

PLANO DE ENSINO
DADOS DO COMPONENTE CURRICULAR
Nome do COMPONENTE CURRICULAR: Desenvolvimento de Aplicações WEB
Curso: Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio
Série: 3º Ano
Carga Horária: 120h/a (100h/r)
Docente Responsável: Emanuell Faustino H. de Lucena
EMENTA
Fundamentos e princípios da WorldWide Web (WWW); Protocolos e serviços da Internet; Linguagem de marcação HTML (Hypertext MarkupLanguage); Folhas de Estilos com CSS (CascadingStyleSheet); Conceitos básicos sobre aplicações cliente/servidor; Desenvolver aplicações interativas para a Web; Integração de aplicações com banco de dados; Mecanismos de autenticação; e Controle de sessão do usuário.
OBJETIVOS
<p>Geral</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar, compreender, projetar e desenvolver aplicações cliente/servidor em plataformas Web, utilizando uma linguagem de programação. <p>Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar o funcionamento dos protocolos e serviços básicos da Internet; • Apontar as tecnologias recentes para o desenvolvimento de aplicações web; • Planejar e especificar Sistemas de Informação para Internet focados no protocolo HTTP/HTTPS; • Criar sites estáticos utilizando HTML, CSS e JavaScript; • Criar sistemas dinâmicos utilizando uma linguagem de programação que ofereça os recursos necessários.
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
<p>A Web</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Definições ○ Histórico ○ Documento estruturado ○ Padrões Web ○ Conceitos básicos sobre aplicações cliente/servidor <p>HTML</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Conceitos básicos ○ Diferenças entre XHTML e HTML ○ Imagens, listas, links e tabelas

- Formulários

CSS – Folhas de estilo em cascata

- Conceitos básicos
- Medidas
- Estilos para texto, fontes, background e cores
- Box Model
- Posicionamento

JavaScript

- Introdução
- Sintaxe
- Tratamento de eventos do usuário

A linguagem PHP

- Introdução
- Sintaxe básica
- Variáveis e tipos
- Operadores
- Estruturas de Controle
- Array
- Funções

Recebendo dados de formulários

- Métodos GET e POST
- Recuperando e validando os dados

Integração com banco de dados

Gerenciando sessões

- Criando uma sessão
- Excluindo uma sessão
- Variáveis de sessão

Autenticação de usuários

Padrão MVC e desenvolvimento em camadas

METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas teóricas expositivas ilustradas com recursos audiovisuais, utilizando software de apresentação e material disponível na internet.
- Aulas práticas em laboratório, utilizando roteiros e exercícios que podem ser executados individualmente ou em grupos.

AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Trabalhos: Listas de exercícios em laboratório, avaliação individual de cada aluno, interesse, assiduidade, frequência, atividades extra-classe (projetos) e mini-testes.

RECURSOS NECESSÁRIOS

- Quadro Branco e pincel, laboratório de computadores contendo componentes de hardware e software específicos, acesso a internet e projetor multimídia.

BIBLIOGRAFIA

Básica

FREEMAN, Elisabeth; FREEMAN, Eric. **Use a Cabeça! HTML com CSS e XHTML**. Alta Books, 2006.

SOARES, Wallace. **Crie um Sistema Web com PHP 5 e Ajax com Controle de Estoque**. 1 ed. São Paulo. Editora Érica, 2009.

SOARES, Wallace. **PHP 5: Conceitos, Programação e Integração com Bancos de Dados**. 6 ed. São Paulo. Editora Érica, 2011.

Complementar

SIERRA, Katty; BATES, Bert. **Use a cabeça! Java**. 2ª ed. Rio de Janeiro. Alta Books, 2009.

SILVA, Maurício Samy. **Construindo Sites com CSS e XHTML: Sites controlados por folhas de estilo em cascata**. 1ª ed. São Paulo. Novatec Editora, 2007.

SILVA, Maurício Samy. **CSS3: Desenvolva aplicações web profissionais com o uso dos poderosos recursos de estilização das CSS3**. 1ª ed. São Paulo. Novatec Editora, 2011.

SILVA, Maurício Samy. **JavaScript: Guia do programador**. 1ª ed. São Paulo. Novatec Editora, 2010.