

DADOS DO COMPONENTE CURRICULAR
Componente Curricular: Programação Web I
Curso: Técnico em Informática
Período: Terceiro
Carga Horária: 67 h.r
Docente: Rômulo Costa de Menezes Junior

EMENTA
<p>Construção de páginas web utilizando a linguagem HTML; Formatação a apresentação de páginas Web através da criação de arquivos CSS; Comportamento dinâmico em páginas Web utilizando a linguagem JavaScript; Conhecimento de frameworks que auxiliam o desenvolvimento de aplicações Web no lado cliente.</p>

OBJETIVOS DE ENSINO
<p>Geral</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrar e habilitar a construção de páginas web com estrutura e lógica presentes no cliente. <p>Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender conceitos gerais da Internet e Web; • Capacitar o aluno ao desenvolvimento de aplicações Web do lado cliente; • Compreender o funcionamento e aplicabilidade de linguagens Web do lado cliente; • Conhecer os princípios e técnicas de design para construção de interfaces de usuário; • Aplicar os conceitos de usabilidade e acessibilidade de interfaces de usuário.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
<p>UNIDADE I - Conceitos gerais de Internet e Web;</p> <p>UNIDADE II - Linguagens de marcação e estilo de páginas</p> <p>2.1. HTML: estrutura básica, elementos, atributos, parágrafos, formatação, links, imagens, tabelas, listas, semântica, formulários, <i>canvas</i>, HTML5 APIs;</p> <p>2.2. CSS: seletores, <i>backgrounds</i>, texto, links, listas, tabelas, borda, margem, <i>padding</i>, posicionamento, alinhamento;</p> <p>UNIDADE III - Linguagens de programação no cliente</p> <p>3.1. JavaScript: características da linguagem, sintaxe, tipos de dados, variáveis,</p>

expressões, comandos, funções, objetos, vetores, estruturas de controle de fluxo, de repetição e de sequência;

3.2. Frameworks que auxiliam o desenvolvimento de aplicações Web no lado cliente: descrição, instalação, funcionalidades, exemplos, cenários de utilização.

UNIDADE IV - Princípios de design e interface

4.1. Design de interação centrado no usuário: Levantamento de requisitos, prototipação, avaliação e testes

4.2. Design de sites: arquitetura da informação, estrutura, navegação, padrões de usabilidade, padrões de acessibilidade, design responsivo e tendências.

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas teórico-expositivas utilizando recursos audiovisuais e complementados por estudo individual e em grupo a partir do material disponibilizado. Estudos dirigidos e projetos orientados pelo professor.

RECURSOS DIDÁTICOS

Como recursos didáticos serão utilizados quadro branco, pincel atômico, computador e projetor multimídia. Laboratório com computadores individuais com desempenho adequado para uso dos softwares necessários para desenvolvimento.

PROCEDIMENTOS AVALIATIVOS

Uso de avaliação contínua e por competências ao final da disciplina. Sugestão de listas de exercício, avaliações teóricas e práticas, preferencialmente práticas, com projeto envolvendo técnicas e ferramentas apresentadas.

BIBLIOGRAFIA

Básica

- CLARK, R. ET AL. INTRODUÇÃO AO HTML5 E CSS3 - A EVOLUÇÃO DA WEB. 1ª. ED. RIO DE JANEIRO: ALTA BOOKS, 2014.
- FREEMAN, E. USE A CABEÇA! PROGRAMAÇÃO EM HTML5. 1ª. ED. RIO DE JANEIRO: ALTA BOOKS, 2014.
- FREEMAN, E.; FREEMAN, E. USE A CABEÇA! HTML E CSS. TRADUÇÃO DA 2ª. ED. RIO DE JANEIRO: ALTA BOOKS, 2015.
- MORRISON, M. USE A CABEÇA! JAVASCRIPT. RIO DE JANEIRO: ALTA BOOKS, 2008.

Complementar

- PILGRIM, M. HTML 5 - ENTENDENDO E EXECUTANDO. RIO DE JANEIRO: ALTA BOOKS, 2011.
- BENYON, DAVID. INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR. SÃO PAULO: PEARSON PRENTICE HALL, 2011.
- KRUG, STEVE. NÃO ME FAÇA PENSAR – ATUALIZADO – EDITORA ALTA BOOKS. 2014.
- BRASIL. MP, SLTI. EMAG - MODELO DE ACESSIBILIDADE EM GOVERNO ELETRÔNICO/ MINISTÉRIO DO PLANEJAMENTO, ORÇAMENTO E GESTÃO, SECRETARIA DE LOGÍSTICA E TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO- BRASÍLIA. 2014.
- W3C. GUIA DE REFERÊNCIA - BOAS PRÁTICAS EM WEB MÓVEL. W3C, ERCIM, KEIO UNIVERSITY, MIT:2007.