PLANO DE ENSINO

DADOS DO COMPONENTE CURRICULAR		
Componente Curricular: Desenvolvimento de Aplicações Web I		
Curso: Técnico de Nível Médio Integrado em Informática		
Série/Período: 2º ano		
Carga Horária: 3 a/s - 120 h/a - 100 h/r	**Teóricas:**	**Práticas:**
Docente Responsável:		

EMENTA

Criar páginas usando linguagem de marcação de texto e hipermídia. Aplicar folhas de estilo em páginas web. Processamento do lado cliente. Modularização com o uso de funções. Manipulação de elementos. Expressões regulares. Bibliotecas e frameworks.

OBJETIVOS

Geral

- Apresentar conceitos de linguagens de marcação e de linguagens de estilo, aplicando-os na construção de sites. Assim como apresentar os conceitos de linguagens de script e processamento do lado cliente.

Específicos

- Tornar o aluno apto a estruturar sites com o uso de linguagens de marcação;
- Tornar o aluno apto a formatar e estilizar sites com o uso de linguagem de estilo;
- Tornar o aluno apto a utilizar e escrever scripts para processamento do lado cliente;

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Unidade I

- Introdução a Linguagens de Marcação
  - a) Fundamentos
  - b) Aplicações
- HTML
  - a) Estrutura de uma página HTML
  - b) Listas
  - c)Tabelas
  - d) Formulários
- CSS
  - a) Sintaxe e estrutura
  - b) Seletores

c) Propriedades
d) Transições, animações, transformações

Unidade II

- XML
  a) Fundamentos
  b) Estrutura
  c) DTD
  d) XML Namespace
  e) XML XSchema
  f) XSL / XSTL
  g) XHTML

Unidade III

- Introdução à linguagem de script
  a) Fundamentos
  b) Linguagem JavaScript
- Sintaxe JavaScript
  a) Elementos básicos
  b) Expressões / Funções
  c) Arrays e objetos
  d) Objetos narrativos
  e) Objetos do navegador / Eventos
- Expressões regulares
- DocumentObjectModel
  a) Fundamentos / API DOM

Unidade IV

- Recursos Avançados de JavaScript
  a) Armazenamento no lado cliente
  b) Web Workers
  c) API de arquivos
  d) Geolocalização
  e) Web Sockets
  f) Representação Gráfica (SVG/Canvas)
- Bibliotecas e Frameworks JavaScript
  Conceitos básicos / Aplicação

METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas e dialogadas utilizando recursos áudios-visuais e quadro, além de aulas práticas.
- Atividades práticas individuais ou em grupo, para consolidação do conteúdo ministrado.
- Além das atividades semanais em sala de aula, poderá haver uma parcela do conteúdo ministrada seguindo o modelo de ensino à distância usando soluções como, por exemplo, a plataforma "Moodle", com a realização de atividades, laboratórios e fóruns para dúvidas e discussões.

AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Projeto prático, individual ou em dupla, para criação de um site. O projeto será incremental, em três etapas. A cada etapa o aluno receberá uma nota;
- Serão realizadas duas avaliações formais por bimestre, além da recuperação de aprendizagem.

RECURSOS NECESSÁRIOS
• Quadro branco (negro) e pincel atômico (giz); Projetor multimídia; Softwares específicos para simulação de arquitetura de computadores.

PRÉ-REQUISITOS
Sem pré-requisito

BIBLIOGRAFIA
Básica FREEMAN, E.; FREEMAN, E. **Use a cabeça! HTML com CSS e XHTML.**Alta Books, 2008; MORRISON, M. **Use a Cabeça! JavaScript.**Alta Books, 2008. ***Complementar*** HOGAN, B.P. **HTML 5 e CSS 3: desenvolva hoje com o padrão de amanhã.** Ciência Moderna, 2012; BENEDETTI, R.; CRANLEY, R. **Use a Cabeça! JQuery.** Alta Books, 2013.

3º ANO

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA PARAÍBA

PLANO DE ENSINO

DADOS DO COMPONENTE CURRICULAR		
Componente Curricular: Língua Portuguesa e Literatura Brasileira III		
Curso: Técnico de Nível Médio Integrado em Informática		
Série/Período: 3º ano		
Carga Horária: 2 a/s - 80 h/a - 67 h/r	**Teóricas:**	**Práticas:**