

## **PROGRAMAÇÃO WEB I**

Curso Técnico Superior Profissional em Desenvolvimento Web e Multimédia

---

Código: 322081

Área Científica Predominante: Programação e desenvolvimento de software

Docente: Daniel Rodrigues Pacheco Murta

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 60h Carga Trabalho: 90h

ECTS: 6,0

---

### **Objetivos**

A unidade curricular de Programação Web I tem como objetivo apresentar as três tecnologias fundamentais da web moderna: HTML, CSS e JavaScript. Apresentam-se os conceitos, técnicas e ferramentas associadas ao desenvolvimento web, especificamente ao desenvolvimento client-side / frontend.

### **Resultados da Aprendizagem**

Concluída a unidade curricular, os alunos deverão ter adquirido as competências necessárias para ler e escrever HTML5 sintaticamente válido e semântico; criar folhas de estilo CSS para definir o layout da página, o posicionamento de cada elemento e o seu estilo; e implementar funções JavaScript que permitam ao utilizador interagir com a página de forma dinâmica.

### **Conteúdos Programáticos**

HTML

Definição e história

Elementos, tags, hello world

Cabeçalhos, listas, formatação de texto, hyperlinks, URL's absolutos e relativos

Head / metadados, id, fragment links, tabelas, áreas do site e separadores semânticos, separadores não-semânticos

Formulários e respetivos elementos

CSS

O que é, como funciona, formas de aplicar

Sintaxe, seletores, pseudo-classes e pseudo-elementos, combinações e grupos de seletores

Valores e unidades, cascata, herança, box model

Overflow, display, default styles, float, posicionamento

Flexbox e Grid para desenvolvimento de layouts

JavaScript

Características, formas de incluir, sintaxe, variáveis e tipos de dados

Operadores de atribuição, comparação, métodos, condições, operadores lógicos, switch, loops for e while  
Funções, parâmetros, scope, return, event handlers, objetos, JSON  
jQuery, APIs REST

Bootstrap

Desenvolvimento de layouts com bootstrap

### **Bibliografia Recomendada**

HTML5, Luis Abreu, FCA – ISBN: 9789727228218 CSS3, Pedro Remoaldo, FCA – ISBN: 9789727227310 jQuery,  
Luis Soares, FCA – ISBN: 9789727227938

### **Métodos de Ensino e de Aprendizagem**

Estes conteúdos permitem aos alunos do TeSP em Desenvolvimento Web e Multimedia conhecer, com algum nível de detalhe, as tecnologias que suportam a web moderna e semântica. Assim, ficam aptos para desenvolver aplicações web responsivas e híbridas.

### **Métodos de Avaliação**

A avaliação da Unidade Curricular é efetuada de acordo com o seguinte método:

Trabalho Prático I, individual, com um peso de 15% na classificação final.

Trabalho Prático II, individual, com um peso de 35% na classificação final.

Projeto Final, em grupos de 2/3 alunos, com um peso de 40% na classificação final.

Avaliação Contínua, com um peso de 10% na classificação final.

Dada a avaliação contínua ao longo do semestre e da relevante componente prática desta Unidade Curricular, não haverá lugar a exame nas épocas de recurso e especial, sendo a avaliação efetuada através da apresentação e defesa de um trabalho prático cujo enunciado será disponibilizado com um mês de antecedência ao dia da entrega e defesa do mesmo.

A classificação da avaliação contínua é calculada de acordo com:

Empenho nas aulas.

Trabalho desenvolvido em casa.

Assiduidade (a exceção do aluno trabalhador-estudante, mediante apresentação de documento comprovativo) e pontualidade.

Habilidade técnica e capacidade intelectual para realizar o trabalho.

Comunicação e interpretação.

Atenção, participação, interesse e relevância.

Organização do trabalho (nomeadamente da informação digital).

Metodologia de trabalho.

Comportamento nas aulas.

A classificacao do projeto final e calculada de acordo com:

Qualidade e detalhe do resultado final, nomeadamente das interfaces desenvolvidas.

Clareza e profundidade com que analisa os diferentes tipos de problemas de usabilidade e os soluciona.

Capacidade de execucao tecnica da interface proposta.

Boas praticas no desenvolvimento de codigo.

Capacidade de desenvolver um prototipo funcional.

Utilizacao de tecnologias complementares as lecionadas, de forma a melhorar a experiencia final (extra).