



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Programa da Unidade Curricular
WEBPROGRAMMING

Ano Lectivo 2026/2027

1. Unidade Orgânica

Faculdade de Arquitectura e Artes

2. Curso

ARTES E COMUNICAÇÃO MULTIMÉDIA

3. Ciclo

1º

4. Unidade Curricular

WEBPROGRAMMING (V3020)

5. Área Científica

6. Ano Curricular

2º

7. Tipo de Unidade Curricular / Semestre

2º Semestre



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

8. Tipo de aula e carga horária (tempo de trabalho)

Aulas Teóricas:	
Aulas Práticas:	
Aulas Teórico-Práticas:	30,00
Orientação Tutorial:	20,00

9. Créditos ECTS

6,00

10. Coordenador da Área Científica

11. Regente

Prof. Doutor NUNO SOTERO ALVES DA SILVA

12. Assistentes

13. Língua de Ensino

Português

14. Objetivos Gerais

Os alunos terão a oportunidade de desenvolver um portfólio de sites criativos e aprender em alto nível como a Internet e a Web funcionam por meio de interações cliente-servidor.

15. Objetivos Específicos

Webprogramming é uma introdução à programação para a World Wide Web e às tecnologias que a suportam. O curso tem uma abordagem prática, onde os alunos aprenderão como usar as ferramentas e tecnologias para construir sites. Ao mesmo tempo, os alunos também adquirirão conhecimentos sobre como e porquê muitas destas tecnologias funcionam. E, por último, é criativo, pois os alunos terão a oportunidade de projetar e explorar formas criativas de construir um website.

16. Competências a adquirir

Ao final do curso, os alunos serão capazes de escrever um site simples "full-stack" com páginas da web, código do lado do cliente, código do lado do servidor e uma base de dados, com uma variedade de outros conceitos e tecnologias importantes de programação da web, incluindo controle de versão, diretrizes de qualidade de código em projetos multilíngues, acessibilidade e validação de formulário.

17. Metodologia de Ensino



UNIVERSIDADE LUSÍADA LISBOA

As aulas apresentarão novos materiais ao longo do semestre, motivarão conceitos-chave e demonstrarão estratégias de desenvolvimento web. Portanto, é aconselhável estar presente e preparado. Perguntas durante a palestra são incentivadas - as perguntas ajudam os instrutores a avaliar onde os alunos estão, e geralmente muitos alunos compartilham a mesma pergunta.

18. Conteúdos Programáticos

O curso é dividido em módulos, onde cada um apresenta uma tecnologia chave de programação web:

- Estrutura e aparência da página web com HTML5 e CSS
- Interatividade e comportamento do lado do cliente com JavaScript
- Utilização de frameworks MVC (Model-View-Controller), PHP ou tecnologias similares
- Utilização de web services (APIs) no frontend com JavaScript assíncrono
- Escrevendo serviços web com JavaScript do lado do servidor via Node.js
- Armazenar e recuperar informações em base de dados com SQL ou base dados similar

19. Métodos de Avaliação

Tendo como base o Regulamento de Avaliação de Conhecimentos em vigor e o Regulamento Específico para esta unidade curricular, a assiduidade e participação nas aulas será tida em consideração na avaliação.

20. Recursos Didáticos

Serão utilizados meios audiovisuais, com exploração de novas tecnologias, suportes multimédia e apresentações interativas, designadamente:

Livros específicos, e formatos digitais da Biblioteca do Conhecimento Online (b-on);

Apresentação digitais (PowerPoint);

Computador, videoprojector, e a plataforma Moodle.

Software Adobe, Microsoft e W3Schools.

21. Objetivos de Sustentabilidade

ODS 4 - Educação de qualidade: desenvolve pensamento computacional, resolução de problemas e literacia digital, essenciais à formação de base em comunicação e multimédia. ODS 5 - Igualdade de género: promove um ambiente de aprendizagem inclusivo em áreas tecnológicas, contribuindo para reduzir assimetrias de participação e sucesso académico. ODS 9 - Indústria, Inovação e Infra-estruturas: introduz princípios de programação e estruturas multimédia que suportam eficiência computacional e inovação.

22. Palavras Chave

Programação

Web design

Sítios

Internet



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): Robbins , Jennifer
Título: Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web Images
Edição: 6ª Ano: 2025
Local: New York
Editora: O'Reilly
Codigo ISBN: 978-1098137687

Autor(es): Anderson, Iain
Título: AI for Creative Production: A handbook for the ethical use of AI in creating and processing text, im
Edição: 1ª Ano: 2026
Local: Birmingham
Editora: Packt Learning Hub
Codigo ISBN: 978-1806025817

Autor(es): Pilot, Lise
Título: AI in UX Design: How UX Designers are Using AI in the Age of Artificial Intelligence
Edição: 1ª Ano: 2026
Local: Birmingham
Editora: Packt Publishing
Codigo ISBN: 978-1807787592

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): Duckett, Jon
Título: Front-End Back-End Development with HTML, CSS, JavaScript, jQuery, PHP, and MySQL
Edição: 1ª Ano: 2022
Local: New Jersey
Editora: John Wiley & Sons Inc
Codigo ISBN: 978-1119813095

Autor(es): Nixon, Robin
Título: Learning PHP, MySQL & JavaScript: A Step-by-Step Guide to Creating Dynamic Websites



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Edição: 7ª Ano: 2025
Local: Cambridge
Editora: O'Reilly Media
Codigo ISBN: 978-1098152352

Ficha técnica MIP / MIP Datasheet	
Título / Title	Programa da unidade curricular 'WEBPROGRAMMING': Ano Lectivo 2026/2027
Autor / Author	Prof. Doutor NUNO SOTERO ALVES DA SILVA
Classificação / Classification	-
Descritores / Descriptors	-
Colaborador(es) / Colaborator(s)	-
Data Hora / Date Time	02/09/2026 01:04:00
Formato de dados / Data Format	Texto / Text, PDF
Estatuto de utilização / Usage	Acesso público / Public Access
Relação / Relation	Versão 3,0
(c) Universidade Lusíada, 2026	