



Ano Lectivo	2014/15									
Curso	Design e Animação Multimédia									
Unidade Curricular	Programação									
Responsável <small>[nome completo e e-mail]</small>	Nuno Miguel Chuva Vasco / chuvavasco@estgp.pt									
Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)	Esta Unidade Curricular pretende dotar os alunos com conhecimentos teóricos e práticos das técnicas de programação com tecnologias Web.									
ECTS/tempo de trabalho (horas)	ECTS	Total	Horas de contacto semestral							
			T	TP	PL	S	TC	O	OT	
				60					20	
Requisitos Orientadores <small>[competências à entrada; pré-requisitos; precedências]</small>										
Conteúdos <small>[estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]</small>	<p>Introdução à Programação Noções básicas de programação Variáveis Funções Expressões Operadores Instruções de controlo de fluxo Objectos intrínsecos da linguagem Construção de novos objectos Arrays Algoritmos de pesquisa e ordenação Recursividade Modelo de programação orientado por eventos Acesso a objectos HTML-DOM (Document Object Model)</p>									
Metodologias de ensino e Aprendizagem	<p>Avaliação por frequência Participação na realização de trabalhos práticos e laboratoriais de curta duração em espaço de aula. Realização de trabalhos práticos e laboratoriais de maior duração entregues até uma data estipulada, mediante propostas do docente. Trabalhos práticos laboratoriais: 100% Condições de Acesso aos Exames Além das excepções especificamente regulamentadas, têm acesso aos exames os alunos cuja média ponderada das diversas componentes práticas e laboratoriais seja igual ou superior a 7,0 valores. Todas as três épocas de exame possuem as mesmas características: Realização de um trabalho laboratorial individual, mediante proposta a apresentar pelo docente. Trabalho Prático Laboratorial – 100%</p>									
Língua de ensino	Português									
Avaliação <small>[indicar os componentes d sistema de avaliação, tipo, matéria e peso de cada componente na classificação final]</small>	<p>1 - Avaliação por frequência</p> <p>2 - Avaliação por Exame</p>									
Bibliografia Principal	Harris, A. (2001). JavaScript programming for the absolute beginner. Independence: Prima Publishing. ISBN 0 7615 3410 5									



Tutoriais JavaScript, disponíveis em: <http://www.w3schools.com/js>

Bibliografia Complementar

**Alunos em mobilidade
e alunos com estatuto
especial**

1 - Avaliação por frequência

2 - Avaliação por Exame