



## PLANO DE ENSINO

### I – IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA

<b>Disciplina</b>	DESENVOLVIMENTO FRONT-END I		
<b>Professor(a)</b>	SAULO POPOV ZAMBIASI		
<b>Curso</b>	SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS	<b>Pré-requisito</b>	ANÁLISE DE PROBLEMAS E LÓGICA COMPUTACIONAL PARA SISTEMAS E APLICATIVOS
<b>Fase</b>	2ª	<b>Ano/Semestre</b>	2025/1
		<b>Nº Horas/Aula</b>	80

### II – EMENTA

Programação de Front-end Developer construindo competências e habilidade com o uso de Javascript, HTML 5 (CSS, XPath, Request, esponse), em como o uso de bibliotecas e frameworks populares. Deverá trabalhar os skills que venha atender o Customer Experience (CX) em um desenvolvimento Hands On e de Mobile First para aplicações web front-end modernas, dinâmicas e responsivas. Tal desenvolvimento deve utilizar as tecnologias mais atuais exigências do mercado.

### III – OBJETIVOS

<b>Geral</b>	O objetivo geral desta disciplina de "Programação de Front-end I" é capacitar os alunos a desenvolverem habilidades e competências sólidas no campo do desenvolvimento front-end, com foco especial em Javascript, HTML5, CSS, XPath, solicitações e respostas de rede. Os alunos serão introduzidos ao uso eficaz de bibliotecas e frameworks populares, permitindo-lhes criar aplicações web front-end modernas, dinâmicas, responsivas e voltadas para a experiência do cliente (CX). Além disso, a disciplina visa garantir que os alunos compreendam e apliquem os princípios do desenvolvimento "Mobile First", garantindo assim que estejam preparados para atender às demandas do mercado atual. Ao final desta disciplina, os alunos deverão estar aptos a projetar, desenvolver e implementar aplicações web front-end que atendam aos padrões mais recentes do mercado, proporcionando uma excelente experiência ao cliente e demonstrando proficiência no uso das tecnologias relevantes.
<b>Específicos</b>	Compreensão do Ecosistema Front-end: Os alunos deverão compreender os componentes-chave do desenvolvimento front-end, incluindo HTML5, CSS, Javascript e suas interações. Eles devem se familiarizar com os conceitos de solicitações e respostas de rede para garantir um entendimento profundo da comunicação entre o cliente e o servidor.

**Proficiência em Javascript:** Os alunos serão capacitados a escrever código Javascript eficiente e de alta qualidade. Eles devem entender os conceitos de variáveis, funções, loops, manipulação de eventos e gerenciamento do DOM (Document Object Model).

**Criação de Interfaces Atraentes:** Os alunos aprenderão a criar interfaces atraentes e responsivas utilizando HTML5 e CSS. Eles devem dominar a criação de layouts flexíveis e adaptáveis a diferentes dispositivos, aplicando as práticas de design responsivo.

**Foco na Experiência do Cliente (CX):** Os alunos devem entender a importância da experiência do cliente no desenvolvimento de aplicações web. Eles aprenderão a criar interfaces intuitivas e interativas que melhorem a usabilidade e a satisfação do usuário.

**Desenvolvimento "Mobile First":** Os alunos serão instruídos sobre a abordagem "Mobile First" no design e desenvolvimento de aplicações. Eles devem priorizar a criação de interfaces e funcionalidades pensadas inicialmente para dispositivos móveis, garantindo uma experiência suave em telas menores.

**Acompanhamento das Tecnologias Atuais:** Os alunos serão mantidos atualizados com as tecnologias mais recentes e as demandas do mercado. Eles devem estar cientes das tendências emergentes no desenvolvimento front-end e serem capazes de avaliar quando e como adotar novas tecnologias.

**Desenvolvimento Hands-On:** A disciplina enfatizará a aprendizagem prática e baseada em projetos. Os alunos deverão aplicar os conhecimentos adquiridos para criar aplicações front-end funcionais e modernas, desenvolvendo suas habilidades através da prática contínua.

