

## INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO FRONT-END

Carga Horária Total: 80      CH Teórica: 40      CH Prática: 40      CH não presencial: Até 16 horas (20%)

Número de Créditos: 4

Pré-requisitos: --

Ano: 1º

Nível: Médio

### EMENTA

Visão geral de desenvolvimento web, mediante a compreensão do domínio e aplicação das técnicas inerentes à programação web. Criação de páginas usando linguagem de marcação de texto HTML. Aplicação de folhas de estilo CSS em páginas web. Estruturação da navegação de sites web. Linguagem de Programação Javascript. Geração e gestão de conteúdos web.

### OBJETIVO

- Compreender os conceitos de sistemas para Internet;
- Compreender e criar sites web estáticos;
- Entender, instalar, configurar e utilizar ferramentas de desenvolvimento para front-end;
- Estruturar páginas web utilizando a linguagem HTML, CSS e Javascript;
- Explorar ferramentas CMS para criação e gestão de conteúdo em páginas web.

### PROGRAMA

#### UNIDADE 1 - INTRODUÇÃO A WEB

- Conceito de Web;
- Introdução ao protocolo HTTP;
- Ambientes de desenvolvimento;
- Páginas estáticas e dinâmicas;
- Arquitetura cliente/servidor;
- Linguagem de programação (*conexões com as disciplinas de Robótica Educacional Aplicada a Algoritmos e Programação e de Redes e Internet*).

#### UNIDADE 2 - HTML

- Estrutura de Documentos HTML;
- Formatação de Textos e Imagens;
- Parágrafos, fonts, imagens, hyperlinks, listas, tabelas, divs e formulários.

#### UNIDADE 3 - CSS

- Vantagens da Utilização do CSS;
- Sintaxe Geral do CSS;
- Classes, Ids e Campos;
- Propriedades de formatação;
- Layout CSS;
- Responsividade;
- Flexbox.

#### UNIDADE 4 - JAVASCRIPT

- Variáveis e constantes;
- Operadores lógicos e matemáticos;
- Controles especiais e condicionais;
- Eventos e Mensagens;
- Interação com o usuário.

#### UNIDADE 5 - FRAMEWORKS FRONT-END

- Framework para desenvolvimento de interface web responsivas;
- Criação de páginas web responsivas;
- Utilização de Componentes.

#### UNIDADE 6 - GESTÃO DE CONTEÚDO

- Introdução à Content Management System (CMS);
- Ferramentas CMS.

#### METODOLOGIA DE ENSINO

A aprendizagem baseada em projetos será o principal modelo do processo de aprendizagem. Através de atividades práticas, os conteúdos teóricos serão apresentados e desenvolvidos, sempre aplicados a situações problemas.

#### RECURSOS

- Livros didáticos e outras fontes literárias;
- Quadro branco e projetores multimídia;
- Computadores e/ou *notebooks* (dependendo da disponibilidade);
- Ambiente virtual de aprendizagem (AVA);
- Laboratório de Informática.

#### AVALIAÇÃO

A avaliação acontecerá de forma contínua (processual) utilizando atividades de sala e, principalmente, o desenvolvimento de projetos. A participação do(a) aluno(a) nas aulas também será considerada na avaliação.

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

DEITEL, Paul J.; Deitel, Harvey M. **Ajax, Rich Internet Applications e Desenvolvimento Web para Programadores**. Editora Pearson, 1ª edição, 2008.

LEMAY, Laura. **Aprenda a Criar Páginas Web com HTML e XHTML em 21 Dias**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2002.

PAZ, Mônica. **Web Design**. Editora Intersaberes, 1ª edição, 2021.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

FLANAGAN, David. **Javascript: O Guia Definitivo**. Bookman, 6ª edição, 2012.

MAZZA, Lucas. **HTML5 e CSS3 - Domine a web do futuro**. Casa do Código, 2014.

SOUZA, Natan. **Bootstrap 4 - Conheça a biblioteca front-end mais utilizada no mundo**. Casa do Código, 2108.

SOUZA, Roque Fernando Marcos. **Canvas HTML: Composição gráfica e interatividade na web**. Rio de Janeiro: Editora Brasport, 2013. Livro. (72 p.). ISBN 9788574527000. Disponível em: <https://middleware-bv.am4.com.br/SSO/ifce/9788574527000>. Acesso em: 12 Nov. 2021.

SEGURADORA, Organizadora V. S. **Projeto de interface com o Usuário**. Editora Pearson, 1ª edição, 2017.