

Escola Superior de Tecnologia de Tomar

Ano letivo: 2025/2026

TeSP - Design Multimédia

Técnico Superior Profissional

Plano: Despacho n.º 2478/2024 de 07/03/2024

Ficha da Unidade Curricular: Laboratório Web

ECTS: 7; Horas - Totais: 189.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0;

Ano | Semestre: 2 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 617540

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

Docente Responsável

Hélder da Corte Pestana

Professor Adjunto

Docente(s)

Hélder da Corte Pestana

Professor Adjunto

Objetivos de Aprendizagem

- A. Entender o funcionamento da Internet.
- B. Conhecer e utilizar as linguagens de marcação e codificação.
- C. Conhecer a linguagem de programação de interações nas páginas e o utilizador.
- D. Utilizar corretamente ferramentas de desenvolvimento e desenho de interfaces web.
- E. Saber concretizar projecto web.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

- A. Entender o funcionamento da Internet e da World Wide Web.
- B. Conhecer e saber utilizar as linguagens de marcação e codificação, na edição e aparência de páginas para a Internet.
- C. Conhecer e utilizar a linguagem de programação de interações nas páginas e o utilizador.
- D. Utilizar corretamente ferramentas de desenvolvimento e desenho de interfaces web.
- E. Saber como concretizar o projeto disponibilizando-o para ambiente de produção.

Conteúdos Programáticos

1. A Internet
2. HTML
3. CSS – Folhas de Estilos em Cascata
4. Desenho de Interfaces Web
5. Publicação de Websites

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. A Internet
 - 1.1. A história da Internet
 - 1.2. Principais Protocolos
2. HTML
 - 2.1. A História das linguagens de anotação e do HTML
 - 2.2. Arquitetura
 - 2.3. Semântica
 - 2.4. Sintaxe
 - 2.4.1. Etiqueta/tag
 - 2.4.2. Atributos
 - 2.5. Estrutura geral de um documento
 - 2.6. Elementos
 - 2.6.1. Blocos
 - 2.6.2. Formatação
 - 2.6.3. Imagens
 - 2.6.4. Tabelas
 - 2.6.5. Listas
 - 2.6.6. Formulários
 - 2.6.7. Hiperligações
3. CSS – Folhas de Estilos em Cascata
 - 3.1. A História e Conceitos
 - 3.2. Posicionamento e integração de código CSS com HTML
 - 3.2.1. Interno, Externo e Inline
 - 3.3. Sintaxe
 - 3.3.1. Seletor, Propriedade e Valor
 - 3.4. Tipos de seletores
 - 3.4.1. Classes
 - 3.4.2. ID
 - 3.4.3. Pseudo
 - 3.4.4. Ascendentes e descendentes
 - 3.4.5. Atributos
 - 3.4.6. Universais
 - 3.5.7. Box Model
 - 3.6. framework de css (Bootstrap)
 - 3.6.1. História e conceitos
 - 3.6.2. Funcionamento e utilização da FrameWork
 - 3.6.3 Templates em Bootstrap
4. Desenho de Interfaces Web
 - 4.1 Softwares de Desenvolvimento Web

- 4.2 Frameworks pré-desenvolvidas
- 4.3 Edição de Frameworks
- 5.Publicação de Websites
- 5.1 Servidores e Serviços associados sites.
- 5.2 Implementação, validação e Testes
- 5.3 Publicar o site na WWW.

Metodologias de avaliação

Avaliação época normal:

- 25% Mini-Trabalhos (2)
- 25% Teste (nota mínima 7 valores)
- 50% Trabalho Prático Final (nota mínima 7 valores)

O aluno reprovará por faltas, se não frequentar 2/3 das aulas, de acordo com o disposto no ponto 4 do Artigo 8º, do regulamento Académico do IPT

Avaliação por Exame:

- 25% Mini-Trabalhos (2)
- 25% Teste (nota mínima 7 valores)
- 50% Trabalho Prático Final (nota mínima 7 valores)

O aluno obtém aprovação à UC de acordo com o disposto nos Pontos 11 e 12, do Artigo 11º, do regulamento Académico do IPT.

Software utilizado em aula

VS Code (preferencial), Atom ou outro editor web.

Estágio

Não aplicável

Bibliografia recomendada

- Coelho, P. (2012). *HTML & XHTML - Curso Completo*. (Vol. 1).. FCA. Lisboa
- Coelho, P. (2015). *Desenvolvimento Móvel com HTML5..* 1, FCA. Lisboa
- Gonçalves, D. e Fonseca, M. e Campos, P. (2017). *Introdução ao Design de Interfaces..* FCA. Lisboa
- Oliveira, H. (2012). *Dreamwaver CS5 e Cs5.5..* 1, FCA. Lisboa

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

O conteúdo programático 1 pretende concretizar o objetivo A

O Conteúdo programático 2 pretende concretizar o objetivo B

Os Conteúdos programáticos 3, 4, 5 pretendem concretizar o objetivo C

Os conteúdos programáticos 1,2,3,4 e 5 pretendem concretizar o objetivo D e E

Metodologias de ensino

1. Aulas expositivas e demonstrativas com apoio audiovisual.
2. Desenvolvimento de exercícios de aplicação dos conteúdos explorados.
3. Metodologia ativa de ensino PBL (Project Based Learning).

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

1 vs A, B, C

2 vs B, C, D, E

3 vs B, C, D, E

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não aplicável

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável

Observações

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

- 4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos;
- 8 - Promover o crescimento económico inclusivo e sustentável, o emprego pleno e produtivo e o trabalho digno para todos;
- 9 - Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação;

Docente responsável



Assinado de
forma digital por
Hélder Pestana

Homologado pelo C.T.C.

Acta n.º 6 Data 19/11/2025