

#### **PLANO DE AULA**

Componente curricular	DESENVOLVIMENTO WEB BÁSICO							
Professor(a)	GABRIELLE HARTMANN GRIMM							
CH (h-aula)	80	CH (h-relógio)	67	CH em extensão (h-aula)	-			

#### **EMENTA**

Prática do desenvolvimento WEB básico. Ferramentas e linguagens de programação e marcação para criar páginas Web.

#### OBJETIVOS GLOBAIS DE APRENDIZAGEM PARA OS QUAIS A COMPONENTE CURRICULAR CONTRIBUI

O egresso será capaz de...

Aplicar conceitos, métodos, técnicas através de ferramentas para o desenvolvimento de sistemas web utilizando linguagens de programação para demonstração conceitual e aplicada aos contextos de mercado com a utilização de frameworks em nível básico e intermediário.

Projetar soluções usando tecnologia da informação nas organizações a fim de adequá-las às oportunidades de mudança.

Desenvolver projetos de software com a utilização de frameworks, garantindo a resolução algorítmica de problemas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM ESPECÍFICOS DA COMPONENTE CURRICULAR Ao concluir a componente curricular, o estudante será capaz de	DIMENSÃO¹	CONTEÚDOS
Criar páginas estáticas utilizando os principais recursos da linguagem de marcação HTML como marcadores, listas, imagens, tabelas e formulários.	3	Desenvolvimento de sites estáticos; Projeto (design) de interface com usuários; Programação HTML.
Utilizar a linguagem CSS e design responsivo para melhorar a organização, estruturação e a experiência do usuário em uma aplicação web.	3	CSS, Bootstrap, Projeto de interface com o usuário (UX/UI).
Utilizar HTML, CSS, Javascript e bibliotecas Javascript para criar páginas web dinâmicas e com validações.	3	Javascript e bibliotecas; Desenvolvimento de sites dinâmicos.
Compreender a estrutura de requisições de recursos na internet e identificar seus principais componentes: protocolos, servidores, linguagens, etc.	2	Servidores e protocolo HTTP; Backend e Frontend.
Aplicar os diferentes tipos de métodos GET, POST, PUT e DELETE para realização de um cadastro básico.	3	Métodos HTTP: GET, POST, PUT e DELETE; Postman.
Integrar aplicações frontend e backend utilizando webservices e requisições síncronas e assíncronas.	3	Webservices; Promise; Ajax/Fecth; Async/Await; RxJS.
Publicar um site em um servidor web local ou remoto.	3	Servidores NGINX e/ou Apache; Computação em nuvem.
Testar, debugar e versionar aplicações web.	3	Testes; Debug; Git.

# METODOLOGIA E EXPERIÊNCIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Exposição dialogada; investigação em pares em sala de aula; resolução supervisionada de problemas; sala de aula invertida; prática supervisionada em sala de aula para treinamento instrumental.

# AVALIAÇÃO

O aluno receberá duas notas bimestrais e cada nota será composta por avaliações práticas, individuais ou em equipe, e por uma prova escrita individual. É prevista uma avaliação substitutiva que pode substituir a menor entre as duas notas bimestrais, caso a substitutiva seja maior que uma dessas notas. A nota final do aluno será a média aritmética entre as duas notas bimestrais, considerando a substitutiva, quando for o caso.

# Observações:

- As notas de cada bimestre contemplam notas e conceitos que podem ser avaliados de forma individual ou em grupo, conforme distribuição de pesos e exercícios estabelecidos pelo professor, comunicados ao estudante no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) e na apresentação da disciplina.
- As avaliações também podem contemplar como critério atitudinais como: autonomia, participação, cooperação, colaboração, empatia e responsabilidade.
- Quando da aplicação de provas individuais presenciais, com a saída do primeiro estudante fica impossibilitada a entrada de estudantes atrasados.

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Dimensões dos objetivos de aprendizagem. Classificação de 1 a 6 ou com as letras I, H, C ou L, conforme legenda:

Taxonomia de Fink									
Conhecimento básico		Aplicação					6		
Taxonomia de Bloom revisada					l.	п. Humana	C. Cuidado	L.	
1. Lembrar	2. Entender	3. Aplicar	4. Analisar	5. Avaliar	6. Criar	Integradora	пинана	Cuidado	Aprender a aprender



## **PLANO DE AULA**

SISTEMA, INSTRUMENTOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÕES DA COMPONENTE CURRICULAR:

1º bimestre (A1): 5,0 pontos A1 – A: Exercícios: 3,0 pontos

A1 – B: Projeto em equipe: 2,0 pontos

**2º bimestre (A2): 5,0 pontos** A2 – A: Exercícios: 3,0 pontos

A2 – B: Projeto em equipe: 2,0 pontos

#### **BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

SANDERS, Bill. SMASHING **HTML 5**, Editora Bookman 2012.

ADAMS, CAMERON; BOLTON, JINE; JOHNSON, DAVID; SMITH, STEVE; SNOOK, JONATAN. A arte e a ciência do CSS, Editor Bookman 2009.

FLANAGAN, David. Javascript, o guia definitivo, 6 ed. Editora Bookman 2013.

### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

HORSTMANN, Cay. Conceitos de Computação com Java, 5 ed. Editora Bookman 2009.

KALBACH, James. **Design de Navegação Web**, 1 ed Editora Bookman 2009.

MACHADO, RODRIGO PRESTES; FRANCO, MARCIA; BERTAGNOLLI, SILVIA. **Desenvolvimento de Software III**, 1 ed. Editora Bookman 2016.

BERTAGNOLLI, SILVIA; MILETTO, EVANDRO MANARA; LOUREIRO, CESAR. Desenvolvimento de Software II, 1 ed. Editora Bookman 2014.

HAROLD, Elliote Rusty. **Refatorando HTML**, Editora Bookman, 2010.

FLATSCHART, Fábio. HTML 5-Embarque Imediato. Brasport, 2011.

# CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

Apresentação da disciplina e visão do desenvolvimento WEB sites estáticos					
Introdução ao HTML5 (Tags, atributos e estrutura semântica de páginas)					
Marcação de listas, tabelas, imagens e vídeos					
Construção de formulários e introdução às requisições HTTP					
Servidores WEB, estrutura de pastas e navegação entre páginas					