#### **IV – COMPETÊNCIAS (Referência PPC)**

##### **Hard Skills:**

**Desenvolvimento de Interfaces Web:** Os alunos irão aprender a criar interfaces web atraentes e responsivas utilizando HTML5, CSS e outras tecnologias relevantes. Eles desenvolverão habilidades para projetar layouts flexíveis que se adaptem a diferentes tamanhos de tela, garantindo uma experiência consistente em dispositivos variados.

**Programação em Javascript:** Os alunos irão adquirir proficiência em programação Javascript, permitindo-lhes criar interações dinâmicas e funcionais em suas aplicações. Eles aprenderão a manipular o DOM, lidar com eventos, criar animações e desenvolver funcionalidades interativas.

**Experiência do Cliente (CX):** Os alunos irão desenvolver uma compreensão profunda da importância da experiência do cliente no desenvolvimento de aplicações front-end. Eles aprenderão a projetar interfaces intuitivas, fáceis de usar e agradáveis, considerando a jornada do usuário e otimizando a usabilidade.

**Desenvolvimento "Mobile First":** Os alunos serão capazes de criar aplicações web que priorizam a experiência em dispositivos móveis. Eles aprenderão a projetar interfaces que se adaptem bem a telas menores e a garantir um desempenho eficiente em dispositivos móveis.

**Resolução de Problemas Técnicos:** Os alunos serão treinados para resolver problemas técnicos complexos relacionados ao desenvolvimento front-end. Eles desenvolverão habilidades de depuração e solução de bugs, além de aprenderem a lidar com desafios de compatibilidade entre

navegadores.

**Atualização Tecnológica:** Os alunos irão aprender a se manter atualizados com as tendências e avanços tecnológicos no campo do desenvolvimento front-end. Eles estarão preparados para adotar novas tecnologias conforme surgirem e avaliar sua relevância para projetos futuros.

**Trabalho em Equipe:** Através de projetos práticos e colaborativos, os alunos desenvolverão habilidades de trabalho em equipe e comunicação. Eles aprenderão a colaborar efetivamente com designers, desenvolvedores back-end e outras partes interessadas para criar soluções completas e integradas.

**Gerenciamento de Projetos:** Os alunos ganharão habilidades básicas de gerenciamento de projetos, incluindo o planejamento, implementação e entrega de projetos front-end dentro dos prazos estabelecidos.

**Pensamento Crítico e Criatividade:** Os alunos serão incentivados a pensar criticamente e a abordar desafios de desenvolvimento com criatividade. Eles aprenderão a encontrar soluções inovadoras para problemas técnicos e a otimizar suas abordagens de codificação.

No geral, os alunos sairão da disciplina com um conjunto abrangente de competências técnicas e habilidades práticas que os capacitarão a projetar, desenvolver e implementar aplicações web front-end de alta qualidade, atendendo às demandas do mercado e proporcionando uma excelente experiência ao usuário.

**Soft Skills:**

Estas habilidades são cruciais para que os alunos não apenas se tornem desenvolvedores competentes, mas também profissionais completos e eficazes em suas interações com colegas de equipe, clientes e no ambiente de trabalho em geral. Algumas das soft skills que serão desenvolvidas nesta disciplina incluem:

**Comunicação Eficaz:** Os alunos serão incentivados a desenvolver habilidades de comunicação claras e eficazes. Isso inclui a capacidade de explicar ideias técnicas de forma compreensível, bem como a habilidade de ouvir e entender os pontos de vista de colegas e partes interessadas.

**Trabalho em Equipe:** A colaboração é fundamental no desenvolvimento de software. Os alunos aprenderão a trabalhar de forma eficaz em equipes, compartilhando conhecimentos, contribuindo com suas habilidades e respeitando a diversidade de opiniões e perspectivas.

**Resolução de Conflitos:** Às vezes, desafios e divergências surgem em ambientes de trabalho. Os alunos serão encorajados a desenvolver habilidades para resolver conflitos de maneira construtiva, buscando soluções que beneficiem todos os envolvidos.

