

III SEMESTRE

DADOS DO COMPONENTE CURRICULAR
Componente Curricular: Desenvolvimento de Aplicações Web I
Curso: Técnico em Informática (Subsequente)
Período: 3º semestre
Carga horária: 67 h.r
Docente:

EMENTA
Fundamentos e princípios da World Wide Web (WWW); Protocolos e serviços da Internet; Linguagem de marcação HTML (Hypertext Markup Language); Folhas de Estilos com CSS (Cascading Style Sheet); Conceitos básicos sobre aplicações cliente/servidor; Desenvolver aplicações interativas para a Web.
OBJETIVOS DE ENSINO
Geral <ul style="list-style-type: none">• Identificar, compreender, projetar e desenvolver sites estáticos utilizando as tecnologias apropriadas. Específicos <ul style="list-style-type: none">• Explicar o funcionamento dos protocolos e serviços básicos da Internet;• Apontar as tecnologias recentes para o desenvolvimento de sites web;• Planejar e especificar Sistemas de Informação para Internet focados no protocolo HTTP/HTTPS;• Criar sites estáticos utilizando HTML, CSS e JavaScript.
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• <p>CSS . Folhas de estilo em cascata</p> <ul style="list-style-type: none">• Conceitos básicos• Medidas• Estilos para texto, fontes, background e cores• Box Model <p>JAVASCRIPT</p> <ul style="list-style-type: none">• Introdução• Sintaxe

<ul style="list-style-type: none"> • Tratamento de eventos do usuário
METODOLOGIA DE ENSINO
<p>Aulas teóricas expositivas ilustradas com recursos audiovisuais, utilizando software de apresentação e material disponível na internet.</p> <p>Aulas práticas em laboratório, utilizando roteiros e exercícios que podem ser executados individualmente ou em grupos.</p>
RECURSOS DIDÁTICOS
<p>O alcance das competências pretendidas será facilitada por meio dos seguintes recursos didáticos: quadro branco; datashow; computadores com hardware e software específicos; internet; bibliotecas virtuais; sites; Kit multimídia para apresentação de vídeos.</p>
PROCEDIMENTOS AVALIATIVOS
<p>O processo avaliativo será contínuo, através de exercícios de verificação de aprendizagem e atividades práticas; trabalhos individuais e coletivos.</p>
BIBLIOGRAFIA
<p>Básica</p> <p>FREEMAN, Elisabeth; FREEMAN, Eric. Use a Cabeça! HTML com CSS e XHTML. Alta Books, 2006.</p> <p>Complementar</p> <p>SIERRA, Katty; BATES, Bert. Use a cabeça! Java. 2ª ed. Rio de Janeiro. Alta Books, 2009.</p> <p>SILVA, Maurício Samy. Construindo Sites com CSS e XHTML: Sites controlados por folhas de estilo em cascata. 1ª ed. São Paulo. Novatec Editora, 2007.</p> <p>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.</p> <p>SILVA, Maurício Samy. JavaScript: Guia do programador. 1ª ed. São Paulo. Novatec Editora, 2010.</p>

DADOS DO COMPONENTE CURRICULAR
Componente Curricular: Programação Orientada e Objetos
Curso: Técnico em Informática (Subsequente)
Período: 3º semestre
Carga horária: 100 h.r
Docente:

EMENTA
<p>Conceitos da programação orientada a objetos, principais linguagens orientadas a objetos, principais práticas para desenvolvimento de aplicações de qualidade, uso de um ambiente integrado de desenvolvimento de <i>software</i> (IDE), adequar o desenvolvimento de aplicações em um processo de desenvolvimento de <i>software</i>.</p>
OBJETIVOS DE ENSINO