



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE PALOTINA

Departamento de Engenharia e Exatas

Ficha 2 (variável)

Disciplina: Desenvolvimento de Sistemas para a Internet				Código: DEE350			
Natureza: (X) Obrigatória () Optativa		(X) Semestral () Anual () Modular					
Pré-requisito: DEE351 - Engenharia de Software		Co-requisito:		Modalidade: () Presencial () Totalmente EAD (X) CH em EAD: 50%			
CH Total: 60h LB 30 + 30 EaD CH Semanal: 4h	Padrão (PD): 30	Laboratório (LB): 30	Campo (CP): 0	Estágio (ES): 0	Orientada (OR): 0	Prática Específica (PE): 0	Estágio de Formação Pedagógica (EFP): 0

EMENTA

Aspectos tecnológicos do desenvolvimento para Internet. Infraestrutura utilizada no desenvolvimento de aplicações Web: requisições HTTP, comunicação, linguagens de marcação: *Hypertext Markup Language* (HTML), *Extensible Markup Language* (XML), folha de estilos em cascata (CSS), processamento no lado do cliente (Javascript, modelo de documento por objetos (DOM)), processamento no lado do servidor (arcabouços e linguagens para Web), manipulação de banco de dados relacionais e não relacionais. Aplicações híbridas. Padrões de Desenvolvimento para Web. Conceitos de Interface Homem-Computador e Experiência do Usuário (UX) aplicados a sistemas e páginas da Internet. Projetos práticos.

PROGRAMA/CRONOGRAMA

1. HTML, XHTML e XML. CSS e Bootstrap.

1.1. Conceitos Básicos sobre Internet e Navegadores.

1.2. HTML, XHTML e XML.

1.3. CSS

1.4. Bootstrap e outros arcabouços de Folhas de Estilo com Conceitos de Interface Homem-Computador e Experiência do Usuário (UX)

2. Formulários Web

2.1. Formulários com PHP

2.2. Validação de Formulários

2.3. Noções sobre Protocolos Web

2.4. Envio de E-mail (SMTP)

3. JavaScript e Arcabouços Web

3.1. Noções básicas de ECMAScript (JavaScript)

3.2. JQuery e outras Bibliotecas

3.3. *Single Page Applications*

3.4. Arcabouços de Desenvolvimento Web

3.5. Noções sobre Desenvolvimento Full-stack (Front e Back-end) e Padrões de Desenvolvimento para Web

3.6. Conceitos de Interface Homem-Computador e Experiência do Usuário (UX)

3.7. Hospedagem e Integração com Banco de Dados relacionais e não relacionais

OBJETIVO GERAL

Fornecer ao aluno conhecimentos básicos e avançados sobre o desenvolvimento de sistemas baseados na Internet por meio de teorias já estabelecidas em conjuntura com tecnologias atuais, amplamente utilizadas no mercado.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Permitir ao aluno a compreensão dos conceitos básicos sobre as páginas web e as tecnologias utilizadas em sua concepção.
- Permitir ao aluno a compreensão de padrões de projeto, estratégias e metodologias utilizadas na concepção de sistemas web.
- Capacitar o aluno no desenvolvimento de sistemas web integrados com banco dados, por meio da do desenvolvimento de um projeto real, utilizando os conceitos apresentados em aula.

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

I) Métodos e Técnicas de Ensino

Aula expositiva e resolução de exemplos por meio de vídeo aulas gravadas e disponibilizadas previamente pelo docente; fixação do tema por meio de textos e vídeos complementares, listas de exercícios, participação em fórum e atividades práticas assíncronas.

- a. Quadro;
- b. Material multimídia, como projetor, laptop e computadores (laboratório);
- c. Editor de Código *Visual Studio Code* ou similares;
- d. Linguagens de programação orientadas a objetos;
- e. Artigos e Materiais didáticos (Bibliografia básica e complementar);
- f. Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).

Todos os materiais (bibliográficos e extras), atividades e informações da disciplina serão disponibilizados no AVA UFPR Virtual da disciplina, bem como a submissão de todas as atividades extraclasse pelos alunos, com a exceção das que utilizarem outros recursos educacionais a serem previamente explicados também via UFPR Virtual.

Atendimentos síncronos presenciais ou remotos deverão ocorrer mediante a solicitação prévia dos alunos via, única e exclusivamente, e-mail institucional do docente: anderson.marcolino@ufpr.br.

