



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS, NATURAIS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO

Plano de Ensino

Universidade Federal do Espírito Santo

Campus de Alegre

Curso: Sistemas de Informação - Bacharelado - Alegre

Departamento Responsável: Departamento de Computação

Data de Aprovação (Art. nº 91): 06/05/2022

DOCENTE PRINCIPAL : JACSON RODRIGUES CORREIA DA SILVA

Matrícula: 2026708

DOCENTE SECUNDÁRIO A : BRUNO VILELA OLIVEIRA

Matrícula: 1753306

Qualificação / link para o Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8216338954638341>

Disciplina: FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO WEB

Código: COM06984

Período: 2022 / 1

Turma: SI2

Pré-requisito:

Carga Horária Semestral: 60

Disciplina: COM06847 - INTRODUÇÃO À INFORMÁTICA

Distribuição da Carga Horária Semestral

Créditos: 3

Teórica

Exercício

Laboratório

45

0

15

Ementa:

Histórico, evolução e desafios da World Wide Web. Sistemas hipermídia estáticos e dinâmicos. Principais linguagens de marcação. Estudo de caso: desenvolvimento de sistemas estáticos para a Web.

Objetivos Específicos:

Compreender os conceitos básicos relacionados à infraestrutura de informação da World Wide Web. Capacitar o aluno a desenvolver aplicações WEB estáticas para a World Wide Web. Preparar o aluno para produzir projetos digitais, multimídia e online para internet, dominando técnicas de projeto, criação, desenvolvimento e estruturação via web.

Conteúdo Programático:

1 Origem, evolução e desafios da World Wide Web - c.h. prevista: 10 horas/aula

1.1 A origem da Internet

1.2 Definição de sistemas hipermídia (estáticos e dinâmicos), a evolução e os desafios da World Wide Web

1.3 O papel do consórcio W3C

1.4 Usabilidade e acessibilidade na World Wide Web

2 Linguagens de marcação para a World Wide Web - c.h. prevista: 38 horas/aula

2.1 Linguagens de marcação e linguagens de programação

2.2 Aspectos básicos da linguagem de marcação HTML

2.3 Aspectos avançados da linguagem de marcação HTML

3 CSS (Cascading Style Sheets) - c.h. prevista: 10 horas

3.1 Como criar estilos

3.2 Tipos de Folhas de Estilo

3.3 Tags Personalizadas

3.4 Atalhos e Atributos de CSS

4 Princípio do Design Responsivo - c.h. prevista: 2 horas

4.1 Introdução e Princípios

4.2 Layout Fluido - Floating

4.3 Imagens e Recursos Flexíveis

4.4 Media Queries

4.5 Mobile First e Web Mobile

4.6 Frameworks para Responsividade

Metodologia:

A metodologia de ensino será baseada na exposição de aulas teóricas e realização de exercícios e trabalhos, com a

finalidade de promover o aprendizado do conteúdo programático. Aulas práticas serão ministradas nos laboratórios de informática com o intuito de aplicar os conceitos estudados por meio de aplicações práticas. Serão utilizados os seguintes recursos didáticos: datashow, para exposição de conteúdos teóricos, quadro branco para explanação e textos impressos ou digitalizados disponíveis em repositórios online de acesso livre sem restrições de direitos autorais, buscando o desenvolvimento de pontos chave do conteúdo programático referentes a cada assunto das unidades. Também serão necessários softwares em laboratório, para demonstração e aplicação de atividades práticas.

Recursos:

Laboratório de Informática com computadores para aulas práticas usando os seguintes softwares e/ou extensões:

Navegador web

Pencil Project: <https://pencil.evolus.vn/>

Github/Git: <https://github.com/> e <https://git-scm.com/download/win>

ClassRoom: <https://classroom.google.com/>

Google Drive e aplicações em nuvem associadas (editor de documentos de texto e de planilha eletrônica):

<https://drive.google.com> ou <http://drive.ufes.br>

Critérios / Processo de avaliação da Aprendizagem :

Ao longo do semestre serão aplicadas duas atividades avaliativas: av1 e av2 pontuadas com valores entre 0 e 10. Após a realização e a atribuição de notas às duas atividades (av1 e av2), será calculada uma nota, denominada média, de acordo com a seguinte expressão: $\text{média} = (\text{av1} + \text{av2}) / 2$;

Prova final

A prova final consistirá de uma atividade avaliativa síncrona com o valor variando entre 0 e 10. Não precisará realizar a prova final o aluno ou a aluna que obtiver média igual ou superior a 7 pontos. Caso contrário, a realização da prova final é obrigatória e calcula-se a nota denominada média final como:

$$\text{média final} = (\text{nota da prova final} + \text{média}) / 2.$$

Para aprovação na disciplina é necessário que a média final seja igual ou superior a 5 pontos.

Em qualquer situação, para aprovação na disciplina é necessário atender aos requisitos de frequência exigidos, de acordo com o regimento da instituição.

Fica impedido de realizar a prova final a pessoa que estiver reprovada por frequência.

Obs.: O conteúdo a ser estudado para as atividades avaliativas será todo aquele ministrado ao longo do semestre até a data da avaliação - (acumulativo).

Bibliografia básica:

[1] Deitel, P. J.; Internet and World Wide Web: How to Program. Ed. Prentice Hall, 2007. 4 edition. ISBN: 0131752421.

[2] XSLT – Interagindo com XML e HTML. Ed. Ciência Moderna, 2001. ISBN: 8573931655.

[3] Fawcett, J.; Ayers, D.; Quin, L. R. E. Beginning XML. Ed. John Wiley, 2012. 5 edition. ISBN: 1118162137.

Bibliografia complementar:

[1] Tidwell, D. XSLT. Ed. O'Reilly Media, 2008. 2 Edition. ISBN: 0596527211.

[2] Marcondes, C. A.; HTML 4.0 Fundamental: a base da programação para Web. Ed. Érica, 2005. ISBN: 8536500573.

[3] Collison, S.; Desenvolvendo CSS na Web. Ed. Alta Books, 2008. ISBN: 9788576081838.

Cronograma:

Observação:

Bibliografias complementares:

[4] W3C Brasil - World Wide Web Consortium Escritório Brasil (<https://www.w3c.br>)

[5] CSS Tutorial - W3Schools (<https://www.w3schools.com/css/>)

[6] Bootstrap em Português - Framework front-end (<https://getbootstrap.com.br/>)

Também poderão ser consultadas as obras disponíveis online no acervo de livros eletrônicos da UFES que tratam dos temas da disciplina: <https://biblioteca.ufes.br/e-books-livros-eletronicos>