

DIRETORIA DE ENSINO/DEPARTAMENTO DE ENSINO
COORDENAÇÃO DO CURSO TÉCNICO INTEGRADO EM INFORMÁTICA
PROGRAMA DE UNIDADE DIDÁTICA – PUD

DISCIPLINA: DESENVOLVIMENTO WEB 1		
Código: 31.101	Carga horária total: 80h	Créditos: 04
Nível: Médio-Técnico	Ano: 2º	Pré-requisitos: Não
CARGA HORÁRIA	Teórica: 40h	Prática: 40h
	Presencial: Sim	Distância: Não
	Prática Profissional: Não se aplica.	
	Atividades não presenciais: Não se aplica.	
	Extensão: Não se aplica.	
EMENTA		
Fundamentos do desenvolvimento web. Tecnologias de front-end: HTML, CSS, JavaScript. Estruturação de páginas web, modelos de layout, responsividade e boas práticas de acessibilidade. Manipulação da Árvore DOM, eventos e interatividade. Ferramentas, padrões web e introdução a frameworks de front-end. Desenvolvimento de uma aplicação web front-end completa.		
OBJETIVO		
<ul style="list-style-type: none">-Compreender os conceitos fundamentais do desenvolvimento web front-end.-Construir páginas e aplicações web utilizando HTML, CSS e JavaScript.-Desenvolver interfaces responsivas e acessíveis.-Utilizar ferramentas e boas práticas do desenvolvimento web moderno.-Analisar problemas e implementar soluções por meio de código estruturado e compatível com os padrões da web.		
PROGRAMA		
UNIDADE 1 – Fundamentos da Web <ul style="list-style-type: none">1.1 Conceito de desenvolvimento web;1.2 Funcionamento básico: cliente, servidor e navegador;1.3 Estrutura de URLs e requisições HTTP;1.4 Padrões da Web (W3C).		
UNIDADE 2 – HTML: Estruturação do Conteúdo <ul style="list-style-type: none">2.1 Estrutura básica de um documento HTML;2.2 Elementos e atributos;2.3 Listas, tabelas e formulários;2.4 Imagens, links e elementos multimídia;2.5 Boas práticas de semântica e acessibilidade.		
UNIDADE 3 – CSS: Estilização e Layout <ul style="list-style-type: none">3.1 Seletores, propriedades e unidades de medida;3.2 Tipografia, cores e imagens de fundo;3.3 Box model;3.4 Flexbox e Grid Layout;3.5 Introdução ao design responsivo;3.6 Boas práticas de organização e reutilização de estilos.		
UNIDADE 4 – JavaScript: Lógica e Interatividade no Front-End <ul style="list-style-type: none">4.1 Variáveis, tipos de dados e operadores;4.2 Estruturas de controle e funções;4.3 Manipulação de DOM;4.4 Tratamento de eventos;		

4.5 Consumo básico de APIs no front-end; 4.6 Introdução a boas práticas de JS moderno. UNIDADE 5 – Ferramentas e Projeto Prático 5.1 Ferramentas de desenvolvimento; 5.2 Estruturas de um projeto web; 5.3 Introdução a frameworks front-end; 5.4 Desenvolvimento de uma aplicação web estática ou dinâmica.		
METODOLOGIA DE ENSINO		
Exposição dialogada dos conteúdos teóricos. Aulas práticas em laboratório utilizando navegadores, editores de código e ferramentas de desenvolvimento. Utilização de projetor multimídia para demonstração de exemplos e soluções. Resolução de exercícios práticos individuais e em grupo. Desenvolvimento de projeto integrador. Atividades colaborativas e seminários.		
RECURSOS		
Laboratório	de	informática
Computadores		
Projetor		multimídia
Quadro branco e pincel		
AVALIAÇÃO		
A avaliação ocorrerá de forma contínua, diagnóstica e cumulativa, acompanhando o estudante ao longo do semestre. As avaliações serão distribuídas, no mínimo, em quatro notas (N1, N2, N3, N4), incluindo provas práticas e teóricas, exercícios, relatórios e trabalhos individuais ou em grupo. Assiduidade e participação serão consideradas. Caso o estudante não atinja os objetivos, será orientado para recuperação paralela, por meio de atividades orientadas, grupos de estudo e/ou atendimento individual. Após a recuperação, o estudante poderá realizar nova avaliação (lista de exercícios e/ou prova). A composição final das notas será de 70% para conteúdos teóricos e 30% para conteúdos práticos.		
BIBLIOGRAFIA BÁSICA		
1. JOÃO, Belmiro do Nascimento (org.). Usabilidade e interface homem-máquina . São Paulo: Pearson, 2017. <i>E-book</i> . Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br . Acesso em: 10 out 2025 2. SEGURADO, Valquiria Santos (org.). Projeto de interface com o usuário . 1. ed. São Paulo, SP: Pearson, 2016. <i>E-book</i> . Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br . Acesso em: 10 out 2025. 3. ALMEIDA, Flávio. Cangaceiro JavaScript: uma aventura no sertão da programação . São Paulo, SP: Casa do Código, 2017. <i>E-book</i> . Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br . Acesso em: 10 out 2025.		
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR		
1. MAZZA, Lucas. HTML5 e CSS3: domine a web do futuro . São Paulo, SP: Casa do Código, 2014. <i>E-book</i> . Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br . Acesso em: 10 out 2025. 2. ALMEIDA, Flávio. O retorno do cangaceiro JavaScript: de padrões a uma abordagem funcional . São Paulo, SP: Casa do Código, 2018. <i>E-book</i> . Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br . Acesso em: 10 out 2025. 3. ESCUDELARIO, Bruna; PINHO, Diego. React Native: desenvolvimento de aplicativos mobile com React . São Paulo, SP: Casa do Código, 2020. <i>E-book</i> . Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br . Acesso em: 10 out 2025.		

4. BALDUÍNO, Plínio. **Dominando javascript com jquery**. São Paulo, SP: Casa do Código, 2014. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 10 out 2025.
5. ZEMEL, Tarcio. **CSS eficiente: técnicas e ferramentas que fazem a diferença nos seus estilos**. São Paulo, SP: Casa do Código, 2015. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 10 out 2025.