

**Engenharia Informática**

Licenciatura, 1º Ciclo

Plano: Despacho n.º 8644/2020 - 08/09/2020

**Ficha da Unidade Curricular: Introdução à Programação Web**

ECTS: 6; Horas - Totais: 162.0, Contacto e Tipologia, TP:28.0; PL:42.0;

Ano | Semestre: 1 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 911933

Área Científica: Programação e Computação

**Docente Responsável**

Paulo Alexandre Gomes dos Santos

Professor Adjunto

**Docente(s)**

Paulo Alexandre Gomes dos Santos

Professor Adjunto

Hélder da Corte Pestana

Professor Adjunto

**Objetivos de Aprendizagem**

- A. Desenvolver código HTML, CSS e javaScript;
- B. Codificar conteúdos Web estáticos;
- C. Codificar conectividade Web;
- D. Implementar modelos de interação Web;
- E. Implementar interfaces Web dinâmicos;
- F. Implementar projetos Web do lado do cliente.

**Objetivos de Aprendizagem (detalhado)**

- 1. Desenvolver código HTML, CSS e javaScript;
- 2. Codificar conteúdos Web estáticos e formatados: textos, imagens, templates e layouts;
- 3. Codificar conectividade Web (interna, externa e mista);
- 4. Codificar interfaces Web interativos: comportamentos, pares evento/ação, modelos de input/output;

5. Aplicar estruturas de dados em JavaScript: arrays, objetos e estruturas mistas;
6. Aplicar metodologias de HTML/CSS Dinâmicos e de Document Object Model (geração de objetos de interface através do objeto Document);
7. Implementar interfaces Web, gráficos e interativos;
8. Implementar interfaces Web a partir de Front-end Frameworks;
9. Implementar processos através de bibliotecas e frameworks de JavaScript;
10. Implementar projetos de aplicações Web, do lado do cliente, com funcionalidades gráficas, dinâmicas e interativas, a partir de fontes diversificadas de dados e de recursos.

### **Conteúdos Programáticos**

1. Programação com HTML, CSS e JavaScript;
2. Superclasses, subclasses e instâncias em HTML;
3. Codificação de conteúdos e interfaces em HTML5;
4. Codificação de estilos em CSS;
5. Estruturas de dados em JavaScript;
6. Classes de JavaScript;
7. Dinâmica, Interação e Comportamento;
8. Metodologias de Projeto Web;

### **Conteúdos Programáticos (detalhado)**

Não Aplicável

### **Metodologias de avaliação**

Avaliação Contínua:

Componente Teórica (50%): Quatro testes sem consulta com mínimos de 7,00 em 20 na média aritmética dos quatro testes.

Componente Prática (50%): Trabalho Prático com mínimos de 10,00 em 20.

Exame:

Componente Teórica (50%): Prova sem consulta com mínimos de 7,00 em 20.

Componente Prática (50%): Trabalho Prático com mínimos de 10,00 em 20.

### **Software utilizado em aula**

Visual Studio Code; Browser Google Chrome;

### **Estágio**

Não Aplicável

### **Bibliografia recomendada**

- Data, R. (0). *w3schools.com - THE WORLD'S LARGEST WEB DEVELOPER SITE*. Acedido

em10 de novembro de 2020 em <https://www.w3schools.com/>  
- Geary, D. (2012). *Core HTML5 Canvas: Graphics, Animation, and Game Development*. Prentice-Hall. Boston:  
- Haverbeke, M. (2018). *Eloquent JavaScript - A Modern Introduction to Programming*. No Starch Press. San Francisco  
- Terlson, B. e International, E. (0). *ECMAScript 2018 – Language Specification (9.th Edition, June 2018)*. Acedido em10 de novembro de 2020 em <https://262.ecma-international.org/9.0/>

### **Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos**

Objetivo A: Conteúdos 1, 2, 3, 4, 5, 6.  
Objetivo B: Conteúdos 1, 2, 3.  
Objetivo C: Conteúdos 1, 2, 3.  
Objetivo D: Conteúdos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.  
Objetivo E: Conteúdos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.  
Objetivo F: Conteúdos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

### **Metodologias de ensino**

1. Aulas teórico-práticas plenárias com exposição e debate - 28 horas;
2. Aulas de prática laboratorial por turmas em ambiente de desenvolvimento de software - 42 horas;
3. Apoio didático por e-learning, através da plataforma Moodle.

### **Coerência das metodologias de ensino com os objetivos**

A aplicação de uma dimensão teórico-prática do processo de aprendizagem segundo um método expositivo, ilustrativo e demonstrativo, com utilização de meios audiovisuais avançados, com a permanente participação dos alunos, é coerente com a complexidade dos conteúdos de suporte para a consecução dos objetivos, como se demonstra a seguir.

Trata-se de consolidar a aquisição do conhecimento teórico complexo, através de observação participativa das respetivas aplicações, tanto à priori como à posteriori da sua aplicação individual por cada aluno. O professor apresenta as fontes de consulta e demonstra os processos de desenvolvimento e implementação de pequenos projetos que os alunos deverão treinar nas suas atividades autónomas. Os alunos apresentarão as dúvidas e dificuldades. Professor e alunos colaboram na interpretação dos enunciados dos pequenos projetos e na análise e decomposição das suas fases de implementação.

A aplicação de uma dimensão de prática laboratorial do processo de aprendizagem segundo um ambiente de implementação de pequenos projetos evolutivos de programação Web, é coerente com a prossecução de todos os objetivos, como se demonstra a seguir.

Trata-se de formar e consolidar competências de implementação efetiva de pequenos projetos Web, que incluem a interpretação dos enunciados de pequenos projetos, a análise e decomposição das suas fases de implementação e a sua concretização, com recurso a repositórios de recursos mediáticos (textos, imagens, sons, vídeos, websites) e a linguagens de marcação (HTML5 e XML), de estilização (CSS) e de programação (JavaScript), com especial incidência para esta última. Remetem essencialmente para a formação de competências duras (hard skills) de desenvolvimento e implementação de pequenos projetos Web. É essencial a

vivência em ambiente laboratorial com uso de recursos computacionais, incluindo editores de código e web-browsers.

Conclui-se assim pela coerência das metodologias de ensino com o Objetivo Geral de “Implementar projetos Web do lado do cliente”.

### **Língua de ensino**

Português

### **Pré-requisitos**

Não Aplicável

### **Programas Opcionais recomendados**

Não Aplicável

### **Observações**

Não Aplicável

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

- 4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos;
  - 9 - Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação;
- 

### **Docente responsável**

---