



PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Campus: Avançado Quedas do Iguaçu

Eixo tecnológico: Informação e Comunicação

Curso: Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio

Componente curricular: Tópicos Especiais em Tecnologia

Docente: Danilo Giacobbo

Carga horária: 120 h/a e 100 h/r

Turno: Matutino

Número de aulas na semana: 3

Período letivo: 2019

Turma (s): 4º ano

Coordenador do curso: Odair Moreira de Souza

2. EMENTA

Desenvolvimento de sites para a Internet. Design Responsivo. Conceitos e aplicações da linguagem XML. A linguagem JavaScript. Introdução ao formato JSON. Framework Bootstrap. A biblioteca jQuery. A tecnologia AJAX. A linguagem PHP e suas aplicações.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo geral

Conhecer os conceitos, ferramentas e demais tecnologias necessárias para desenvolver páginas (sites) para a Internet.

3.2 Objetivos específicos

- Conhecer as características da versão 5 da linguagem HTML;
- Aprender o funcionamento da CSS;
- Compreender os conceitos básicos da linguagem JavaScript;
- Assimilar a utilização da biblioteca jQuery;
- Baixar, instalar e utilizar as ferramentas para o desenvolvimento web;
- Utilizar o framework Bootstrap para agilizar a criação de sites; e
- Trabalhar com os mais variados recursos da linguagem PHP.

4. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO



- Internet e Web
 - Conceitos básicos
 - Navegadores
- Introdução a HTML
 - Estrutura básica
 - Editores
 - Ferramentas
 - Tags
 - Outros elementos
- Introdução a CSS
 - Box Model
 - Regras
 - Cores
 - Textos
 - Fontes
 - Listas
 - Bordas
 - Outros elementos
- Bootstrap
 - Introdução
 - Elementos
- JavaScript
 - Variáveis
 - Operadores
 - Controle de fluxo
 - Objetos
 - Funções
 - Arrays
 - Strings
- jQuery
 - Introdução
 - Eventos
 - Seletores
 - Efeitos e Animações
 - Manipulação
 - AJAX
- PHP
 - Introdução
 - Instalação
 - Sintaxe
 - Variáveis
 - Comandos de saída



- Tipos de dados
- Strings
- Constantes
- Operadores
- Controle de fluxo
- Funções
- Arrays
- Formulários
- Integração com o banco de dados MySQL

5. METODOLOGIA DE ENSINO E AVALIAÇÃO

A metodologia a ser utilizada engloba aulas expositivas dialogadas, contemplando a resolução e interpretação de exercícios, com a utilização de exemplos na lousa e no computador. Aplicação de listas de exercícios como fixação de conteúdo. Aplicação de palavras-cruzadas. Utilização de jogos de perguntas e respostas (passa ou repassa). Uso de recurso áudio visual (data show). Discussão de atividades em grupo; debates em sala e constante interação entre o docente e os discentes em sala referente aos assuntos abordados. Aulas práticas em laboratório. Questões de concursos públicos. Simulados.

A avaliação se dará de forma contínua compreendendo a metodologia citada anteriormente. O professor manterá um registro de todas as atividades realizadas pelos alunos.

O presente componente curricular estará integrado às disciplinas de Língua Estrangeira Moderna – Inglês, Projeto Final de Curso, Banco de Dados e Engenharia de Software.

5.1 Recursos didáticos

Os recursos didáticos e materiais a serem adotados e utilizados ao longo da disciplina englobam o quadro branco, aparelho multimídia, computadores, softwares, textos impressos, conteúdo disponibilizado na ferramenta Classroom, vídeos do Youtube, entre outros.

6. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação do aluno ocorrerá por meio de uma ou mais avaliações teóricas e práticas, trabalhos individuais e em grupo, atividades em sala de aula, apresentações de seminário, preenchimento de palavras-cruzadas, jogos didáticos, entre outros. O número de instrumentos avaliativos serão 4 (quatro): seminários, testes escritos e/ou orais/sinalizados, trabalhos individuais e/ou em grupos; e atividades em Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).



A pesquisa e as leituras complementares serão incentivadas, podendo ser apresentadas como forma de avaliação. A participação do aluno ouvindo, questionando, argumentando, assim como sua postura respeitosa e acadêmica, são pontos fundamentais da avaliação.

Os resultados serão apresentados a cada trabalho, sendo explicitado o diagnóstico feito pelo docente. De acordo com as normas da Instituição, os alunos receberão os conceitos A, B, C ou D nos períodos determinados pelo IFPR e no final do conteúdo de cada área curricular.

7. RECUPERAÇÃO

A recuperação se dará de forma contínua para os alunos com dificuldades em assimilar os conteúdos vistos em sala de aula. O professor estará diagnosticando ao longo das aulas os alunos que precisam de auxílio e propor outras formas de abordar o conteúdo da disciplina para melhorar o seu rendimento. Para os alunos com baixo rendimento será ofertado uma avaliação de recuperação ao final do bimestre para recuperação do conceito obtido. O docente disponibilizará horários de atendimento para os alunos com dificuldades, sendo que a frequência será registrada por meio de um aplicativo.

Com base na Resolução nº 50/2017 do IFPR, a recuperação do estudante poderá ser realizada no decorrer do módulo da disciplina via atendimento mais direto e individualizado e com atividades diferenciadas que possam contemplar sua aprendizagem. Se a aprendizagem for ainda considerada insuficiente, o estudante cursará a disciplina novamente como progressão, em horários previamente combinados.

Para os estudantes que apresentarem dificuldades, será ofertada a realização de novos trabalhos que utilizem habilidades diferentes daquelas na qual ele apresenta dificuldade.

8. BIBLIOGRAFIA

8.1 Bibliografia Básica

1. BASSETT, L. **Introdução ao JSON**. São Paulo, 1ª ed. Novatec, 2015.
2. DUCKETT, J. **Javascript e JQuery**. Desenvolvimento de Interfaces Web Interativas. Rio de Janeiro, 1ª ed. Alta Books, 2016.
3. FLANAGAN, D. **JavaScript: O Guia Definitivo**. Porto Alegre, 6ª ed. Bookman, 2012.
4. GOLDBERG, Kevin H. **Guia Prático Visual XML**. Rio de Janeiro, 1ª. Alta Books, 2009.



5. SKLAR, D. **Aprendendo PHP**. São Paulo, 1ª. Novatec, 2016.

8.2 Bibliografia Complementar

1. ALVES, William P. **Desenvolvimento e Design de Sites** - Série Eixos. Florianópolis, 1ª ed. Érica, 2014.
2. BALDUINO, P. **Dominando JavaScript com jQuery**. São Paulo, 1ª ed. Casa do Código, 2012.
3. BEIGHLEY, L.; MORRISON, M. **Use A Cabeça! PHP e MySQL**. Rio de Janeiro, 1ª ed. Alta Books, 2010.
4. BENEDETTI, R.; CRANLEY, R. **Use a Cabeça! jQuery**. Rio de Janeiro, 1ª ed. Alta Books, 2013.
5. BENTO, Evaldo J. **Desenvolvimento web com PHP e MySQL**. São Paulo, 1ª ed. Casa do Código, 2013.
6. DALLOGLIO, P. **PHP: Programando com Orientação a Objetos**. São Paulo, 3ª ed. Novatec, 2015.
7. FREEMAN, E.; ROBSON, E. **Use a Cabeça! Programação Javascript**. Rio de Janeiro, 1ª ed. Alta Books, 2016.
8. ZEMEL, T. **Web Design Responsivo: Páginas adaptáveis para todos os dispositivos**. São Paulo, 1ª ed. Casa do Código, 2012.

9. OBSERVAÇÕES

- A distribuição do conteúdo das aulas é uma previsão e poderá ser adequado durante o andamento do ano letivo para atender aos reajustes em função do desempenho da turma ou para tratar eventualidades.
- O Google Classroom será o canal de comunicação digital entre o docente e os discentes, para disponibilização dos materiais das aulas, listas de exercícios, implementações de exemplos, submissão de atividades, avisos para a turma, agendamento de atividades.
- O acesso dos estudantes aos laboratórios para o desenvolvimento de atividades em horários alternativos aos das aulas deverá ser solicitado ao professor e ter anuência do responsável pelo laboratório.



INSTITUTO FEDERAL
Paraná

Campus Avançado
Quedas do Iguaçu



Ministério da Educação

Quedas do Iguaçu ____ de _____ de 2019

Docente