**Pensamento Crítico:** O desenvolvimento front-end frequentemente envolve a análise de problemas complexos. Os alunos aprenderão a abordar desafios com um pensamento crítico, avaliando diferentes soluções e escolhendo a abordagem mais adequada.

**Adaptabilidade:** O campo de tecnologia está em constante evolução. Os alunos serão incentivados a desenvolver uma mentalidade de aprendizado contínuo e a se adaptar a novas tecnologias, abordagens e demandas do mercado.

**Gestão do Tempo:** O desenvolvimento de projetos requer habilidades sólidas de gestão do tempo. Os alunos aprenderão a priorizar tarefas, cumprir prazos e equilibrar múltiplos aspectos do desenvolvimento.

**Criatividade:** A resolução de problemas técnicos muitas vezes requer abordagens criativas. Os alunos serão encorajados a pensar fora da caixa e a explorar soluções inovadoras para os desafios que enfrentam.

**Empatia:** Entender as necessidades e perspectivas dos usuários é essencial para criar interfaces e experiências de alta qualidade. Os alunos serão incentivados a praticar a empatia, colocando-se no lugar dos usuários para melhor atender às suas expectativas.

**Autoconfiança:** À medida que os alunos adquirem conhecimentos e habilidades, eles também desenvolverão autoconfiança em suas capacidades. Isso é crucial para enfrentar desafios técnicos e participar ativamente em equipes de desenvolvimento.

**Habilidade de Aprendizado Contínuo:** A disciplina enfatizará a importância do aprendizado ao longo da vida. Os alunos serão incentivados a continuar aprimorando suas habilidades, acompanhando as tendências do setor e explorando novas oportunidades de crescimento profissional.

Essas soft skills não apenas complementam as competências técnicas adquiridas na disciplina, mas também ajudam os alunos a se destacarem como profissionais completos e eficazes em um ambiente de trabalho dinâmico e colaborativo.

## V – RELAÇÕES INTERDISCIPLINARES

<b>Relação Vertical</b>	Disciplinas do curso
<b>Relação Horizontal</b>	Disciplinas da fase
<b>Relação com a Pesquisa</b>	Semana Acadêmica / Hackathon
<b>Relação com a Extensão</b>	Programas de Extensão-Pesquisa do CESUSC (CESUTECH) e Pró-Comunidade;

## VI – CONTEÚDO

Aula	Conteúdo	Bibliografia (Autor, Ano, Capítulo)
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação do Plano de Ensino e Elementos e Protocolos da Web.</li> <li>- Apresentação do Professor, do plano de ensino, das bibliografias e da turma disponível no Classroom.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.</li> <li>2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.</li> <li>3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• - Apresentar um breve histórico da Internet e World Wide Web.</li> <li>- Conhecer os principais protocolos que circundam o desenvolvimento web.</li> <li>Identificar os métodos de mensagens HTTP.</li> <li>- Conhecer a estrutura e elementos da linguagem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.</li> <li>2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e</li> </ul>

## HTML5 (Hyper Text Markup Language)

- Identificar elementos de formatação das folhas de estilo CSS (Cascading Style Sheets)

- Bootstrap

- 3 - Conhecer e experimentar ferramenta que permite a responsividade das páginas web com foco em Mobile First.

- JavaScript: conceitos básicos

- 4 - Apresentar os conceitos básicos da linguagem de programação JavaScript e suas especificidades para enfoque no desenvolvimento front-end.

- 5
  - Prática de desenvolvimento de trabalhos com HTML, CSS e Bootstrap
  - Fornecer ao aluno a experiência da dinâmica de desenvolvimento em grupo ou individual de páginas web com a utilização das tecnologias vistas em aula

Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.

3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.

- 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.

2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.

3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.

- 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.

2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.

3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.

- 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.

2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.

3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação

- 6
      - Atividades Acadêmicas (sábado letivo)
      - Prática de desenvolvimento de trabalhos N1
  
  - 7
      - N1: Apresentação dos conceitos estudados e implementados até o presente momento.
  
  - 8
      - JavaScript: objetos e classes
      - Apresentar conceitos dos elementos da linguagem e dinamicidade do gerenciamento dos elementos de uma página web por meio da linguagem JavaScript.
  
