

Plano de Ensino

CAMPUS: Varginha	
DISCIPLINA: Programação Web	CÓDIGO: G08PWEB0.01

Início: **08/2024**

Carga Horária: Total: 30 horas/aula Semanal: 02 aulas/aula Créditos: 02

Natureza: Teórica

Área de Formação - DCN: Específica

Departamento que oferta a disciplina: Departamento de Computação e Engenharia Civil

Ementa:

Tecnologias para Web. Desenvolvimento de sistemas estáticos e dinâmicos para Web. Segurança e privacidade. API. Desenvolvimento Frontend e backend. Exemplo de Framework para Desenvolvimento Web.

Curso(s)	Período	Eixo	Obrigatória	Optativa
Bacharelado em Sistemas de Informação	5º	Desenvolvimento de Software para Sistemas de Informação	X	

INTERDISCIPLINARIDADES

Prerrequisitos
Programação de Computadores III
Laboratório de Programação de Computadores III
Banco de Dados II
Laboratório de Banco de Dados II
Correquisitos
Laboratório de Programação Web

Objetivos: <i>A disciplina deverá possibilitar ao estudante</i>	
1	Conhecer técnicas de desenvolvimento de sistemas para a web.
2	Implementar interfaces amigáveis na Web.
3	Projetar e desenvolver sistemas estáticos e dinâmicos para a Web.
4	Desenvolver sistemas utilizando padrões de projeto para Web.
5	Utilizar frameworks de ferramentas Web.
6	Criar sistemas Web com acabamento profissional.

Plano de Ensino

Unidades de ensino		Carga-horária Horas/aula
1	CONCEITOS ENVOLVIDOS NO DESENVOLVIMENTO WEB 1.1 Cliente x Servidor 1.2 Desenvolvimento de sistemas estáticos 1.3 Linguagens de programação no cliente 1.4 Linguagens de programação no servidor	02
2	DESENVOLVIMENTO FRONT-END 2.1 HTML5 2.2 CSS3 2.3 Javascript	04
3	DESENVOLVIMENTO BACK-END 3.1 Linguagem de programação no servidor 3.2 Acesso à Banco de Dados 3.3 Trabalhando com sessões 3.4 Tratamento de exceções	04
4	SEGURANÇA E PRIVACIDADE 4.1 Limite de tempo de vida para as sessões 4.2 Spoofing de formulário 4.3 Validação de dados	04
5	FRAMEWORK PARA DESENVOLVIMENTO WEB 5.1 Utilização de um framework para desenvolvimento de sistemas web	08
6	API 6.1 Padrões de programação para acessar uma aplicação ou plataforma	04
7	PADRÕES DE PROJETO 6.1 Padrões criacionais 6.2 Padrões estruturais 6.3 Padrões comportamentais 6.4 TDD (Test Driven Development - Desenvolvimento Orientado por Testes)	04
Total		30

Bibliografia Básica	
1	DEITEL, P. J. DEITEL, H. M. Ajax, Rich Internet Applications e desenvolvimento Web . São Paulo. Pearson Prentice Hall, 2008
2	MELO, A. A. NASCIMENTO, M. G. F. PHP Profissional: aprenda a desenvolver sistemas profissionais orientados a objetos com padrões de projeto . São Paulo. Novatec, 2007.
3	NIELSEN, J. Projetando Websites . Tradução: GIBSON, Ana de. Designing Web Usability. Rio de Janeiro: Campus, 2000

Bibliografia Complementar	
1	FIELDS, D. K.; KOLB, M. A. Desenvolvendo na Web com Java Server Pages . Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2000.
2	GONÇALVES, E. Desenvolvendo aplicações Web com JSP, Servlets, JavaServer Faces, Hibernate, EJB 3 Persistence e AJAX . Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2007.
3	REESE, G. JDBC e Java: programação para banco de dados . São Paulo: Berkeley Brasil, 2001.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
DIRETORIA DE GRADUAÇÃO

Plano de Ensino

4	SUEHRING, Steve. MySQL - a Bíblia . 1a ed. Rio de Janeiro. Campus, 2002.
5	VILLAS, M. V. Programação: conceitos, técnicas e linguagens . 9.ed. Rio de Janeiro : Campus, 1987. 195 p.