



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: João Pessoa			
CURSO: Bacharelado em Engenharia de Software			
DISCIPLINA: Programação para Web I		CÓDIGO DA DISCIPLINA: TEC.0434	
PRÉ-REQUISITO:			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []		SEMESTRE/ANO: 2025.2	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 30 h	PRÁTICA: 37 h	EaD ¹ : 0 h	EXTENSÃO: ---
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 horas-aula			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Diego Ernesto Rosa Pessoa / Wallenon Germano Dunga			

EMENTA

Arquitetura da Web entre o cliente e o servidor. Linguagens de Marcação e de Estilo. Design Responsivo. Componentes de bibliotecas visuais Web. Introdução a controle de versão. Publicação de conteúdo estático na Web. Introdução à programação no contexto da Web. Troca de dados entre cliente e servidor.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR

Geral:

- Estudar os conceitos fundamentais de estruturação, estilização e programação de aplicações Web no lado cliente, desenvolvendo um projeto em equipe ao longo da disciplina, com publicação na Web e uso de boas práticas de desenvolvimento.

Específicos:

- Compreender o funcionamento de aplicações Web no modelo cliente-servidor;
- Estruturar e estilizar uma aplicação Web estática no lado cliente;
- Criar interface Web que se adapte aos diferentes tamanhos de tela (design responsivo);
- Utilizar componentes visuais reutilizáveis na construção da interface;
- Compreender e aplicar conceitos básicos de controle de versão;
- Realizar troca de dados entre cliente e servidor em aplicações web
- Publicar conteúdos na Web com uso de ferramentas de versionamento

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Unidade 1 - Introdução à Web

- Fundamentos de uma aplicação Web
- Exibindo a arquitetura da Web entre o cliente e servidor (URL, HTTP, HTML)
- Finalidade do HTML e CSS

Unidade 2 - HTML

- Introdução ao HTML
- Estrutura de um documento HTML: elementos, atributos e entidades
- Estrutura de uma aplicação Web Front End
- Títulos, Parágrafos, Marcações de ênfase, Imagens, Listas, Links
- Tabela
- Formulários
- Integrações com serviços Web (Facebook, Twitter, Youtube)

Unidade 3 - CSS

- Introdução ao CSS
- Definir o que é uma Linguagem de Estilo
- Sintaxe e estrutura do CSS: Seletores, Propriedades, Funções, At-rules e media queries
- Cascata e Herança
- Estilo de tipografia
- Plano de fundo
- Box model
- Posicionamento de elementos
- Layout com CSS
- Design Responsivo
- Mobile-first

Unidade 4 - Práticas com Desenvolvimento para Web

- Componentes de Aplicação Web
- Introdução aos componentes Web
- Criando uma galeria de componentes Web
- Reutilizando componentes Web de terceiros
- Introdução ao Controle de Versão
- Publicando conteúdo estático na Web
- Introdução aos servidores Web
- Publicar páginas com Github Pages

Unidade 5 - Introdução à Programação Web no lado Servidor

- Estrutura básica de uma aplicação Web com backend
- Criação de rotas, tratamento de requisições e envio de respostas
- Integração entre formulários e o servidor para persistência e processamento de dados
- Geração dinâmica de páginas Web a partir de dados no servidor

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas, utilizando os recursos audiovisuais, projeção de tela de apresentação, quadro branco e marcador para quadro branco. Aulas realizadas em laboratório com microcomputadores e softwares específicos; Utilização de roteiros de aulas práticas, listas de exercícios e trabalhos de pesquisa; Utilização de trabalhos individuais ou em grupo.

RECURSOS DIDÁTICOS

- [x] Quadro
- [x] Projetor
- [] Vídeos/DVDs

- Periódicos/Livros/Revistas/Links
 Equipamento de Som
 Laboratório
 Softwares: Visual Studio Code, git, Google Chrome, SO Linux
 Outros

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Provas escritas e práticas; trabalhos práticos e teóricos; listas de exercícios.

Descrição das avaliações:

Avaliação 1 – Prova prática após o término da Unidade 3.

Avaliação 2 – Prova prática após o término da Unidade 5.

Avaliação 3 – Apresentação do projeto Web após o término da Unidade 5.

ATIVIDADE DE EXTENSÃO⁴

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica:

1. DUCKETT, Jon. HTML e CSS: Projete e Construa Websites. Alta Books, 2016. ISBN-13: 978-85-7608-939-1
2. GRINBERG, Miguel. Desenvolvimento web com flask: desenvolvendo Aplicações Web com python. 2018. Novatec. ISBN-13: 978-85-7522-681-0
3. AQUILES, Alexandre. Controlando versões com Git e Github. 2014. Casa do Código. ISBN-13: 978-85-6625-053-4

Bibliografia Complementar:

1. CASTRO, Elizabeth; HYSLOP, Bruce. HTML5 e CSS3: Guia Prático e Visual. Alta Books; 7ª edição. 2013. ISBN: 9788576088035.
2. FREEMAN, Eric; ROBSON, Elisabeth. Use a Cabeça! HTML e CSS. Editora Alta Books, 2015. ISBN: 9788576088622
3. MAZZA, Lucas. HTML5 e CSS3. Domine a Web do Futuro. Casa do Código, 2013. ISBN-13: 978-85-6625-005-3
4. MILETTO, Evandro Manara. Desenvolvimento de Software II: Introdução ao Desenvolvimento Web com HTML, CSS, JavaScript e PHP. Bookman, 2014. ISBN: 9788582601952.
5. SILVA, Maurício Samy. CSS3: desenvolva aplicações web profissionais com uso dos poderosos recursos de estilização das CSS3. São Paulo: Novatec, 2012. 494 p. il. ISBN: 9788575222898.
6. SILVA, Maurício Samy. Fundamentos de HTML5 e CSS3. São Paulo: Novatec, 2015. ISBN-13: 978-85-7522-438-0

Documento assinado eletronicamente por:

■ Diego Ernesto Rosa Pessoa, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 07/09/2025 09:23:12.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 07/09/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 762136
Verificador: 08a14fd4c2
Código de Autenticação:



Av. Primeiro de Maio, 720, Jaguaribe, JOÃO PESSOA / PB, CEP 58015-435

<http://ifpb.edu.br> - (83) 3612-1200