



UNIVERSIDADE  
FEDERAL DO CEARÁ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO  
COORDENADORIA DE PROJETOS E ACOMPANHAMENTO CURRICULAR  
DIVISÃO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR

## FORMULÁRIO PARA CRIAÇÃO E/OU REGULAMENTAÇÃO DE DISCIPLINA

(  ) **Regulamentação** (se a disciplina está prevista no Projeto Pedagógico)

(  ) **Criação/Regulamentação** (se a disciplina não está prevista no Projeto Pedagógico)

**1. Unidade Acadêmica que oferta a Disciplina** (Faculdade, Centro, Instituto, *Campus*):

Campus de Quixadá

**2. Departamento que oferta a Disciplina** (quando for o caso):

**3. Curso(s) de Graduação que oferta(m) a disciplina**

Código do Curso	Nome do Curso	Grau do Curso <sup>1</sup>	Currículo (Ano/Semestre)	Caráter da Disciplina <sup>2</sup>	Semestre de Oferta <sup>3</sup>	Habilitação <sup>4</sup>
406	Design Digital	Bacharelado	2015.1	Obrigatória	4º	

**4. Nome da Disciplina:**

Linguagens de Marcação e Scripts

**5. Código da Disciplina** (preenchido pela PROGRAD):

QXD0164

**6. Pré-Requisitos**

Não (  )

Sim (  )

Código

Nome da Disciplina/Atividade

QXD0129

Programação para Design

**7. Correquisitos**

Não (  )

Sim (  )

Código

Nome da Disciplina/Atividade

**8. Equivalências**

Não (  )

Sim (  )

Código

Nome da Disciplina/Atividade

1 Preencher com *Bacharelado, Licenciatura ou Tecnólogo*.

2 Preencher com *Obrigatória, Optativa ou Eletiva*.

3 Preencher quando obrigatória.

4 Quando eletiva, preencher com a *habilitação* ou *ênfase* a que se vincula a disciplina.

--	--	--	--

**9. Turno da Disciplina** (é possível marcar mais de um item):

Matutino       Vespertino       Noturno

**10. Regime da Disciplina:**

Semestral       Anual       Modular

**11. Justificativa para a criação/regulamentação desta disciplina – Máximo de 500 caracteres**

(mostrar a importância da área / do conteúdo para a formação do aluno, a pertinência da disciplina na integralização curricular e outros aspectos):

As interfaces dos softwares estão cada vez mais dinâmicas e adaptativas. Para desenvolver essas interfaces o profissional precisa aliar conhecimentos de programação e de estruturação de conteúdo e dados. As linguagens de marcação dão esse suporte estrutural para o conteúdo e para os dados e as linguagens de script permitem a manipulação dinâmica dos conteúdos a serem apresentados nas interfaces. A disciplina permite que os alunos conheçam e exercitem esses conhecimentos.

**12. Objetivo(s) da Disciplina:**

Objetivos Gerais:

- Entender como usar scripts e linguagens de marcação para construir interfaces dinâmicas

Objetivos específicos:

- Conhecer e aplicar conceitos de HTML
- Conhecer e aplicar conceitos de CSS
- Conhecer e aplicar conceitos de javascript
- Conhecer e aplicar conceitos de frameworks de componentes
- Conhecer e aplicar conceitos de JSON
- Conhecer e aplicar conceitos bibliotecas de manipulação de DOM

**13. Ementa:**

Entender o que são linguagens de marcação e como elas podem ser usadas para estruturar e transmitir informações. Entender como usar scripts para criar interfaces dinâmicas. Criação de interfaces utilizando linguagens de marcação (HTML), scripts (javascript) e estilos como CSS e formato de troca de dados como JSON.

**14. Descrição da Carga Horária**

Número de Semanas:	Número de Créditos:	Carga Horária Total:	Carga Horária Teórica:	Carga Horária Prática:
16	4	64 horas	32 horas	32 horas

**15. Bibliografia Básica** (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 03 títulos):

CLARK, R.; MURPHY, C.; STUDHOLME, O.; MANIAN, D. **Introdução ao HTML5 e CSS3**. Alta Books. 1ª edição. 2014. ISBN: 9788576088561.