II) Recursos Didáticos

Computador ou laptop; AVA UFPR Virtual; Editor de Código (*Visual Studio Code*) e outros recursos online gratuitos.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

A avaliação do aprendizado ao conteúdo proposto na disciplina será realizada por meio de médias aritméticas ponderadas e posterior multiplicação de pesos, a saber:

Parte Teórica (NT):

$$NT = (AVAL1 + AVAL2)/2$$

Onde NT corresponde à média das notas da avaliação 1 (AVAL1), realizada no primeiro trimestre e avaliação 2 (AVAL2), realizada no segundo trimestre.

Parte Prática (NP):

$$NP = (NP1 + NP2 + NPn)/n$$

A avaliação será composta pelos trabalhos desenvolvidos e apresentados durante as aulas. Em destaque para desenvolvimento trabalhos escritos; como lista de exercícios e atividades (presenciais ou em EaD), uma apresentação de seminário, a exposição oral do trabalho para a turma e implementações nos respectivos tópicos. Cada trabalho (NP) terá sua nota somada e posteriormente dividida pela quantidade de trabalhos realizados, resultando na média da nota prática (NP).

Nota final (NF):

$$NF = NT*0,6 + NP*0,4$$

A nota final da disciplina (NF) será a soma das médias ponderadas da parte teórica (NT) e parte prática (NP), multiplicados pelo pesos de 0,6 e 0,4, respectivamente.

Os alunos que obtiverem média de aproveitamento (NF) inferior a 70,0 e igual ou superior a 40,0 e frequência igual ou superior a 75% deverão prestar exame final, o qual constará de uma prova escrita acerca de todo o conteúdo da disciplina. Para ser aprovado no exame, o aluno deve obter média final igual ou superior a 50,0. Caso não tenha frequência igual ou superior a 75%, média de aproveitamento superior (NT) ou igual a 40,0 e média final (NT considerando a nota do exame) igual ou superior a 50,0 o aluno será reprovado.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (mínimo 03 títulos)

LUCKOW, Décio Heinzelmann. **Programação Java para a Web**. 2.ed São Paulo: Novatec, 2015. 677 p., il. Inclui bibliografia e índice. ISBN 97885752224458.

PUREWAL, Semmy. **Aprendendo a desenvolver aplicações na Web**. 1.ed. São Paulo: Novatec, 2014. 360 p., il. ISBN 9788575223475.

NIELSEN, Jakob. **Usabilidade na Web: projetando websites com qualidade**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. xxiv, 406 p., il. Inclui índice. ISBN 9788535221909 (broch.).

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (mínimo 05 títulos)

FLANAGAN, David. **JavaScript : o guia definitivo**. 6.ed Porto Alegre: Bookman, 2013. xviii, 1062 p., il., tabs, 26 cm. Inclui índice. ISBN 9788565837194.

SOARES, Wallace. **PHP 5: conceitos, programação e integração com banco de dados**. 6.ed. rev. e atual São Paulo: Erica, 2012. 528 p., il. Inclui referências e índice. ISBN 9788536500317.

HEILMANN, Christian. **Beginning JavaScript with DOM Scripting and Ajax**: From Novice to Professional. Berkeley, CA: Christian Heilmann, 2006. Ebook. v.: digital. (Professional Computing and Web Design (Springer; 12059-ZDB-2-CWD). Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4302-0184-7>. Acesso em: 16 mar. 2020.

MARCONDES, Christian Alfim. **Programando em HTML 4.0**. São Paulo: Erica, 1998. 272p., il. Bibliografia. ISBN 8571945799 (broch.).

MILANI, André. **Construindo aplicações web com PHP e MySQL**. São Paulo: Novatec, 2010. 336 p., il., 23 cm. Inclui referências e índice. ISBN 9788575222195.

ULLMAN, Larry. **E-commerce com PHP e MySQL**. São Paulo: Novatec, 2014. 675 p., il., 24 cm. ISBN 9788575223970.

INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

Docente responsável: Anderson da Silva Marcolino

E-mail: anderson.marcolino@ufpr.br

Vagas: 30

Esta ficha e seus respectivos itens seguem as especificações da Resolução CEPE nº 04/2022.



Documento assinado eletronicamente por **ANDERSON DA SILVA MARCOLINO**, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR, em 07/04/2022, às 20:19, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida [aqui](#) informando o código verificador **4407003** e o código CRC **10EA355A**.