

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE  
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO  
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO PEDAGÓGICO  
DIVISÃO DE ACOMPANHAMENTO DOS CURSOS (11.03.05.03)

## PLANO DE CURSO ADAPTADO

CENTRO / DEPARTAMENTO / UNIDADE DE VINCULAÇÃO: <b>ESCOLA AGRÍCOLA DE JUNDIAÍ</b>
CÓDIGO E NOME DO COMPONENTE CURRICULAR: <b>TAD0111 – PROGRAMAÇÃO VISUAL E AUTORIA WEB</b>
MODALIDADE DE OFERTA: <b>REMOTA</b>
SEMESTRE DE OFERTA: <b>2021.2</b>
TIPO DO COMPONENTE CURRICULAR: <b>DISCIPLINA</b>
CARGA HORÁRIA TOTA: <b>60HS</b>
VAGAS: <b>50</b>

EMENTA / DESCRIÇÃO
Introdução à autoria web; Projeto e criação de conteúdos web; Linguagem HTML: estrutura, textos, links, listas, imagens, tabelas e formulários; Usabilidade, navegabilidade e projeto visual de websites; Diretrizes de acessibilidade (WCAG 2.1) para a produção de conteúdo web para portadores de necessidades especiais; Folhas de Estilo CSS; Formatos de transferência de Dados na Web (XML e JSON); Comunicação Cliente-Servidor (Definição de servidor, definição de cliente, Protocolo HTTP, solicitação e resposta; Características da linguagem JavaScript (sintaxe, tipos de dados, variáveis, expressões, comandos, funções, objetos, vetores, estruturas de controle de fluxo, de repetição e de sequência); Programação no Cliente (Document Object Model); HTML dinâmico e controle de eventos; Frameworks para programação no cliente.

METODOLOGIA
A metodologia de ensino usada consiste em dividir as aulas em partes teórica, prática e pesquisa. Seguindo essa abordagem, as aulas teóricas têm como objetivo proporcionar aos alunos a compreensão dos conceitos através de aulas expositivas dialogadas e da exposição do conteúdo teórico seguido de demonstrações de exemplos práticos através do ambiente remoto. Seguindo essa proposta, o nível de complexidade dos conceitos poderá ser elevado de forma gradativa de acordo com a evolução do grupo. As atividades práticas têm como objetivo a resolução de exercícios ou atividades de maneira remota a fim de complementar o aprendizado. Além disso, as atividades práticas devem integrar o conhecimento do contexto do trabalho dos alunos com o conteúdo visto em sala, apresentando a possibilidade de integração do conhecimento de domínio as técnicas/tecnológicas apresentadas nas aulas. Por fim, a parte de pesquisa tem como objetivo propor aos estudantes, como atividade extraclasse, a realização de pesquisas a respeito conteúdo apresentado em aula e a aplicabilidade dos conceitos no contexto das ciências agrárias. Com esse estímulo espera-se que os alunos possam se inspirar para o desenvolvimento de aplicações e/ou sistemas relacionados com a disciplina.
Serão utilizadas videoaulas para os momentos assíncronos com base nos métodos de aprendizagem ativa e videoconferência com aula expositiva dialogada para os momentos síncronos. Os aspectos práticos na modalidade remoto serão realizados através de resolução de exercícios e desenvolvimento de projetos. Serão utilizadas as ferramentas Google Meet, SIGAA, Visual Studio Code, Google Jamboard, Telegram, Screen Recorder, JavaScript, Leitor de PDF e Editor de Textos.
Os horários de atendimento são na quarta-feira horários 1 e 2 da tarde. O horário de atendimento ao discente poderá ser agendado com o professor através do envio de email ou mensagem.

PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM
A avaliação será feita continuamente assumindo as funções diagnóstica e formativa de forma integrada ao processo ensino-aprendizagem, as quais devem ser utilizadas como princípios orientadores para a tomada de consciência das dificuldades, conquistas e possibilidades dos estudantes. O aluno será avaliado durante todo o processo da sua formação conceitual com o predomínio dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos.
A frequência será contabilizada por meio da presença nos encontros síncronos ou acesso ao material disponibilizado no SIGAA da turma para os encontros assíncronos.
Serão realizadas provas como forma de avaliação. As provas constarão de questões objetivas e/ou discursivas com data previamente acordada. Poderão ser desenvolvidos projetos ou trabalhos (individual ou em grupo) para complementação da nota.

