INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
PARAÍBA

Plano de Ensino

Dados do Componente Curricular		
Nome do Componente Curricular: Desenvolvimento de Aplicações Web I		
Curso: Técnico Subsequente em Informática		
Série/Período: 3º semestre		
Carga Horária: 6 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

- Fundamentos
- Aplicações

• HTML
- Estrutura de uma página HTML
- Listas
- Tabelas
- Formulários

• CSS
- Sintaxe e estrutura
- Seletores
- Propriedades
- Transições, animações, transformações

Unidade II

• XML
- Fundamentos
- Estrutura
- DTD
- XML Namespace
- XML XSchema
- XSL / XSTL
- XHTML

Unidade III

• Introdução à linguagem de script
- Fundamentos
- Linguagem JavaScript

• Sintaxe JavaScript
- Elementos básicos
- Expressões / Funções
- Arrays e objetos
- Objetos narrativos
- Objetos do navegador / Eventos

• Expressões regulares
• DocumentObjectModel
- Fundamentos / API DOM

Unidade IV

• Recursos Avançados de JavaScript
- Armazenamento no lado cliente
- Web Workers
- API de arquivos
- Geolocalização
- Web Sockets
- 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 pelo menos duas avaliações.

Recursos Necessários

- Quadro branco e caneta de quadro;
- Datashow;
- Microcomputador/notebook;

Pré-Requisitos

Programação Orientada a Objetos

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.