SILVA, Maurício Samy. **HTML 5: a linguagem de marcação que revolucionou a web**. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2014. 335 p. ISBN 9788575224038

SMITH, Ben. **JSON básico: conheça o formato de dados preferido da web**. São Paulo: Novatec, 2015. 400 p. ISBN 9788575224366

**16. Bibliografia Complementar** (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 05 títulos – de acordo com instrumento de avaliação de Curso de Graduação, INEP/maio-2012 ou legislação posterior):

RESIG, John; BIBEALUT, Bear. **Segredos do ninja JavaScript**. São Paulo: Novatec, 2013. 488 p. ISBN 9788575223284

FREDERICK, Gail Rahn; LAL, Rajesh. **Dominando o desenvolvimento Web para smartphone:** construindo aplicativos baseados em JavaScript, CSS, HTML e Ajax para iPhone, Android, Palm Pre, BlackBerry, Windows Mobile e Nokia S60 . Rio de Janeiro: Alta Books, 2011. 344 p. ISBN 9788576085140 (broch.).

SILVA, Maurício Samy. **Construindo sites com CSS e (X)HTML:** sites controlados por folhas de estilo em cascata . São Paulo, SP: Novatec, 2008. 446p. ISBN 9788575221396 (broch.).

FREEMAN, Eric; ROBSON, Elisabeth. **Use a cabeça! programação em HTML 5 :** desenvolvendo aplicativos para web com JavaScript. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014. xxxii, 573 p. (Use a cabeça!). ISBN 9788576088455

ROBSON, Elisabeth; FREEMAN, Eric. **Use a cabeça!: HTML e CSS.** 1. Ed (tradução da 2ª ed). Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2015. 760 p. ISBN 8576088622. ISBN-13 978-8576088622

#### 17. Aprovação do Colegiado do Departamento (quando for o caso)

Data de Aprovação:

\_\_\_\_\_  
Chefe(a) do Departamento  
Assinatura e Carimbo

#### 18. Aprovação do(s) Colegiado(s) de Curso(s)

Código do Curso:

Data de Aprovação:

\_\_\_\_\_  
Coordenador(a) do Curso  
Assinatura e Carimbo

#### 19. Aprovação do Conselho da Unidade Acadêmica

Data de Aprovação:

\_\_\_\_\_  
Diretor(a) da Unidade Acadêmica  
Assinatura e Carimbo

#### 20. Aprovação do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (Câmara de Graduação)

Data de Aprovação:

\_\_\_\_\_  
Presidente(a) da Câmara de Graduação  
Assinatura e Carimbo

**Orientações para tramitação do processo:**

Deve ser aberto e encaminhado processo à Pró-Reitoria de Graduação / Câmara de Graduação, contendo: 1) Ofício(s) informando a data de aprovação da criação e/ou regulamentação da(s) disciplina(s) pela Coordenação do Curso, pelo(s) Departamento(s) envolvido(s) – se for o caso – e pela Direção da Unidade Acadêmica; 2) Formulário para Criação e/ou Regulamentação de Disciplina integralmente preenchido, com assinaturas, datas e carimbos solicitados.

### ANEXO - Descrição do Conteúdo e Carga Horária

<b>Descrição do Conteúdo e Carga Horária</b>				
<b>Unidades e Assuntos das Aulas</b>		<b>Nº de Horas Teóricas</b>	<b>Nº de Horas Práticas</b>	
1. HTML 5 a. Estrutura b. Elementos c. Tags d. Cabeçalhos, parágrafos, listas, tabelas, formulários e. Cores		6	8	
2. CSS 3 a. Sintaxe b. Seletores c. Propriedades ( background, bordas, cores, gradientes ...) d. Modelo de Caixa e. Posicionamento f. Flexbox		6	8	
3. JavaScript a. Sintaxe b. Manipulação DOM c. Manipulação CSS d. Eventos		6	6	
4. Ajax a. Requisições HTTP b. Acesso REST c. JSON		6	4	
5. jQuery a. Sintaxe b. Manipulação DOM c. Manipulação CSS d. Eventos e. AJAX		4	4	
6. Bootstrap a. Sistemas de Grid b. Componentes		4	2	
<b>14. Descrição da Carga Horária</b>				
<b>Número de Semanas:</b> 16	<b>Número de Créditos:</b> 4	<b>Carga Horária Total:</b> 64h	<b>Carga Horária Teórica:</b> 32h	<b>Carga Horária Prática:</b> 32h