

 <p>IPG Politécnico da Guarda Escola Superior de Tecnologia e Gestão</p>	GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR	MODELO PED.008.02
--	--	--------------------------

<i>Curso</i>	Engenharia Informática			<i>Ano letivo</i>	2018/2019		
<i>Unidade Curricular</i>	Tecnologias da Internet			<i>ECTS</i>	6		
<i>Regime</i>	Obrigatório						
<i>Ano</i>	1	<i>Semestre</i>	1º sem	<i>Horas de trabalho globais</i>			
<i>Docente (s)</i>	Carlos Jorge Gonçalves Brigas			<i>Total</i>	168	<i>Contacto</i>	90
<i>Coordenador da área disciplinar de Programação e Multimédia</i>	Noel Jesus Lopes						

GFUC Previsto

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

A unidade curricular tem como objetivo principal a criação de bases sólidas para uma correta planificação, estruturação e criação de Websites, introduzindo conceitos e métodos de design de conteúdos para ambiente World Wide Web.

No final da unidade curricular, os alunos deverão:

- Planificar, estruturar e desenvolver Websites, utilizando os conceitos e métodos para ambiente World Wide Web.
- Construir páginas equilibradas e utilizar corretamente os diversas tecnologias na elaboração de páginas Web.
- Produzir conteúdos de acordo com a especificidade das diversas tecnologias utilizadas em ambiente World Wide Web e adequar a sua seleção à natureza dos projetos.

2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. Webdesign: Conceitos e Métodos.
2. Linguagem HTML (HyperText Markup Language)
 - Princípios gerais
 - Estrutura básica de uma página HTML
 - Sintaxe
 - Elementos e atributos
3. Construção e base das CSS (Cascading Style Sheets)
 - Princípios gerais na aplicação das CSS
 - Seletores simples
 - Combinadores

- Attribute selectors
 - Pseudoclasses
 - Pseudoelementos.
4. Linguagem JavaScript
- Conceitos básicos
 - Funções
 - Objectos e Classes

3. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UC

O conteúdo programático apresentado inclui todos os temas descritos nos objetivos apresentados. Os conteúdos programáticos estão em coerência com os objetivos da unidade curricular dado que o programa foi concebido para abordar de forma correta a planificação e desenvolvimento de conteúdos para ambiente Web.

4. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

Obrigatória

ABREU, Luís (2015); *HTML5* - 4a edição; FCA, Lisboa; ISBN: 978-972-722-821-8

ABREU, Luis (2015); *JAVASCRIPT 6*; FCA, Lisboa; ISBN: 978-972-722-815-7

BEAIRD, Jason e GEORGE James (2014). *The Principles of Beautiful Web, 3 edition*.
Australia, SitePoint

DUCKETT, Jon (2011). *HTML and CSS: Design and Build Websites*. Hoboken, NJ,
Wiley.

FIGUEIREDO, Bruno (2004). *Web Design. Estrutura, conceção e produção de sites
Web*. 2ª Edição. Lisboa: FCA, Editora Informática.

REFSNES, Hege (2010). *Learn HTML and CSS with W3Schools*. Hoboken, NJ, Wiley.

REMOALDO, Pedro (2011); *CSS3*; FCA, Lisboa, ISBN: 978-972-722-731-0

QUEIRÓS, Ricardo (2017). *Criação rápida de sites responsivos com o Bootstrap*.
Lisboa: FCA, Editora Informática

ROBBINS, Jennifer Niederst (2012). *Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web Graphics* . O'Reilly Media; Fourth Edition edition.

5. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)

A disciplina desenvolver-se-á segundo um modelo teórico-prático que alternará aulas teórico-práticas com aulas dedicadas ao desenvolvimento de exercícios e projetos. Os exercícios visarão a exploração e consolidação dos conhecimentos adquiridos através da resolução de problemas específicos. Procurar-se-á desenvolver a capacidade crítica dos alunos através da análise e discussão coletiva dos trabalhos desenvolvidos na aula.

A dimensão sumativa da avaliação contínua baseia-se na apreciação do Portefólio de trabalhos desenvolvidos pelos alunos, onde serão avaliadas sumativamente a capacidade de implementação dos conceitos teóricos e práticos da unidade curricular.

6. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR

Para se atingirem os objetivos propostos, a metodologia adotada na unidade curricular assenta em princípios de formação teórica, prática e laboratorial.

A Lição expositiva está coerente com os objetivos definidos devido à necessidade de apresentar os conteúdos teóricos aos alunos, nomeadamente os conceitos relacionados com manipulação de imagens e conteúdos multimédia. Os conhecimentos teóricos são transmitidos aos alunos através de exposição oral com recurso a meios informáticos e audiovisuais.

A Lição interativa está coerente com os objetivos definidos, pois a interação alunos/docentes ajuda a aprendizagem dos conceitos. São utilizadas ferramentas informáticas específicas para aplicação prática dos conceitos introduzidos na componente teórica, nomeadamente para a manipulação de imagens, gráficos e

conteúdos digitais. São apresentados exemplos onde os alunos podem trocar e enriquecer ideias permitindo aumentar os seus conhecimentos.

A Resolução de Problemas está coerente com os objetivos pois a aplicação de conteúdos teóricos a exercícios práticos de inspiração realista, relacionados com a manipulação de imagens e desenvolvimento de conteúdos ajuda a consolidar a matéria, realçando o saber fazer.

Trabalhos esta coerente com os objetivos visto que o trabalho permite ao aluno desenvolver a sua capacidade individual de organização. Na realização de trabalhos os alunos tem de fazer apresentações e montagens onde são obrigados a aplicar todos os conhecimentos adquiridos.

7. REGIME DE ASSIDUIDADE

Obrigatoriedade de 2/3 das presenças (com exceção dos alunos abrangidos por legislação específica).

8. CONTACTOS E HORÁRIO DE ATENDIMENTO

Contactos: Carlos Jorge Gonçalves Brigas **email:** brigas@ipg.pt

Gabinete 1.13

Horário de atendimento

Terça-feira: 09:00 – 12:00

Quarta-feira: 11:30-12:30

Data: setembro de 2018

Docente da disciplina

Coordenador da área disciplinar
de Programação e Multimédia

Carlos Brigas

Noel Lopes