

EMENTA

Criar páginas usando linguagem de marcação de texto e hipermissão. Aplicar folhas de estilo em página web.

PROGRAMA

Objetivos

- Conhecer os limites de atuação profissional em Web Design;
- Estruturar documentos web usando as linguagens (X)HTML;
- Utilizar as melhores práticas – web standards – relacionadas pelo W3C;
- Formatar a apresentação de documentos web utilizando CSS;

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Introdução
 - 1.1. O que é preciso aprender para trabalhar em Web Design
 - 1.2. Como a Web funciona
 - 1.3. A natureza do Web Design
2. Estruturando documentos com (X)HTML
 - 2.1. Diferenças entre HTML e XHTML
 - 2.2. Marcação de texto
 - 2.3. Adicionando Links
 - 2.4. Adicionando Imagens
 - 2.5. Marcação básica de tabelas
 - 2.6. Formulários
 - 2.7. Entendendo os padrões
3. Formatando a apresentação com CSS
 - 3.1. Introdução à CSS
 - 3.2. Formatando texto
 - 3.3. Cores e backgrounds
 - 3.4. Pensando dentro da caixa
 - 3.5. Flutuando e posicionando
 - 3.6. Posicionamento
 - 3.7. Layout utilizando CSS
 - 3.8. Técnicas CSS

Procedimentos Metodológicos

- Aulas teóricas expositivas,
- Aulas práticas em laboratório,
- Desenvolvimento de projetos.

Recursos Didáticos

- Quadro branco, computador, projetor multimídia.

Avaliação

- Avaliações escritas e práticas,
- Trabalhos individuais e em grupo (listas de exercícios, estudos dirigidos, pesquisas),
- Apresentação dos trabalhos desenvolvidos.

Bibliografia Básica

1. FREEMAN, Elisabeth. Use a cabeça ! HTML com CSS e XHTML. Alta Books. 2008.
2. ROBBINS, Jennifer Niederst. Aprendendo Web Design. Sebastopol: O'Really, 2010.
3. MORVILLE, Peter; ROSENFELD, Louis. Information architecture for the world wide web. 3.ed. Sebastopol: O'Really, 2006.

Bibliografia Complementar

1. BROWN, Dan. Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning. New York: New Riders, 2006.
2. NIELSEN, Jakob. Projetando Websites. Campus.

3. DIJCK, Peter Van. Information Architecture for Designers: Structuring Websites for Business Success. Switzerland: Rotovision, 2003.
4. KALBACH, James. Designing Web Navigation: Optimizing the User Experience. North Mankato: O'Reilly Media, Inc., 2007.
5. MORVILLE, Peter. Ambient Findability: What We Find Changes Who We Become. North Mankato: O'Reilly Media, Inc., 2005.
6. GARRETT, Jesse James. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web. New York: New Riders, 2002.
7. GOTO, Kelly; COTLER, Emily. Web ReDesign 2.0 | Workflow that Works. Grand Rapids: New Riders, 2004.

Software(s) de Apoio:

- Editores de HTML

Curso: **Técnico Integrado em Informática**
 Disciplina: **Programação para Internet**

Carga-Horária: **90h** (120h/a)

EMENTA

Conceitos de sistemas para internet. Desenvolvimento de aplicações web com programação no cliente e servidor. Controles de estado e acesso. Desenvolvimento com padrão MVC.

PROGRAMA

Objetivos

- Desenvolver aplicações web com programação no cliente;
- Desenvolver aplicações web com programação no servidor;
- Controlar o estado e o acesso em aplicações na internet;
- Desenvolver aplicações segundo o padrão de arquitetura MVC;

Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Programação no cliente com linguagem JavaScript
 - 1.1. Características da linguagem
 - 1.2. Sintaxe, tipos de dados, variáveis, expressões, comandos, funções, objetos, vetores
 - 1.3. Estruturas de controle de fluxo, de repetição e de seqüência.
 - 1.4. JavaScript em navegadores: DocumentObjectModel (DOM) e eventos
2. Conceitos de sistemas web
 - 2.1. Introdução ao serviço HTTP
 - 2.2. Ativação por solicitações GET e POST
 - 2.3. Formulários e componentes básicos
 - 2.4. Criação de páginas dinâmicas
3. Controle de estado
 - 3.1. QueryString
 - 3.2. Cookies
 - 3.3. Controle de sessão
 - 3.4. Estado da página
4. Controle de acesso
 - 4.1. Autenticação e autorização
5. Acesso a bancos de dados
 - 5.1. Componentes de acesso a dados
 - 5.2. Componentes de apresentação
6. Padrão MVC
 - 6.1. Introdução aos conceitos básicos
 - 6.2. Aplicando MVC a sistemas web

Procedimentos Metodológicos

- Projeto Integrador com a disciplina projeto de desenvolvimento de software,
- Aulas teóricas expositivas,
- Aulas práticas em laboratório,
- Desenvolvimento de projetos.

Recursos Didáticos

- Quadro branco, computador, projetor multimídia.

Avaliação

- Avaliações escritas e práticas,
- Trabalhos individuais e em grupo (listas de exercícios, estudos dirigidos, pesquisas),
- Apresentação dos trabalhos desenvolvidos.

Bibliografia Básica

1. TODD, Nick; SZOLKOWSKI, Mark. Java Server Pages: Guia do Desenvolvedor. Elsevier, 2003.
2. GEARY, David M.; HORSTMANN, Cay. Core Java Server Faces. Alta Books, 2005.
3. SHEPHEERD, George. Microsoft ASP.NET 2.0: Passo a passo. Bookman, 2008.

Bibliografia Complementar

Software(s) de Apoio:

- Java SDK, Eclipse IDE
- Microsoft Visual Studio