  - 9
      - JavaScript: Arrow Functions / Elementos dinâmicos
- de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.
- 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.
  - 2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.
  - 3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.
  - 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.
  - 2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.
  - 3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.
  - 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.
  - 2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.
  - 3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.
  - 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apresentar conceitos dos elementos da linguagem e dinamicidade do gerenciamento dos elementos de uma página web por meio da linguagem JavaScript.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.</li> </ul>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atividades Acadêmicas (sábado letivo)</li> <li>- Prática de desenvolvimento de trabalhos N2</li> </ul> </li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.</li> <li>• 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.</li> </ul>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 11           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prática de desenvolvimento de trabalhos com HTML, CSS, Bootstrap e JavaScript.</li> <li>- Fornecer ao aluno a experiência da dinâmica de desenvolvimento em grupo ou individual de páginas web com a utilização das ferramentas vistas em aula.</li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.</li> <li>3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.</li> <li>• 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 12           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Semana Acadêmica / Hackathon</li> </ul> </li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e</li> </ul>   |

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 13</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• N2: Apresentação dos conceitos estudados e implementados até o momento</li> </ul>  | <p>Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.</p> <p>3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.</li> </ul> <p>2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.</p>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 14</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Consumo de serviços web com JavaScript</li> <li>- Fornecer conceitos básicos e práticos do consumo de serviços web usando HTML5 e JavaScript</li> </ul>                      | <p>3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.</li> </ul> <p>2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.</p>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 15</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Front-end CRUD RESTFul com JavaScript</li> <li>- Apresentar conceitos de consumo de serviços web ou API RESTFul front-end, com operações CRUD, usando JavaScript.</li> </ul> | <p>3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.</li> </ul> <p>2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.</p> <p>3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação</p> |



- 16
      - Atividades Acadêmicas (sábado letivo)
      - Prática de desenvolvimento de trabalhos N3
  
  - 17
      - Prática de desenvolvimento de trabalhos de Integração.
      - Fornecer ao aluno a experiência da dinâmica de desenvolvimento em grupo ou individual de páginas web com a utilização das ferramentas vistas em aula.
      - Essa atividade inclui a integração das disciplinas de de front-end, back-end e banco de dados.
  
  - 18
      - N3: apresentação dos conceitos estudados e implementados até o presente momento
  
  - 19
      - Bancas de PMI (Atividade integradora)
- de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.
- 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.
2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.
3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.
- 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.
2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.
3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.
- 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.
2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.
3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.
- 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.

- 20 • Prova substitutiva

2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.

3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.

- 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.

2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.

3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.

- 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.

- 21 • Exame Final

2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.

3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.

## VII- CRONOGRAMA/METODOLOGIA/RECURSOS/AVALIAÇÃO

Aula Período	Metodologia Inovadoras (Teoria x Prática)	Recursos/TIC	Avaliação
1 10/03/2025	• Apresentação oral e debate.	• Computador, projetor e quadro.	• Participação nas discussões.

