

TeSP - Design Multimédia

Técnico Superior Profissional

Plano: Despacho n.º 10345/2023 de 09/10/2023

Ficha da Unidade Curricular: Laboratório Web

ECTS: 7; Horas - Totais: 189.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0;

Ano | Semestre: 2 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 617540

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

Docente Responsável

Júlio César Moita Jorge Ruivo da Silva

Professor Adjunto

Docente(s)

Júlio César Moita Jorge Ruivo da Silva

Professor Adjunto

Pedro Miguel Pinheiro Matos

Assistente Convidado

Objetivos de Aprendizagem

- A. Entender o funcionamento da Internet.
- B. Conhecer e utilizar as linguagens de marcação e codificação.
- C. Conhecer a linguagem de programação de interações nas páginas e o utilizador.
- D. utilizar corretamente ferramentas de desenvolvimento e desenho de interfaces web.
- E. Saber concretizar projecto web.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

- A. Entender o funcionamento da Internet e da World Wide Web.
- B. Conhecer e saber utilizar as linguagens de marcação e codificação, na edição e aparência de páginas para a Internet.
- C. Conhecer e utilizar a linguagem de programação de interações nas páginas e o utilizador.
- D. Utilizar corretamente ferramentas de desenvolvimento e desenho de interfaces web.
- E. Saber como concretizar o projeto disponibilizando-o para ambiente de produção.

Conteúdos Programáticos

1. A Internet
2. HTML
3. CSS – Folhas de Estilos em Cascata
4. Javascrit
5. Desenho de Interfaces Web
6. Publicação de Websites

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. A Internet
 - 1.1. A história da Internet
 - 1.2. Principais Protocolos
2. HTML
 - 2.1. A História das linguagens de anotação e do HTML
 - 2.2. Arquitetura
 - 2.3. Semântica
 - 2.4. Sintaxe
 - 2.4.1. Etiqueta/tag
 - 2.4.2. Atributos
 - 2.5. Estrutura geral de um documento
 - 2.6. Elementos
 - 2.6.1. Blocos
 - 2.6.2. Formatação
 - 2.6.3. Imagens
 - 2.6.4. Tabelas
 - 2.6.5. Listas
 - 2.6.6. Formulários
 - 2.6.7. Hiperligações
3. CSS – Folhas de Estilos em Cascata
 - 3.1. A História e Conceitos
 - 3.2. Posicionamento e integração de código CSS com HTML
 - 3.2.1. Interno, Externo e Inline
 - 3.3. Sintaxe
 - 3.3.1. Seletor, Propriedade e Valor
 - 3.4. Tipos de seletores
 - 3.4.1. Classes
 - 3.4.2. ID
 - 3.4.3. Pseudo
 - 3.4.4. Ascendentes e descendentes
 - 3.4.5. Atributos
 - 3.4.6. Universais
 - 3.5.7. Box Model
 - 3.6. framework de css (Bootstrap)
 - 3.6.1. História e conceitos

- 3.6.2. Funcionamento e utilização da FrameWork
- 3.6.3 Templates em Bootstrap
- 4. JavaScript
 - 4.1. A História da linguagem e conceitos
 - 4.2 Variáveis
 - 4.3 Operadores de aritméticos, de atribuição, de concatenação, de comparação, de lógica.
 - 4.4 Ciclos e controlo de fluxo
 - 4.5 Popups de Alert, de Confirm, de Prompt, de Open, de Eventos
 - 4.6 Validação em formulários
 - 4.7 API e Framework em JavaScript
- 5. Desenho de Interfaces Web
 - 5.1 Softwares de Desenvolvimento Web
 - 5.2 Framework pré-desenvolvidas
 - 5.3 Edição de Frameworks
- 6. Publicação de Websites
 - 6.1 Servidores e Serviços associados sites.
 - 6.2 Implementação, validação e Testes
 - 6.3 Publicar o site na WWW.

Metodologias de avaliação

Avaliação época normal:

25% Mini-Trabalhos (4)

25% Teste (nota mínima 7 valores)

50% Trabalho Prático Final Individual (nota mínima 7 valores)

O aluno reprovará por faltas, se não frequentar 2/3 das aulas, de acordo com o disposto no ponto 5 do Artigo 8º, do regulamento Académico do IPT

Avaliação por Exame:

50% Teste (nota mínima 7 valores)

50% Trabalho Prático Final Individual (nota mínima 7 valores)

O aluno obtém aprovação à UC de acordo com o disposto nos Pontos 11 e 12, do Artigo 11º, do regulamento Académico do IPT.

Software utilizado em aula

VS Code (preferencial), Brackets ou outro editor web.

Estágio

Não aplicável

Bibliografia recomendada

- Coelho, P. (2012). *JavaScript - Animação e programação em páginas web.* (Vol. 1).. FCA. Lisboa
- Coelho, P. (2012). *HTML & XHTML - Curso Completo.* (Vol. 1).. FCA. Lisboa
- Coelho, P. (2015). *Desenvolvimento Móvel com HTML5.* 1, FCA. Lisboa
- Gonçalves, D. e Fonseca, M. e Campos, P. (2017). *Introdução ao Design de Interfaces.* FCA. Lisboa
- Oliveira, H. (2012). *Dreamwaver CS5 e Cs5.5.* 1, FCA. Lisboa

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

O conteúdo programático 1 pretende concretizar o objetivo A

O Conteúdo programático 2 pretende concretizar o objetivo B

Os Conteúdos programáticos 3, 4, 5, 6 e 7 pretendem concretizar o objetivo C

Os conteúdos programáticos 1,2,3,4,5,6,7 e 8 pretendem concretizar o objetivo D

Metodologias de ensino

1. Aulas expositivas e demonstrativas com apoio audiovisual.
2. Desenvolvimento de exercícios de aplicação dos conteúdos explorados.
3. Metodologia ativa de ensino PBL (Project Based Learning).

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

1 vs A, B, C

2 vs B, C

3 vs D

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não aplicável

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável

Observações

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;
 - 8 - Promover o crescimento económico inclusivo e sustentável, o emprego pleno e produtivo e o trabalho digno para todos;
 - 9 - Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação;
-

Docente responsável
