



# INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO WEB

Professor: Juliano Ramos Matos

# JULIANO RAMOS MATOS

- GRADUAÇÃO SISTEMAS DE INFORMAÇÃO (2011)
- MBA GESTÃO EMPRESARIAL (2021)
- Experiências profissionais/pessoais

# CONHECENDO OS COLEGAS

- Nome
- Idade
- Cidade
- Experiências
- Expectativas!!!

# AMBIENTE DE APRENDIZAGEM



G Suite for Education



Google Meet

# EMENTA DA DISCIPLINA

- A disciplina visa a instrumentalização para a criação de layouts de páginas e/ou sistemas web.

# COMPETÊNCIAS

- Identificar problemas que tenham solução algorítmica.
- Resolver problemas usando ambientes de programação.
- Aplicar os princípios de interação humano-computador para avaliar e construir uma grande variedade de produtos incluindo interface do usuário, páginas WEB, sistemas multimídia e sistemas móveis.

# OBJETIVOS

- GERAL:
  - O objetivo da disciplina é proporcionar ao aluno o entendimento e capacitação para a criação de páginas web.
- ESPECÍFICO(S):
  - Estudar linguagens de programação para web (HTML, JavaScript e CSS).
  - Desenvolver técnicas de programação para web.
  - Modelar, projetar e implementar sistemas para web atendendo a especificações do cliente.

# ABORDAGENS TEMÁTICAS

- Programação estática: HTML e CSS.
- Sintaxe e comandos das linguagens de programação web.
- Estrutura básica de uma página de internet: tags/comandos.
- Programação com JavaScript:
  - Sintaxe dos comandos e definição de variáveis.
- Projeto de interface para web:
  - Combinações de cores, distribuição de conteúdos nas páginas.



# AVALIAÇÕES

- Avaliação Parcial 1 (AP1);
  - Pontuação: 1,5.
  - Instrumentos avaliação: Trabalhos.
- Avaliação Parcial 2 (AP2);
  - Pontuação: 2,5.
  - Instrumentos avaliação: Trabalhos.
- Avaliação Semestral (AS)
  - Pontuação total: 6,0.
  - Instrumentos de avaliação: Trabalhos e prova
- Avaliação Final (AF)
  - Pontuação: 10,0.
  - Instrumento de avaliação: Prova.

# BIBLIOTECA LOCAL E PEARSON (VIRTUAL)

- SEGURADO, V. S. (Org). Projeto de Interface com o usuário. 1 ed., Pearson Education do Brasil: São Paulo, 2015.
- FLATSCHART, F. HTML5: Embarque imediato. Brasport: Rio de Janeiro, 2011.
- SOUSA, R. F. M. Canvas HTML5. Brasport Livros e Multimídia Ltda: Rio de Janeiro, 2013.

## Recursos online:

- <https://www.w3schools.com/> (Referência da W3C)
- <https://developer.mozilla.org/pt-BR/> (Referências de conteúdo)
- <https://code.visualstudio.com/> (Editor de código)