- |                   |            |  |  |   |
|-------------------|------------|--|--|---|
| • 2 <sup>o</sup>  | 17/03/2025 | • Apresentação oral e desenvolvimento prático das abordagens apresentadas.         | • Computador, projetor, quadro, ferramenta de desenvolvimento IDE Visual Studio Code, navegador Web. | • Participação nas discussões e desenvolvimento das atividades propostas. |
| • 3 <sup>o</sup>  | 24/03/2025 | • Apresentação oral e desenvolvimento prático das abordagens apresentadas.         | • Computador, projetor, quadro, ferramenta de desenvolvimento IDE Visual Studio Code, navegador Web. | • Participação nas discussões e desenvolvimento das atividades propostas. |
| • 4 <sup>o</sup>  | 31/03/2025 | • Apresentação oral e desenvolvimento prático das abordagens apresentadas.         | • Computador, projetor, quadro, ferramenta de desenvolvimento IDE Visual Studio Code, navegador Web. | • Participação nas discussões e desenvolvimento das atividades propostas. |
| • 5 <sup>o</sup>  | 07/04/2025 | • Prática de desenvolvimento de trabalhos.   | • Computador, projetor, quadro, ferramenta de desenvolvimento IDE Visual Studio Code, navegador Web. | • Desenvolvimento das atividades propostas.                               |
| • 6 <sup>o</sup>  | 12/04/2025 | • Prática de desenvolvimento de trabalhos.   | • Computador, projetor, quadro, ferramenta de desenvolvimento IDE Visual Studio Code, navegador Web. | • Desenvolvimento das atividades propostas.                               |
| • 7 <sup>o</sup>  | 14/04/2025 | • N1: apresentação dos conceitos estudados e implementados até o presente momento. | • Computador, projetor, quadro, ferramenta de desenvolvimento IDE Visual Studio Code, navegador Web. | • Avaliação Formativa.  |
| • 8 <sup>o</sup>  | 28/04/2025 | • Apresentação oral e desenvolvimento prático das abordagens apresentadas.         | • Computador, projetor, quadro, ferramenta de desenvolvimento IDE Visual Studio Code, navegador Web. | • Participação nas discussões e desenvolvimento das atividades propostas. |
| • 9 <sup>o</sup>  | 05/05/2025 | • Apresentação oral e desenvolvimento prático das abordagens apresentadas.         | • Computador, projetor, quadro, ferramenta de desenvolvimento IDE Visual Studio Code, navegador Web. | • Participação nas discussões e desenvolvimento das atividades propostas. |
| • 10 <sup>o</sup> | 10/05/2025 | • Prática de desenvolvimento de trabalhos.   | • Computador, projetor, quadro, ferramenta de desenvolvimento IDE Visual Studio Code, navegador Web. | • Desenvolvimento das atividades propostas.                               |
| • 11 <sup>o</sup> | 12/05/2025 | • Atividades Acadêmicas: prática de exercícios e pesquisa                          | • Computador e internet.   | • Desenvolvimento das atividades propostas.                               |
| • 12 <sup>o</sup> | 19/05/2025 | • Semana Acadêmica / Hackathon   | • Participação nas discussões e desenvolvimento das atividades propostas.                            | • Participação nas atividades   |
| • 13 <sup>o</sup> | 26/05/2025 | • N2: apresentação dos conceitos estudados e implementados até o presente momento. | • Computador, projetor, quadro, ferramenta de desenvolvimento IDE Visual Studio Code, navegador Web. | • Avaliação Formativa.  |
| • 14 <sup>o</sup> | 02/06/2025 | • Apresentação oral e desenvolvimento prático das abordagens apresentadas.         | • Computador, projetor, quadro, ferramenta de desenvolvimento IDE Visual Studio Code, navegador Web. | • Participação nas discussões e desenvolvimento das atividades propostas. |
| • 15 <sup>o</sup> | 09/06/2025 | • Apresentação oral e desenvolvimento prático das abordagens apresentadas.         | • Computador, projetor, quadro, ferramenta de desenvolvimento IDE Visual Studio Code, navegador Web. | • Participação nas discussões e desenvolvimento das atividades propostas. |

16	14/06/2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prática de desenvolvimento de trabalhos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computador, projetor, quadro, ferramenta de desenvolvimento IDE Visual Studio Code, navegador Web.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desenvolvimento das atividades propostas.</li> </ul>
17	16/06/2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prática de desenvolvimento de trabalhos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computador, projetor, quadro, ferramenta de desenvolvimento IDE Visual Studio Code, navegador Web. Avaliação Formativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desenvolvimento das atividades propostas.</li> </ul>
18	23/06/2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>N3: apresentação dos conceitos estudados e implementados até o presente momento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computador, projetor, quadro, ferramenta de desenvolvimento IDE Visual Studio Code, navegador Web.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desenvolvimento das atividades propostas.</li> </ul>
19	30/06/2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bancas de PMI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computador, projetor, quadro, ferramenta de desenvolvimento IDE Visual Studio Code, navegador Web.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desenvolvimento das atividades propostas.</li> </ul>
20	07/07/2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prova Substitutiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computador e internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Avaliação Formativa.</li> </ul>
21	14/07/2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exames Finais</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Papel e caneta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Avaliação Formativa.</li> </ul>

