



TeSP - Web e Dispositivos Móveis

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso n.º 12718/2016 - 19/10/2016

Ficha da Unidade Curricular: Desenvolvimento de Aplicações para a Web II

ECTS: 6; Horas - Totais: 162.0, Contacto e Tipologia, TP:30.0; PL:60.0;

Ano|Semestre: 2|S1; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: ; Código: 620015

Área de educação e formação: Ciências informáticas

Docente Responsável

Hélder da Corte Pestana

Professor Adjunto

Docente e horas de contacto

Hélder da Corte Pestana

Professor Adjunto, TP: 30; PL: 60;

Objetivos de Aprendizagem

Os estudantes deverão adquirir conhecimentos de como desenvolver sites e aplicações dinâmicas avançadas para a web, nomeadamente aplicações para ambiente desktop e móvel; interagir com o utilizador; fazer persistência de dados; criar e consumir dados em XML; criar e usar webservices; utilizar AJAX;

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

Os estudantes deverão adquirir conhecimentos de como desenvolver sites e aplicações dinâmicas avançadas para a web, nomeadamente aplicações para ambiente desktop e móvel; interagir com o utilizador; fazer persistência de dados; criar e consumir dados em XML; criar e usar webservices; utilizar AJAX;

Conteúdos Programáticos

1. XML e Webservices
2. Ajax – Asynchronous Javascript and XML
3. Frameworks de Javascript
4. Desenvolvimento de Jogos para a Web
5. Projeto

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Utilização de XML e Webservices
 - 1.1. O que é um Webservice e para que serve
 - 1.2. Como criar e disponibilizar um webservice
 - 1.3. Consumir um webservice
2. Ajax – Asynchronous Javascript and XML
 - 2.1. O que é Ajax e quais as suas vantagens
 - 2.2. Instanciação do Objeto HTTP

- 2.3. Envio de pedidos e tratamento de respostas
3. Frameworks de Javascript
 - 3.1. jQuery
 - 3.2. AngularJS
 - 3.3. Node.JS
4. Desenvolvimento de Jogos para a Web
 - 4.1. Frameworks Javascript
 - 4.2. Cordova
5. Projeto

Metodologias de avaliação

Avaliação Contínua:

- 25% Observação direta em sala de aula
- 75% Trabalho Prático Final Individual (nota mínima 6 valores)

Avaliação Periódica:

- 25% Realização de prova oral
- 75% Trabalho Prático Final Individual (nota mínima 6 valores)

Avaliação Final:

- 25% Exame (nota mínima 6 valores)
- 75% Trabalho Prático final Individual (nota mínima 6 valores)

Software utilizado em aula

Apache; Mysql; Atom, Vscod ou outro editor

Estágio

Não aplicável

Bibliografia recomendada

- SOARES, Wallace; "AJAX", Editora Erica; 2006
- RAMALHO, José C.; HENRIQUES, Pedro; "XML & XSL – Da teoria à prática", Editora FCA. 2002;
- UGHETTO, Vico; "CSS – Criação Inovadora de Sites", Editora FCA. 2006;
- OLIVEIRA, Hélder, "Dreamweaver CS5 – Depressa & Bem"; Editora FCA; 2011
- REMOALDO, Pedro; "O Guia Prático do Dreamweaver CS5"; Editora FCA; 2010-
- SOARES, Luís; "jQuery: a sua biblioteca Javascript"; Editora FCA; 2014
- HOWARD, Daniel; "Node.JS for PHP Developers"; Editora O'Reilly Media; 2012
- CARREIRO, João; ABREU, Luís; "Javascript"; Editora FCA; 2013
- ABREU, Luís; "HTML5"; Editora FCA; 2012
- GREEN, Brad; SESHADRI, Shyam; "AngularJS"; O'Reilly Media; 2013

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Pretende-se que os alunos adquiram conhecimentos para o desenvolvimento eficaz (e rápido) de aplicações avançadas para a Internet.

Para os alunos adquirirem conhecimentos no desenvolvimento de sites e aplicações avançadas para a internet de forma rápida e eficaz é lecionado o ponto 1 e 5 dos conteúdos programáticos.

No que diz respeito à persistência de dados interna e externa, são lecionados os pontos 1,2,3 e 4.

Para fomentar o espírito crítico e de investigação para novas tecnologias emergentes do aluno são lecionados o ponto 6 dos conteúdos programáticos. Como forma de conjugar todos os conhecimentos

adquiridos nesta disciplina e em outras disciplinas lecionadas anteriormente com temática relacionada, nomeadamente na capacidade de gerir e desenvolver um projeto são lecionados o ponto 7 dos conteúdos programáticos.

Metodologias de ensino

Aulas teórico-práticas e de prática laboratorial, onde se apresentam os conceitos e propõem a resolução de casos práticos. Estão também previstas sessões de orientação tutorial.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Pretende-se que os alunos adquiram conhecimentos teóricos sobre o desenvolvimento de aplicações dinâmicas para a internet, entende-se ser adequada a transmissão de conceitos através da exposição oral por parte do docente, fazendo uso dos meios e suportes considerados adequados, como o a projeção da tela do computador, dispositivos, leitura de artigos, casos práticos, etc. cuja utilização se considera importante para a motivação do processo de aprendizagem por parte do aluno. Será privilegiada, sempre que possível, o recurso a casos práticos reais que potenciem e motivem a aprendizagem. A utilização da plataforma de e-learning considera-se benéfica como ferramenta para divulgação de informação, esclarecimento de dúvidas, envio de textos de apoio, fichas de exercícios e outros materiais de estudos. No que concerne à metodologia de avaliação prevista, entende-se que a realização de um trabalho prático possibilitará aos alunos um espaço que lhes permitirá, não só o estudo e aplicação das matérias lecionadas, como também a aquisição de autonomia e de capacidade crítica, nomeadamente na investigação e conhecimento de novas tecnologias e realidades emergentes.

Língua de ensino

Português

Pré requisitos

Domínio de PHP, HTML, CSS e Javascript

Programas Opcionais recomendados

Não se aplica

Observações

Docente Responsável



Assinado de forma digital por
Hélder Pestana
Dados: 2018.10.23 15:05:45
+01'00'

Diretor de Curso, Comissão de Curso

Júlio César Moita Digitally signed by
Jorge Ruivo da Silva Júlio César Moita
Jorge Ruivo da Silva

Conselho Técnico-Científico

Jorge
Antunes 