

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

<b>DISCIPLINA: DESENVOLVIMENTO WEB 1</b>		
Código: 31.101	Carga horária total: 80h	Créditos: 04
Nível: Médio-Técnico	Ano: 2º	Pré-requisitos: Não
<b>CARGA HORÁRIA</b>	Teórica: 40h	Prática: 40h
	Presencial: Sim	Distância: Não
	Prática Profissional: Não se aplica.	
	Atividades não presenciais: Não se aplica.	
	Extensão: Não se aplica.	
<b>EMENTA</b>		
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.		
<b>OBJETIVO</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Compreender os conceitos fundamentais do desenvolvimento web front-end.</li> <li>-Construir páginas e aplicações web utilizando HTML, CSS e JavaScript.</li> <li>-Desenvolver interfaces responsivas e acessíveis.</li> <li>-Utilizar ferramentas e boas práticas do desenvolvimento web moderno.</li> <li>-Analizar problemas e implementar soluções por meio de código estruturado e compatível com os padrões da web.</li> </ul>		
<b>PROGRAMA</b>		
<b>UNIDADE 1 – Fundamentos da Web</b> 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).		
<b>UNIDADE 2 – HTML: Estruturação do Conteúdo</b> 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.		
<b>UNIDADE 3 – CSS: Estilização e Layout</b> 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.		
<b>UNIDADE 4 – JavaScript: Lógica e Interatividade no Front-End</b> 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. *E-book*. 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. *E-book*. 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. *E-book*. 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. *E-book*. 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. *E-book*. 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. *E-book*. 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, Tárcio. **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.