

CEST: MISSÃO E VISÃO

Missão	<i>Promover educação superior de excelência, formando profissionais competentes e éticos, cidadãos comprometidos com o desenvolvimento da sociedade e com o segmento das pessoas com deficiência, conscientes de sua função transformadora.</i>
Visão	<i>Ser referência regional em educação superior, reconhecida pela excelência de sua atuação e compromisso social.</i>

DADOS DA DISCIPLINA

CÓDIGO	NOME	CH TOTAL	PERÍODO
1167	PROGRAMAÇÃO PARA WEB	80h	5º

EMENTA

História e principais recursos da Web. Geração de sites. Projeto de sites. Hospedagem de sites. Design na Web. A linguagem HTML. Folhas de estilo. Programação lado cliente. Programação lado do servidor (PHP).

OBJETIVOS

<p>GERAL Compreender os fundamentos sobre o desenvolvimento de aplicações para web.</p> <p>ESPECÍFICOS Conhecer a arquitetura cliente-servidor no contexto de desenvolvimento web. Desenvolver aplicações front-end com tecnologias mais comuns como HTML, Javascript e CSS. Entender as aplicações back-end com PHP para desenvolvê-las.</p>

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

<p>UNIDADE I – HISTÓRIA E PRINCIPAIS RECURSOS PARA WEB (06H) 1.1 Como tudo começou 1.2 Princípios de funcionamento</p> <p>UNIDADE II – GERAÇÃO E PROJETOS DE SITES (14H) 2.1 Ferramentas de desenvolvimento 2.2 Linguagens 2.3 Serviços web 2.4 Hospedagem e registro de sites 2.5 Design na Web</p> <p>UNIDADE III – A LINGUAGEM HTML (20H) 3.1 Visão Geral do HTML 3.2 Elementos básicos do HTML 3.3 Elementos de formulário e seus atributos</p> <p>UNIDADE IV – FOLHAS DE ESTILO (20H) 4.1 Definições e conceitos 4.2 Unidades CSS para medida 4.3 Propriedades CSS 4.4 Seletores CSS 4.5 Esquemas de posicionamento CSS 4.6 Estudo de caso: construção de um layout</p> <p>UNIDADE V – PROGRAMAÇÃO LADO DO SERVIDOR (PHP) (20H) 5.1 Requisição, processamento e resposta 5.2 Entrada de dados com formulário 5.3 Tratamento de diferentes campos de formulários 5.4 Acessando e usando um banco de dados 5.5 Integrando PHP com MySQL</p>

5.6 Cadastro, edição e remoção de registros
5.7 Validação de formulários
5.8 Orientação a objetos em PHP
5.9 Estudo de caso: criando uma aplicação

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

Aulas expositivas dialogadas; Aulas práticas em laboratório; Atividades individuais e em equipes; Exposição de vídeos; Estudos dirigidos (individuais e em grupos).

RECURSOS DIDÁTICOS

Projeter de multimídia; Laboratório de Computadores; Vídeos, Livros, Quadro e Pincel.

TRABALHOS DISCENTES EFETIVOS – TDE's

1º TDE – Desenvolvimento do Projeto Interdisciplinar (12h).
2º TDE – Apresentações do Projeto Interdisciplinar (4h).

SISTEMA DE AVALIAÇÃO

A avaliação tem caráter processual e diagnóstico, objetivando o acompanhamento do desempenho do aluno no decorrer da disciplina, para tanto, devem ser considerados aspectos qualitativos como a participação ativa nas aulas e atividades acadêmicas, o relacionamento aluno-professor e aluno-aluno, a cooperação, a competência fundamentada na segurança dos conhecimentos adquiridos, a autonomia para aprofundar os conhecimentos, a pontualidade, o cumprimento de prazos na entrega de trabalhos, dentre outros.

Cotidianamente, a cada aula, a avaliação ocorrerá com base em procedimentos como: discussão de temas relacionados aos conteúdos; exercícios escritos; desenvolvimento de atividades práticas; estudo dirigido, estudo de casos etc.

Além dos aspectos qualitativos, serão observados os critérios objetivos regimentais:

a) frequência mínima de 75% da carga horária da disciplina;
b) três notas parciais (uma por mês, a cada 1/3 do conteúdo trabalhado, cumulativamente ou não) que serão compostas da seguinte forma: avaliação escrita individual com peso de 100% quando admitir, em seu conteúdo, questões referentes ao texto acadêmico; avaliações escritas individuais na proporção mínima de 70%, quando associadas a atividades acadêmicas individuais, cuja proporção será de até 30% para a composição da nota.

Em consonância às normas institucionais, não obtendo média para aprovação a partir das três notas parciais, o discente automaticamente estará inscrito para realizar a prova substitutiva e, caso ainda não seja aprovado, mas tendo alcançado a média 4,0 (quatro), se submeterá à prova final.

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

BOND, Martin et al. **Aprenda J2EE em 21 Dias**. São Paulo: Editora Pearson, 2013. *E-book*

FLATSCHART, Fábio. **HTML 5: embarque imediato**. São Paulo: Editora Brasport, 2019. *E-book*

LEMAY, Laura; COLBURN, Rafe; TYLER, Denise. **Aprenda a Criar Páginas Web com HTML e XHTML em 21 Dias**. São Paulo: Editora Pearson, 2013. *E-book*

COMPLEMENTAR

ALVES, W. P. **Java para Web: desenvolvimento de aplicações**. São Paulo: Ércia, 2015.

BEIGHLEY, Lynn; MORRISON, Michael. **PHP e MySQL**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2013.

BONATTI, Denilson. **Desenvolvimento de Jogos em HTML5**. São Paulo: Editora Brasport, 2019. *E-book*

MARINHO, Antonio Lopes, CRUZ, Jorge Luiz da. **Desenvolvimento de aplicações para Internet**. São Paulo: Editora Pearson, 2019. *E-book*

SEGURADO, Valquiria Santos. **Projeto de interface com o usuário**. São Paulo: Editora Pearson, 2015. *E-book*