

MISSÃO DA FACULDADE ENERGIA

Formar profissionais competentes e eficientemente preparados para atuar no mercado, aptos a prever, antecipar e intervir positivamente nas mudanças e oportunidades.

| 1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO | | | |
|--|--|--|------------------------------------|
| CURSO Design | UNIDADE CURRICULAR Programação Para Web (Optativa) | | CRÉDITOS 3 |
| CARGA HORÁRIA 60 | MÓDULO 6 | CURRÍCULO 2018-2 | DATA DE APROVAÇÃO 2018-2 |
| PROFESSOR DA UNIDADE CURRICULAR Daniel Ranzi Werle | | CONTATO daniel.werle@fean.com.br | |
| PROFESSOR RESPONSÁVEL PELO PIM Genilda Araujo | | CONTATO genilda.araujo@fean.com.br | |

2. SOBRE A UNIDADE CURRICULAR**2.1 EMENTA**

Internet e web. Familiarização com o uso dos programas usados no mercado para criação, implementação, publicação e manutenção de websites. Aspectos técnicos da interface web (profundidade de cor, resoluções de tela, tamanho de arquivos, largura de banda) Exercícios práticos de criação de interfaces para web. Linguagens de marcação para Interface com o usuário. Servidores: web, web dinâmico e de aplicação. Linguagens de programação para Internet. Tecnologias de apoio à programação para Internet. Frameworks de programação para Internet.

2.2 OBJETIVOS

Proporcionar ao aluno capacidade de avaliar, projetar, produzir e publicar páginas de conteúdo para web e desenvolver front-end de aplicações web.

2.2.1 Competências

- Entender comunicação cliente-servidor;
- Entender como o browser funciona e como as páginas são renderizadas;
- Compreender os fundamentos de programação para web;
- Aprender a interpretar e escrever scripts;
- Saber trabalhar com frameworks e abstrações;

2.2.2 Habilidades

- Utilizar plataformas de versionamento de código;
- Criar páginas para Web;
- Dominar linguagem de marcação e estilos;
- Programar em linguagens de script para Web;
- Utilizar frameworks de front-end para web;
- Testar código em diversos navegadores;

3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Introdução à programação web;
- Cliente x servidor;
- O navegador e suas ferramentas;
- Linguagem HTML:
 - Tags básicas
 - Tags avançadas
- CSS:
 - Propriedades básicas;
 - Seletores;
 - Pseudo-seletores;
 - Herança;
 - Media query;
 - Animações;
 - Debugging;
- Framework: Bootstrap
- JavaScript:
 - Introdução à linguagem;
 - Operadores
 - Loops
 - Condicionais
 - Tópicos avançados
- Frameworks JavaScript:
 - JQuery
 - React ou Vue.js

4. METODOLOGIA

Aulas expositivas com atividades em sala e atividades extras em casa.

5. REFERÊNCIAS

5.1 BÁSICAS

NIELSEN, Jakob. *Projetando Websites*. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

RADFAHRER, Luli. *Design/web/design:2*. São Paulo: Market Press, 2001.

ADOBE CREATIVE TEAM. *Dreamweaver CS3 Professional - classroom in a book*. EUA: Bookman, 2008.

5.2 COMPLEMENTARES

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

SAUCIER, Christine. *Animação e interatividade na web*. São Paulo: Market Books, 2001.

KRUG, Steve. *Não me faça pensar*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006.

TAHIR, Marie; NIELSEN, Jakob. *Homepage - Usabilidade 50 Web Sites Desconstruídos*. São Paulo: Campus, 2001.