São Paulo: Makron Books, 2002.
- KURNIAWAN, Budi. **Java para a web com servlets, JSP e EJB**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002
- POWERS, Shelley. **Aprendendo JavaScript**. São Paulo: Novatec, 2010.

#### **7. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

- GAMMA, Erich. **Padrões de projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos**. Porto Alegre, RS: Bookman, 2005.
- WELLING, Luke; THOMSON, Laura. **Tutorial MySQL**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2004.
- LARMAN, Craig. **Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2007.
- HORSTMANN, Cay. **Conceitos de computação com Java**. 5. Porto Alegre Bookman 2009.
- ANSELMO, Fernando. **Aplicando lógica orientada a objetos em Java**. 2. ed. atual. e ampl. Florianópolis: Visual Books, 2005.