



23.22 Programação e Web Design

Disciplina - Programação e Web Design

Código - Tipo - Nuclear

Nível - 1 Ano - 2º

Semestre - 4º Créditos - 6 = 150 horas (64 de contacto + 86 de estudo).

1. Introdução

Internet é uma rede de computadores conectados em toda a extensão do Globo Terrestre que oferece diversos serviços a seus usuários como podem ser o correio electrónico, o chat ou a web. Todos os serviços que a Internet oferece são realizados por milhares de computadores que estão permanentemente ligados e conectados à Internet, esperando que os usuários lhes solicitem os serviços e servindo-os uma vez solicitados. Como dissemos, há servidores para tudo, os que oferecem correio electrónico, outros tornam possíveis nossas conversas por chat, outros a transferência de arquivos ou a visita às páginas web e assim até completar a lista de serviços da Internet. Esta disciplina pretende dotar os estudantes de conhecimentos básicos sobre a criação de páginas HTML.

2. Competências

- Conhece a linguagem HTML;
- Entende o funcionamento lógico da internet;
- Desenvolve páginas web.

3. Objectivos Gerais

No final da disciplina, o estudante deverá:

- a. Perceber o princípio de funcionamento da Internet
- b. Saber desenvolver páginas HTML para diferentes fins.
- c. Entender o princípio de funcionamento da Web

4. Plano Temático

Nº	Tema	Horas de	
		contacto	Estudo
1	▪ Introdução à Internet	2	5

2	Linguagem HTML – Conceitos básicos	4	5
3	▪ Tags HTML	8	12
4	▪ Folhas de estilo – CSS Style Sheet	8	10
5	JavaScript	10	8
6	Animação na Web	6	6
7	PHP	20	30
8	Hospedagem de Páginas Web	2	5
9	A. Servidor Web e Servidor de domínio (DNS)	4	5
Subtotal		64	86
Total		150	

5. Estratégia e Metodologia

A cadeira web design será totalmente prática, estando dividida em dois (2) semestres. No Primeiro semestre serão tratados conceitos ligados a criação de páginas HTML simples e a sua personalização recorrendo aos StyleSheets e JavaScript.

Grande parte das aulas, estão direccionadas a componente prática, onde os estudantes apresentarão vários projectos

6. Meios

Software: NotePad, Adobe Photoshop e Macromedia Flash, Firefox e Dreamwaver
Laboratório de Informática.

7. Avaliação

- 2 Projectos individuais a serem realizados durante o decorrer da disciplina;
- 2 Provas práticas de programação HTML
- Os projectos valem 50% e a prova 50% da média final

8. Bibliografia

- PRATES, Rubens. **HTML – Guia de consulta rápida**. São Paulo, 1999, Ed. Novatec.
- PROFFITT, Brian e Zupan, Ann. **XHTM – Desenvolvimento Web**. Makron Books, São Paulo, 2001.
- TITTEL, Ed *et al.* **HTML 4 para Dummies**. Rio de Janeiro, 1998. Ed. Campus Ltda.

- DAMASCENO, Anielle. **Webdesign: teoria e prática**. Florianópolis: Visual Books, 2003.
- DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes: 1997.
- ADFAHRER, Luli. **Design/Web/Design:2**.
- WILLIAMS, Robin; TOLLET, John. **Webdesin para não designers: Um guia rojectar para você criar, rojectar e publicar o seu site na web**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2001.
- BRIDGEWATER, Peter. **Introdução ao Design Gráfico**. São Paulo: Estampa, 1999.
- WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- DAMASCENO, Anielle. **Webdesign: teoria e prática**. Florianópolis: Visual Books,

Língua de Ensino

Português

Docentes: A cadeira será leccionada pelos docentes da ESTEC – Departamento de Informática