CRONOGRAMA DE AULAS							
Aula #	MÊS	DIA	Ausencia	Aulas	CH Acumulada	Observação	Conteúdo
1	Outubro	20		2	1,7 h		Plano de Curso
2		22		2	3,3 h		Elementos HTML
2		27	Feriado	0	3,3 h		
3		29		2	5,0 h		Elementos HTML

4		30		6	10,0 h	Sábado (atividade assíncrona)	Trabalho
5	Novembro	3		2	11,7 h		CSS
6		5		2	13,3 h		CSS
7		10		2	15,0 h		CSS
8		12		2	16,7 h		CSS
9		17		2	18,3 h		CSS
10		19		2	20,0 h		Revisão
11		20		6	25,0 h	Sábado (atividade assíncrona)	Prova 1
12		24		2	26,7 h		Introdução a Javascript
13		26		2	28,3 h		Formulários
14	Dezembro	1		2	30,0 h		DOM
15		3		2	31,7 h		Validação
15		8	Feriado	0	31,7 h		
16		10		2	33,3 h		Canvas
17		15		2	35,0 h		Media Query
18		17		2	36,7 h		JQuery
18		22	Feriado	0	36,7 h		
18		24	Feriado	0	36,7 h		
18		29	Feriado	0	36,7 h		
18		31	Feriado	0	36,7 h		
18	Janeiro	5	Feriado	0	36,7 h		
18		7	Feriado	0	36,7 h		
19		12		2	38,3 h		Bootstrap
20		14		2	40,0 h		Bootstrap
21		19		2	41,7 h		Prova 2
22		21		2	43,3 h		React
23		26		6	48,3 h		React
24		28		2	50,0 h		React
25	Fevereiro	8		2	51,7 h		React
26		2		2	53,3 h		React
27		4		2	55,0 h		React
28		9		2	56,7 h		Revisão
29		11		2	58,3 h		Prova 3
30		16		2	60,0 h		Resultado da prova
31		18		2	61,7 h		Prova de reposição
		19					Consolidação Parcial
		25					Consolidação Final

AVALIAÇÕES		
Data	Hora	Descrição
20/11/2021	7hs até 12hs	Avaliação 1
19/01/2022	Horário da aula	Avaliação 2
11/02/2022	Horário da aula	Avaliação 3

REFERÊNCIAS
<p><b>BIBLIOGRAFIA BÁSICA:</b></p> <p>DUCKETT, J. <b>JavaScript e JQuery</b>: desenvolvimento de interfaces web interativas. Rio de Janeiro: Alta Bokks, 2016</p> <p>FLANAGAN, D. <b>JavaScript: O Guia Definitivo</b>. Bookman, 2012.</p> <p>ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J. <b>Design de Interação</b>: além da interação homem-computador. Bookman, 2013.</p> <p>FLANAGAN, D. <b>JavaScript: O Guia Definitivo</b>. Bookman, 2012.</p> <p>ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J. <b>Design de Interação: além da interação homem-computador</b>. Bookman, 2013. MEYER, Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1. Disponível em: <a href="https://www.w3.org/TR/WCAG21/">https://www.w3.org/TR/WCAG21/</a></p> <p>HTML: HyperText Markup Language. Disponível em : <a href="https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML">https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML</a></p> <p>CSS: Cascading Style Sheets. Disponível em: <a href="https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS">https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS</a></p> <p>JavaScript. Disponível em: <a href="https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript">https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript</a></p>
<p><b>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:</b></p> <p>AMARAL, L. G. <b>CSS Cascading Style Sheets</b>: guia de consulta rápida. 2. ed. São Paulo: Novatec, c2006.</p> <p>KAWANO, W. <b>Crie aplicativos Web com HTML, CSS, JavaScript, PHP, PostgreSQL, Bootstrap, AngularJS e Laravel</b>. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2016.</p> <p>PUREWAL, S. <b>Aprendendo a Desenvolver Aplicações Web</b>. Novatec, 2014.</p> <p>TONSIG, S. L. <b>Aplicações na nuvem</b>: como construir com HTML5, javaScript, CSS, PHP e MYSQL. Rio de Janeiro: Ciência moderna, 2012.</p> <p>USABILIDADE.com. Disponível em &lt;<a href="http://www.usabilidade.com/">http://www.usabilidade.com/</a>&gt;</p> <p>TASK-Centered User Interface Design: A Practical Introduction. Disponível em &lt;<a href="http://hcibib.org/tcuid/">http://hcibib.org/tcuid/</a>&gt;</p>