

I.9 PROGRAMAÇÃO WEB I ³		
Função: Desenvolvimento de páginas para internet		
Classificação: Execução		
Atribuições e Responsabilidades		
Desenvolver <i>sites</i> para <i>Web</i> .		
Valores e Atitudes		
Incentivar a criatividade. Estimular a organização. Estimular o interesse na resolução de situações-problema.		
Competência	Habilidades	
1. Implementar páginas para a <i>Internet</i> .	1.1 Desenvolver páginas para internet, utilizando linguagem de marcação de texto. 1.2 Utilizar linguagem de <i>script</i> para <i>Web</i> . 1.3 Construir folhas de estilo.	
Orientações		
Observações – Propostas interdisciplinares - Sugestões de práticas didáticas: Professor, alinhar temáticas utilizadas na produção das páginas <i>web</i> com os professores da BNCC. Seguem sugestões: Química, Física e Biologia: ➢ coleção interativa de objetos de aprendizagem. História, Filosofia, Arte e Português: ➢ produção de <i>timeline</i> da arte em relação a diferentes épocas, contextos e gêneros textuais até a Era Digital. História, Filosofia e Arte: ➢ catálogo virtual de recursos audiovisuais embarcados (como mapa, vídeos, entre outros) a partir de <i>sites</i> de museus, pontos turísticos, patrimônios culturais da humanidade, entre outros. Matemática: ➢ <i>Wiki</i> evolutiva em grupos com aplicações da Matemática ao longo do 1º ano. Língua inglesa: ➢ produção de <i>games</i> a partir das linguagens <i>HTML5</i> , <i>JavaScript</i> ou outras tecnologias com 2 idiomas. Currículo <i>online</i> em inglês com vocabulário e terminologias técnico-científicas da área. Sugestões de Ferramentas: ➢ ferramentas gratuitas para publicação de páginas como <i>000webhost</i> , editores <i>online</i> de códigos como <i>CodePen.io</i> , <i>html-online.com</i> , além das tradicionais ferramentas utilizadas <i>offline</i> . <i>Design Digital</i> : ➢ criação de <i>leiaute</i> , seleção de cores e fontes.		
Bases Tecnológicas		
Conceitos de desenvolvimento para a <i>Web</i> • Introdução e terminologia; • Apresentação do editor/IDE, navegadores e ferramentas do desenvolvedor embutidas nos navegadores.		

³ Tema 3 – Programação Web

4.11.19.1 Matrizes com a indicação de componentes curriculares orientados por temas afins

Linguagem de Marcação para a Web (HTML)

Documento *HTML* mínimo, *tags*, atributos e conteúdo

- Elemento raiz, metadados e de *scripting*;
- Seções e agrupamento de conteúdos;
- Semântica textual e *hyperlinks*;
- Imagens, vetores SVG e outros conteúdos embutidos;
- Tabelas;
- Formulários.

Estilos em Cascata (CSS)

- Modelo de estilo em cascata, regra CSS, seletores e atributos;
- Formatação CSS;
- *Box Model* CSS;
- Pré-processador de CSS;
- Estilização de conteúdo;
- Estilização de formulários.

Construção de *leiaute*

- Posicionamento padrão, absoluto e relativo;
- Posicionamento com *float*, estático, fixo e com *z-index*;
- *Leiaute* com largura fixa, líquido, elástico e híbrido;
- *Leiaute* responsivo com media *queries* e *mobile-first*.

Framework para desenvolvimento responsivo e *mobile-first* (*Bootstrap*)

- Instalação e apresentação da ferramenta;
- Sistema de grade responsiva;
- Componentes e estilização;
- Formulário.

Processamento *script* lado cliente (*Javascript*)

- Sintaxe básica, variáveis, tipos e escopo;
- Controle de fluxo e manipulação de erro;
- Laços e iteração;
- *Cookies*.

Biblioteca *Javascript cross-browser* (*JQuery*)

- Instalação, função *\$()* e seletores;
- Eventos.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática Profissional	80	Total	80 Horas-aula
Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.9 do Plano de Curso.					
Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, está prevista divisão de classes em turmas.					
Para ter acesso às titulações dos profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: https://crt.cps.sp.gov.br/index.php					