



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

  
  

Disciplina  
Atividade complementar  
Monografia

  
  

Prática de Ensino  
Módulo  
Trabalho de Graduação

**STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)**

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
<b>EG 478</b>	<b>PROGRAMAÇÃO WEB PARA O ENSINO</b>	15	45	2	60	

Pré-requisitos		Co-Requisitos		Requisitos C.H.	0
----------------	--	---------------	--	-----------------	---

**EMENTA**

Princípio da Programação Web; Linguagem e Programação para Web; Interface; Arquitetura de Software; Modelo de arquitetura de Software; Desenvolvimento de Layout; Realização do projeto

**OBJETIVO (S) DO COMPONENTE**

- Preparar estudantes, pesquisadores e professores ao entendimento sobre a concepção e desenvolvimento de artefatos e plataformas para o ensino.
- Capacitar estudantes, pesquisadores e professores a concepção e o desenvolvimento de material digital para Web.
- Contribuir na formação dos estudantes na utilização de linguagem de programação.

**METODOLOGIA**

Metodologia maker:

- Apresentação de alguns princípios e aplicação em exemplos.
- Concepção e desenvolvimento de um pequeno projeto web para o ensino.

**AValiação**

- Avaliação contínua na participação.
- Avaliação a partir da apresentação dos projetos desenvolvidos.



#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Princípio da Programação Web.
2. Linguagem e Programação para Web.
3. Interface.
4. Arquitetura de Software.
5. Modelo de arquitetura de Software.
6. Desenvolvimento de Layout.
7. Realização do projeto.

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1. Lambkin, Paul; Learn Spring MVC in 6 hours; Onassis Publishing and Geeky Red Books; 2013.
2. Flanagan, David; JavaScript: O Guia Definitivo, Edição: 6, Bookman, 2012.
3. BELLEMAIN, F.; RAMOS, C. S.; TIBÚRCIO, R, S. Engenharia de software educativos, o caso do bingo dos racionais. Anais do VI SIPEM - Seminário International de Pesquisa em Educação Matemática. Pirenópolis, Sociedade Brasileira de Educação Matemática. p. 1-12, 2015.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1. GALVIS, A. H. Ingeniería de Software Educativo. Santafé de Bogotá: Ediciones Uniandes, 1992.
2. TCHOUNIKINE, P. Computer Science and Educational Software Design: A Resource for Multidisciplinary Work in Technology Enhanced Learning. Ed. Springer. 2011.
3. TIBÚRCIO, R. S. Processo de desenvolvimento de software educativo: um estudo da prototipação de um software para o ensino de função. 2016. f. 112. Dissertação de Mestrado (Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica – Edumatec). Recife, UFPE. 2016.
4. SOMMERVILLE, I. Software Engineering. 9a Edição. Editora Pearson: Boston, 2011.
5. Evans, Eric; Tiberio, Julio Couto Novais, Domain Driven Design, Edição: 3ª, Alta Books, 2016.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

\_\_\_\_\_  
ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

\_\_\_\_\_  
ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO

