



Plano de Ensino

1 Código e nome da disciplina

DGT0280 DESENV. WEB EM HTML5, CSS, JAVASCRIPT E PHP

2 Carga horária semestral

3 Carga horária semanal

4 Perfil docente

O docente deve ser graduado em Ciência da Computação, Informática, Engenharias ou áreas afins e possuir titulação mínima de especialista (Pós Graduação Lato Sensu), embora seja desejável a Pós-Graduação Stricto Sensu (Mestrado e/ou Doutorado).

É desejável que o docente possua experiência profissional de anos no mercado de trabalho em Tecnologias da Informação, além de conhecimentos teóricos e práticos, habilidades de comunicação em ambiente acadêmico, capacidade de interação e fluência digital para utilizar ferramentas necessárias ao desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem (SGC, SAVA, BdQ e SIA). Importante, também, o conhecimento do Projeto Pedagógico dos Cursos que a disciplina faz parte na Matriz Curricular.

É necessário que o docente domine as metodologias ativas inerentes à educação por competências e ferramentas digitais que tornam a sala de aula mais interativa. A articulação entre teoria e prática deve ser o eixo direcionador das estratégias em sala de aula. Além disto, é imprescindível que o docente estimule o autoconhecimento e autoaprendizagem entre seus alunos.

5 Ementa

O AMBIENTE WEB CLIENTE X SERVIDOR E AS TECNOLOGIAS; LINGUAGEM DE MARCAÇÃO DE HYPERTEXTO - HTML; LINGUAGEM DE MARCAÇÃO E ESTILOS - CSS; LINGUAGEM JAVASCRIPT; PROGRAMAÇÃO DE PÁGINAS DINÂMICAS COM PHP; INTEGRAÇÃO DO PHP COM BANCO DE DADOS.

6 Objetivos

- Estruturar páginas web, utilizando a linguagem DE MARCAÇÃO DE HYPERTEXTO (HTML 5), para a formação de um arcabouço sobre o qual serão construídas funcionalidades dinâmicas;
- Aplicar características de estilo a páginas WEB, utilizando a linguagem de marcação de estilos (CSS 3), para praticar técnicas de engenharia de software como facilidade de compreensão, reutilização de

código, manutenibilidade e interoperabilidade;

- Empregar programabilidade em páginas web, utilizando linguagem Javascript, mais usada no mercado, para o desenvolvimento de um sistema web com funcionalidades dinâmicas;
- Empregar programabilidade em páginas web, utilizando linguagem AJAX e PHP, bastante comum em sistemas legado, para o desenvolvimento de um sistema web com funcionalidades dinâmicas;
- Integrar um SGBD em sistema web, baseando-se na linguagem PHP e na classe PDO, para que o sistema seja capaz de lidar com massas de dados estruturados.

7 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Aulas interativas em ambiente virtual de aprendizagem, didaticamente planejadas para o desenvolvimento de competências, tornando o processo de aprendizado mais significativo para os alunos. Na sala de aula virtual, a metodologia de ensino contempla diversas estratégias capazes de alcançar os objetivos da disciplina. Os temas das aulas são discutidos e apresentados em diversos formatos como leitura de textos, vídeos, hipertextos, links orientados para pesquisa, estudos de caso, podcasts, atividades animadas de aplicação do conhecimento, simuladores virtuais, quiz interativo, simulados, biblioteca virtual e Explore + para que o aluno possa explorar conteúdos complementares e aprofundar seu conhecimento sobre as temáticas propostas.

