

Contextualização

Nos dias de hoje é difícil é identificar uma área que ainda não tenha investido em tecnologia da informação e se beneficiado com as facilidades trazidas pela informação tratada em tempo real e disponível sob demanda. A combinação de texto, som, imagem, entregues em uma pluralidade de formatos para diferentes dispositivos, permite, por exemplo, que um candidato a fornecedor receba informações atualizadas ou diferenciadas no caminho para o escritório do cliente. Também permite respostas rápidas, on time, favorecendo a tomada de decisão mais assertiva. Esta configuração e apropriação da tecnologia que vem se estabelecendo, implica certamente em mudança na forma de: resolver problemas, comprar, vender, estudar, se comunicar, tomar decisões e também na forma de raciocinar e agir. São novos hábitos e costumes gerando novas demandas e oportunidades. No espaço das demandas e das oportunidades, as soluções criativas e a inovação, principalmente, aquelas que se utilizam da Internet, como os portais de conhecimento, as salas de aula virtuais, os jogos para Internet, os sistemas de e-commerce têm grande apreço no mercado de trabalho do profissional de informática. Sendo assim, a disciplina de Tecnologias Web traz para o aluno um primeiro contato com este campo de possibilidades. Esta disciplina permite que o estudante conheça a Internet e suas características, recursos e aplicações. É uma disciplina importante, pois contribui no processo de aprendizagem da construção dos algoritmos e na programação de computadores.

Ementa

Ambiente cliente x servidor. Linguagem de marcação de hipertexto - HTML. Linguagem de marcação e estilos - CSS. Linguagem JAVASCRIPT. Programação de páginas dinâmicas com PHP. Integração do PHP com banco de dados

Objetivos Gerais

Esta disciplina tem como objetivo geral, apresentar os mecanismos básicos de criação de páginas estáticas e dinâmicas, usando as linguagens adequadas do mercado.

Objetivos Específicos

Conhecer os conceitos fundamentais de computação em nuvem; Compreender, definir e utilizar o ambiente Internet; Criar páginas estáticas simples; Criar páginas dinâmicas para a Internet; O aluno deverá conhecer a linguagem script open source PHP.

Conteúdos

Tema 1: O AMBIENTE WEB : CLIENTE X SERVIDOR E AS TECNOLOGIAS 1.1 Ambiente cliente x servidor 1.2 A interface do lado cliente e o Design Responsivo 1.3 As tecnologias do lado cliente: HTML5, CSS e Java Script 1.4 As tecnologias do lado servidor: PHP , páginas dinâmicas e acesso a dados Tema 2: LINGUAGEM DE MARCAÇÃO DE HYPERTEXTO - HTML 2.1 Estrutura básica de uma página WEB 2.2 TAG: conceito, atributos, Tags estruturais, textuais e semânticas 2.3 Listas, tabelas, vídeos e Áudios 2.4 Formulários: Composição e validação Tema 3: LINGUAGEM DE MARCAÇÃO E ESTILOS - CSS 1.1 Definição , Sintaxe, Elementos e Formas de

integração com HTML 1.2 CSS3: Cores, Texto, Fontes e Web fontes 1.3 CCS3: CSS Box Model, Pseudo classes e Pseudo elementos, e posicionamento 1.4 Frameworks CSS: Bootstrap, Foundation e Semantic UI (outros) Tema 4: LINGUAGEM JAVASCRIPT 4.1 Javascript: conceitos, a interface DOM, Incluindo JS em HTML, Variáveis e exibição de dados, 4.2 Estruturas de decisão e repetição 4.3 Vetor: criação, acesso, exibição, remoção de elementos 4.4 Recursos Assíncronos: Ajax, Json Tema 5: PROGRAMAÇÃO DE PÁGINAS DINÂMICAS COM PHP 5.1 Linguagem PHP: variáveis, operadores, leitura de dados (\$_GET, \$_POST, \$_REQUEST e métodos POST ou GET 5.2 Linguagem PHP: estruturas de decisão 5.3 Linguagem PHP: estruturas de repetição 5.4 Linguagem PHP: Funções e vetor Tema 6: INTEGRAÇÃO DO PHP COM BANCO DE DADOS 6.1 A Classe PDO 6.2 Exemplos de conexão com MySQL e PostgreSQL 6.3 Os métodos EXEC e QUERY 6.4 Desenvolvimento de um formulário para inclusão de dados num banco de dados

Procedimentos de Avaliação

A avaliação da disciplina segue as normas regimentais da Instituição. Nesta disciplina o aluno será avaliado por seu desempenho nas avaliações presenciais, bem como nos simulados que realizar. No que se refere as avaliações presenciais, o aluno agendará a realização da AV e, se necessário - e posteriormente - a AVS. As referidas avaliações, realizadas no polo de apoio EAD, envolvem questões objetivas e/ou discursivas a partir do banco de questão da disciplina e consideram diferentes níveis de complexidade e diferentes níveis cognitivos. Os simulados tomam como base o conteúdo de toda a disciplina e permitem a obtenção de até 2,0 pontos na média, desde que o aluno obtenha, pelo menos, nota 4,0 na AV e na AVS.

Bibliografia Básica

SOARES, Walace. PHP 5 - Conceitos, Programação e Integração com Banco de Dados [BV:MB]. 7ª Ed.. São Paulo: Érica, 2013. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536505633/> PLOTZE, Rodrigo. Tecnologias WEB [BV:RE]. 1ª Ed.. Rio de Janeiro: SESES, 2015. Disponível em: <http://api.repositorio.savaestacio.com.br/api/objetos/efetuaDownload/bf917afa-2335-4bb8-a269-85491f228012> TERUEL, Evandro C. HTML 5 Guia Prático [BV:MB]. 2ª Ed.. São Paulo: Érica, 2014. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519296/>

Bibliografia Complementar

FLANAGAN, David. JavaScript: O Guia Definitivo [BV:MB]. 6ª Ed.. Porto Alegre: Bookman, 2014. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565837484/> FONSECA, Cleber C. Programação para Internet Rica [BV:RE]. 1ª Ed.. Rio de Janeiro: SESES, 2016. Disponível em: <http://api.repositorio.savaestacio.com.br/api/objetos/efetuaDownload/846bb14a-57d1-4236-b334-17a19e0a77d6> HAROLD, Elliotte R. Refatorando HTML - Como Melhorar o Projeto de Aplicações Web Existentes [BV:MB]. 1ª Ed.. 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 [BV:MB]. 1ª Ed.. Porto Alegre: Bookman, 2014. Disponível em:
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582601969/> DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey M. Ajax, Rich Internet Applications e desenvolvimento Web para programadores [BV:PE]. 1ª Ed.. São Paulo: Pearson, 2008. Disponível em:
<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/426/pdf>

Outras Informações