## VIII – AVALIAÇÃO

### Instrumentos de avaliação

Avaliação dos alunos matriculados na disciplina é realizada mediante os seguintes instrumentos:

a) Avaliação Diagnóstica: utilizada no início de qualquer aprendizagem para determinar a presença ou ausência de habilidades e/ou pré-requisitos, identificar as causas de repetidas dificuldades na aprendizagem e avaliar o conhecimento dos educandos sobre os assuntos a serem abordados no decorrer da aprendizagem;

b) Avaliação Formativa: empregada durante o processo de aprendizagem, para promover desempenhos mais eficientes e identificar o progresso do educando, quanto aos conhecimentos e habilidades, permitindo a continuidade ou o redimensionamento do processo de ensino. Estabelece uma função de acompanhamento e possibilita ao professor o planejamento de atividades corretivas, de enriquecimento, complementação, evolução e aperfeiçoamento dos objetivos estabelecidos. Os instrumentos mais empregados são: questões dissertativas e objetivas, exercícios, plano de observação, questões de auto avaliação, entre outros;

c) Avaliação Somativa: baseado em nota, qualifica os alunos de acordo com os desempenhos apresentados, avaliando-os dentro de um contexto classificatório.

Avaliação dos alunos matriculados na disciplina é realizada mediante os seguintes instrumentos:

a) Avaliação Diagnóstica: utilizada no início de qualquer aprendizagem para determinar a presença ou ausência de habilidades e/ou pré-requisitos, identificar as causas de repetidas dificuldades na aprendizagem e avaliar o conhecimento dos educandos sobre os assuntos a serem abordados no decorrer da aprendizagem;

b) Avaliação Formativa: empregada durante o processo de aprendizagem, para promover desempenhos mais

eficientes e identificar o progresso do educando, quanto aos conhecimentos e habilidades, permitindo a continuidade ou o redimensionamento do processo de ensino. Estabelece uma função de acompanhamento e possibilita ao professor o planejamento de atividades corretivas, de enriquecimento, complementação, evolução e aperfeiçoamento dos objetivos estabelecidos. Os instrumentos mais empregados são: questões dissertativas e objetivas, exercícios, plano de observação, questões de auto avaliação, entre outros;

c) Avaliação Somativa: baseado em nota, qualifica os alunos de acordo com os desempenhos apresentados, avaliando-os dentro de um contexto classificatório. Aprovado pelo NDE e colegiado do curso de ADS, fica determinado:

1 - Obrigatoriedade do cumprimento dos prazos estipulados em plano de ensino dos trabalhos para obtenção da nota máxima em cada;  
 2 Fora do prazo, o que será no máximo de uma semana após, a nota do trabalho ser somente no valor de 70%;  
 3 Após uma semana, não será mais aceito a entrega do trabalho, zerando assim a nota;  
 4 Salvo situações atípicas que serão analisadas pelos NDE;  
 5 A N3 de todas as disciplinas tem 9,0 pontos distribuídos em atividades estipuladas por cada professor, e 1,0 ponto em cada N3 de cada disciplina, quando o aluno submeter, for aprovado e apresentar o trabalho na JIIC, desta forma podendo atingir 10,0 pontos na N3.

6 - Avaliação dos alunos matriculados na disciplina é realizada mediante os seguintes instrumentos:

(N1) Apresentação de Trabalho desenvolvido tendo como base nos conteúdos apresentados em sala.

(N2) Apresentação de Trabalho desenvolvido tendo como base nos conteúdos apresentados em sala.

(N3) Apresentação de Trabalho desenvolvido tendo como base nos conteúdos apresentados em sala.

**Data de Realização da N1** 14/04/2025

**Data de Realização da N2** 26/05/2025

**Data de Realização da N3** 18/06/2025

**Critérios para aprovação**

Tendo em vista o que dispõe o Regimento da Faculdade Cesusc e a legislação federal em vigor, apenas obtém aprovação o aluno que: (a) obtiver média aritmética igual ou superior a 6,0 (seis) nas avaliações regulares ou média final igual ou superior a 5,0 (cinco) após exame final da disciplina; e (b) comparecer no mínimo a 75% (setenta e cinco por cento) das aulas ministradas e atividades desenvolvidas na disciplina.