8 Temas de aprendizagem

1. O AMBIENTE WEB CLIENTE X SERVIDOR E AS TECNOLOGIAS
 - 1.1 AMBIENTE WEB
 - 1.2 INTERFACE
 - 1.3 TECNOLOGIAS DO LADO CLIENTE
 - 1.4 TECNOLOGIAS DO LADO SERVIDOR
2. LINGUAGEM DE MARCAÇÃO DE HYPERTEXTO - HTML
 - 2.1 ESTRUTURA DE PÁGINA WEB
 - 2.2 TAGS NA HTML
 - 2.3 TAGS COMPLEMENTARES
 - 2.4 FORMULÁRIO DE PÁGINA WEB
3. LINGUAGEM DE MARCAÇÃO E ESTILOS - CSS
 - 3.1 FUNDAMENTOS DA CSS
 - 3.2 RECURSOS DA CSS3
 - 3.3 BOX MODEL, PSEUDOCASSES, PSEUDO-ELEMENTOS E POSICIONAMENTO
 - 3.4 FRAMEWORKS CSS
4. LINGUAGEM JAVASCRIPT
 - 4.1 UTILIZAÇÃO DO JAVASCRIPT
 - 4.2 ESTRUTURAS DE DECISÃO E REPETIÇÃO
 - 4.3 VETOR EM JAVASCRIPT
 - 4.4 AJAX E JSON
5. PROGRAMAÇÃO DE PÁGINAS DINÂMICAS COM PHP
 - 5.1 LINGUAGEM PHP
 - 5.2 ESTRUTURAS DE DECISÃO E REPETIÇÃO EM PHP
 - 5.3 VETORES E FUNÇÕES EM PHP

6. INTEGRAÇÃO DO PHP COM BANCO DE DADOS

6.1 CLASSE PDO

6.2 MÉTODOS DA CLASSE PDO

6.3 APLICAÇÃO COM HTML E PHP

9 Procedimentos de avaliação

Nesta disciplina, o aluno será avaliado pelo seu desempenho nas avaliações (AV ou AVS), sendo a cada uma delas atribuído o grau de 0,0 (zero) a 10,0 (dez). O discente conta ainda com uma atividade sob a forma de simulado, que busca aprofundar seus conhecimentos acerca dos conteúdos apreendidos, realizada online, na qual é atribuído grau de 0,0 (zero) a 2,0 (dois). Esta nota poderá ser somada à nota de AV e/ou AVS, caso o aluno obtenha nestas avaliações nota mínima igual ou maior do que 4,0 (quatro).

Os instrumentos para avaliação da aprendizagem constituem-se em diferentes níveis de complexidade e cognição, efetuando-se a partir de questões que compõem o banco da disciplina. O aluno realiza uma prova (AV), com todo o conteúdo estudado e discutido nos diversos materiais que compõem a disciplina. Será considerado aprovado o aluno que obtiver nota igual ou superior a 6,0 (seis). Caso o aluno não alcance o grau 6,0 na AV, ele poderá fazer uma nova avaliação (AVS), que abrangerá todo o conteúdo e cuja nota mínima necessária deverá ser 6,0 (seis). As avaliações serão realizadas de acordo com o calendário acadêmico institucional.

10 Bibliografia básica

DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey M. **Ajax, Rich Internet Applications e desenvolvimento Web para programadores**. São Paulo: Pearson, 2008.

Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/426/pdf>

PLOTZE, Rodrigo. **Tecnologias WEB**. Rio de Janeiro: SESES, 2015.

Disponível em: <http://repositorio.novatech.net.br/site/index.html#/objeto/detalhes/BF917AFA-2335-4BB8-A269-85491F228012>

TERUEL, Evandro C. **HTML 5 Guia Prático**. 2ª Ed. São Paulo: Érica, 2014.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519296/>

11 Bibliografia complementar

FLANAGAN, David. **JavaScript: O Guia Definitivo**. 6ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2014.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565837484/>

FONSECA, Cleber C. **Programação para Internet Rica**. Rio de Janeiro: SESES, 2016.

Disponível em: <http://repositorio.novatech.net.br/site/index.html#/objeto/detalhes/846BB14A-57D1-4236-B334-17A19E0A77D6>

HAROLD, Elliotte R. **Refatorando HTML - Como Melhorar o Projeto de Aplicações Web Existentes**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577806706/>

MILETTO, Evandro M.; BERTAGNOLLI, Silvia C. **Desenvolvimento de Software II: Introdução ao Desenvolvimento Web com HTML, CSS, JavaScript e PHP**. Porto Alegre: Bookman, 2014.
Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582601969/>

SOARES, Wallace. **PHP 5 - Conceitos, Programação e Integração com Banco de Dados**. 7ª Ed. São Paulo: Érica, 2013.
Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536505633/>