



## Plano de Ensino

**Universidade Federal do Espírito Santo**

**Campus de Alegre**

**Curso:** Sistemas de Informação - Bacharelado - Alegre

**Departamento Responsável:** Departamento de Computação

**Data de Aprovação (Art. nº 91):** 06/05/2022

**DOCENTE PRINCIPAL :** JACSON RODRIGUES CORREIA DA SILVA

Matrícula: 2026708

**DOCENTE SECUNDÁRIO A :** BRUNO VILELA OLIVEIRA

Matrícula: 1753306

**Qualificação / link para o Currículo Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/8216338954638341>

**Disciplina:** FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO WEB

**Código:** COM06984

**Período:** 2022 / 1

**Turma:** SI2

**Pré-requisito:**

**Carga Horária Semestral:** 60

Disciplina: COM06847 - INTRODUÇÃO À INFORMÁTICA

### Distribuição da Carga Horária Semestral

<b>Créditos:</b> 3	<b>Teórica</b>	<b>Exercício</b>	<b>Laboratório</b>
	45	0	15

### Ementa:

Histórico, evolução e desafios da World Wide Web. Sistemas hipermídia estáticos e dinâmicos. Principais linguagens de marcação. Estudo de caso: desenvolvimento de sistemas estáticos para a Web.

### Objetivos Específicos:

Compreender os conceitos básicos relacionados à infraestrutura de informação da World Wide Web. Capacitar o aluno a desenvolver aplicações WEB estáticas para a World Wide Web. Preparar o aluno para produzir projetos digitais, multimídia e online para internet, dominando técnicas de projeto, criação, desenvolvimento e estruturação via web.

### Conteúdo Programático:

- 1 Origem, evolução e desafios da World Wide Web
  - 1.1 A origem da Internet
  - 1.2 Definição de sistemas hipermídia (estáticos e dinâmicos), a evolução e os desafios da World Wide Web
  - 1.3 O papel do consórcio W3C
  - 1.4 Usabilidade e acessibilidade na World Wide Web
- 2 Linguagens de marcação para a World Wide Web
  - 2.1 Linguagens de marcação e linguagens de programação
  - 2.2 Aspectos básicos da linguagem de marcação HTML
  - 2.3 Aspectos avançados da linguagem de marcação HTML
- 3 CSS (Cascading Style Sheets)
  - 3.1 Como criar estilos
  - 3.2 Tipos de Folhas de Estilo
  - 3.3 Tags Personalizadas
  - 3.4 Atalhos e Atributos de CSS
- 4 Princípio do Design Responsivo
  - 4.1 Introdução e Princípios
  - 4.2 Layout Fluído - Floating
  - 4.3 Imagens e Recursos Flexíveis
  - 4.4 Media Queries
  - 4.5 Mobile First e Web Mobile
  - 4.6 Frameworks para Responsividade

### Metodologia:

A metodologia de ensino será baseada na exposição de aulas teóricas e realização de exercícios e trabalhos, com a

finalidade de promover o aprendizado do conteúdo programático. Aulas práticas serão ministradas nos laboratórios de informática com o intuito de aplicar os conceitos estudados por meio de aplicações práticas. Serão utilizados os seguintes recursos didáticos: datashow, para exposição de conteúdos teóricos, quadro branco para explanação e textos impressos ou digitalizados disponíveis em repositórios online de acesso livre sem restrições de direitos autorais, buscando o desenvolvimento de pontos chave do conteúdo programático referentes a cada assunto das unidades. Também serão necessários softwares em laboratório, para demonstração e aplicação de atividades práticas.

Recursos:

Laboratório de Informática com computadores para aulas práticas usando os seguintes softwares e/ou extensões:

Navegador web

Pencil Project: <https://pencil.evolus.vn/>

Github/Git: <https://github.com/> e <https://git-scm.com/download/win>

ClassRoom: <https://classroom.google.com/>

Google Drive e aplicações em nuvem associadas (editor de documentos de texto e de planilha eletrônica):

<https://drive.google.com> ou <http://drive.ufes.br>

#### **Critérios / Processo de avaliação da Aprendizagem :**

Ao longo do semestre serão aplicadas três atividades avaliativas, sendo um trabalho e duas avaliações com o valor de: trabalho, 2 pontos; primeira avaliação, 3 pontos; e segunda avaliação 5 pontos. Totalizando assim, 10 pontos.

Considerações da Prova Final:

A prova final consistirá de uma atividade avaliativa síncrona com o valor variando entre 0 e 10. Não precisará realizar a prova final o aluno ou a aluna que obtiver média igual ou superior a 7 pontos. Caso contrário, a realização da prova final é obrigatória para alunos que não foram reprovados por falta. A média final de quem ficar com menos de 7 pontos é calculada pela média da nota obtida no semestre e da prova final:

Média final = (nota\_da\_prova\_final + notas\_obtidas\_no\_semestre) / 2

Obs.: Caso a nota obtida no semestre já seja superior a sete, esse cálculo não é feito e a nota prevalece sem alteração. Para aprovação na disciplina é necessário que a média final seja igual ou superior a 5 pontos.

Em qualquer situação, para aprovação na disciplina é necessário atender aos requisitos de frequência exigidos (mínimo de 75% de presença), de acordo com o regimento da instituição.

Fica impedido de realizar a prova final a pessoa que estiver reprovada por frequência.

#### **Bibliografia básica:**

[1] Deitel, P. J.; Internet and World Wide Web: How to Program. Ed. Prentice Hall, 2007. 4 edition. ISBN: 0131752421.

[2] XSLT – Interagindo com XML e HTML. Ed. Ciência Moderna, 2001. ISBN: 8573931655.

[3] Fawcett, J.; Ayers, D.; Quin, L. R. E. Beginning XML. Ed. John Wiley, 2012. 5 edition. ISBN: 1118162137.

#### **Bibliografia complementar:**

[1] Tidwell, D. XSLT. Ed. O'Reilly Media, 2008. 2 Edition. ISBN: 0596527211.

[2] Marcondes, C. A.; HTML 4.0 Fundamental: a base da programação para Web. Ed. Érica, 2005. ISBN: 8536500573.

[3] Collison, S.; Desenvolvendo CSS na Web. Ed. Alta Books, 2008. ISBN: 9788576081838.

#### **Cronograma:**

#### **Observação:**

Bibliografias complementares:

[4] W3C Brasil - World Wide Web Consortium Escritório Brasil (<https://www.w3c.br>)

[5] CSS Tutorial - W3Schools (<https://www.w3schools.com/css/>)

[6] Bootstrap em Português - Framework front-end (<https://getbootstrap.com.br/>)

Também poderão ser consultadas as obras disponíveis online no acervo de livros eletrônicos da UFES que tratam dos temas da disciplina: <https://biblioteca.ufes.br/e-books-livros-eletronicos>