**Prova Substitutiva**

O aluno que não comparecer à prova N1 ou N2 pode realizar prova substitutiva conforme regulamento do curso. A prova substitutiva terá teor de dificuldade maior que a prova regular. Conforme o Art. 88 § 1º do Regimento, em caso do aluno não ter realizado mais de uma das avaliações programadas para a disciplina, a nota da avaliação substitutiva será duplicada.

**Data de Realização da Prova Substitutiva**

07/07/2025

**Exame Final**

Os alunos que obtiverem nota média parcial inferior a seis (6,0) e igual ou superior a quatro (4,0) terá direito a realizar o exame final, caso tenham frequência igual ou superior a setenta e cinco por cento (75%).  
 Os alunos que se encontrarem na situação do parágrafo anterior, terão a nota obtida no exame final somada à sua

nota média parcial e, posteriormente, dividida por dois (2). O resultado dessa equação será a média final, que deverá ser igual ou superior a cinco (5,0); caso contrário, o aluno será reprovado na disciplina.

**Data de Realização do Exame Final**

14/07/2025

**IX – BIBLIOGRAFIA****Básica**

- 1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.
- 2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.
- 3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.

**Complementar**

- 1. HAROLD, Elliotte R. Refatorando HTML. Bookman Editora, 2009.
- 2. FLANAGAN, David. JavaScript: o guia definitivo. Bookman Editora, 2012.
- 3. MARCOLINO, Anderson da Silva. Frameworks front end. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.
- 4. ALVES, William P. HTML e CSS: aprenda como construir páginas web. São Paulo : Expressa, 2021.
- 5. Miletto, Evandro M.; Bertagnolli, Silvia de C.. Desenvolvimento de software II: introdução ao desenvolvimento web com HTML, CSS, JavaScript e PHP / Organizadores - Porto Alegre : Bookman, 2014.

**X – OBSERVAÇÕES**

Link para turma Classroom: <https://classroom.google.com/c/NzAyMDM2MDU3Mzcz>

Código da Turma Classroom: bel24co

[https://saulo.arisa.com.br/wiki/index.php/Desenvolvimento\\_Front-end\\_I](https://saulo.arisa.com.br/wiki/index.php/Desenvolvimento_Front-end_I)

Bibliografia Básica:

1. TERUEL, Evandro Carlos. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.
2. OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. Javascript Descomplicado: Programação para Web, IoT e Dispositivos Móveis. São Paulo: Saraiva, 2020.
3. FERREIRA, Arthur G. Interface de programação de aplicações (API) e web services. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.

Bibliografia Complementar:

1. HAROLD, Elliotte R. Refatorando HTML. Bookman Editora, 2009.
2. FLANAGAN, David. JavaScript: o guia definitivo. Bookman Editora, 2012.
3. MARCOLINO, Anderson da Silva. Frameworks front end. São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.

4. ALVES, William P. HTML e CSS: aprenda como construir páginas web. São Paulo : Expressa, 2021.

5. Miletto, Evandro M.; Bertagnolli, Silvia de C.. Desenvolvimento de software II: introdução ao desenvolvimento web com HTML, CSS, JavaScript e PHP / Organizadores Porto Alegre : Bookman, 2014.

---

Docente(s): SAULO POPOV ZAMBIASI

**FACULDADE CESUSC**

Recredenciada pela Portaria MEC nº 1.271, de 29 de novembro de 2018 (DOU 30.11.2018)  
Sede SC 401: Rodovia José Carlos Daux (SC401), 9310, Km 10 - Santo Antônio de Lisboa - Florianópolis/SC

Unidade Centro: Rua Cruz e Souza, 49 - Edifício Demétrio Ribeiro - Centro - Florianópolis/SC

Fone/Fax: (48) 3239-2600 - [www.cesusc.edu.br](http://www.cesusc.edu.br)