



## PROGRAMA DE DISCIPLINA

**Curso:** Sistemas de Informação

**Grade:** 1784 (março/2018)

**Disciplina:** MULTIMÍDIA E HIPERMÍDIA

**Período:** 1º

**Turno:** Noturno

**Carga Horária:** 72 h

**Professor(a):** ERIK ACEIRO ANTONIO

### Ementa da Disciplina:

Estudo sobre conceitos de Hipertexto, Hipermissão e Multimídia: definição, histórico, terminologia, fundamentos e problemas; Áudio e Vídeo: tipos de arquivos, ferramentas para manipulação; Linguagem HTML; CSS; JavaScript; Frameworks; REST; Protocolo HTTP e WebSocket.

### Objetivos:

Introdução aos conceitos de multimídia e hipermissão e investigação dos problemas envolvidos com o suporte computacional a dados de mídia e de aplicações de multimídia e hipermissão, bem como um conhecimento genérico de alguns tópicos importantes na atualidade.

### Conteúdo Programático:

01/03 - Apresentação da Disciplina  
 08/03 - Conceitos de Multimídia e Hipermissão  
 15/03 - Conceitos de HTML/CSS/JS  
 22/03 - Ferramenta de apoio computacional - Sublime e GIT  
 29/03 - Laboratório - Prática 1 - HTML  
 05/04 - Laboratório - Prática 2 - CSS  
 12/04 - Laboratório - Prática 3 - JS  
 19/04 - Laboratório - Prática 4 - Integração em um Game 2D  
 26/04 - Avaliação P1  
 03/05 - Laboratório - Prática 5 - Canvas  
 10/05 - Laboratório - Prática 6 - Eventos  
 17/05 - Laboratório - Prática 7  
 24/05 - Laboratório - Prática 8  
 31/05 - Feriado  
 07/06 - Laboratório - Implementação de um Game 2D  
 14/06 - Trabalho - Entrega Final  
 21/06 - Avaliação Final  
 28/09 - Avaliação Sub

### Metodologia:

Serão usados os seguintes métodos (itens)

Aula expositiva com auxílio de Datashow e Lousa

Discussão em Grupo

Laboratório com atividades práticas guiada com auxílio de tutorial prático e exemplos parciais em ferramenta de controle e gerenciamento de versão GIT

### Critério de Avaliação:

Uma avaliação escrita - 30%; Dois trabalhos - 40% cada;

Prova substitutiva: substitui a prova que foi perdida (conteúdo ref. a prova que foi perdida); para os que não alcançaram a média 6,0 (substitui a menor nota; o conteúdo da prova substitutiva será o conteúdo das provas que não atingiram a média).

Peso(s) referente(s) à(s) prova(s): P1: 30% , P2: 30%

Peso(s) referente(s) ao(s) trabalho(s): T1: 40%

**Referências Bibliográficas:****Bibliografia Básica:**

- 1) PAULA FILHO, WILSON DE PADUA. Multimídia: conceitos e aplicações. 2.ed. Rio de Janeiro: Ltc, 2011.
- 2) BUGAY, EDSON LUIZ. Hipermídia adaptativa: o modelo aham-mi. Florianópolis: Visual books, 2008/2012.
- 3) PREECE, J.; ROGERS, I.; SHARP, H. Design de Interação: Além da interação Humano-Computador. São Paulo: Bookman, 2005.

**Bibliografia Complementar:**

- 1) KUROSE, JAMES F.; ROSS, K. W. Redes de computadores e a internet: uma abordagem TOP-DOWN. 5. ed. São Paulo: Addison Wesley, 2010.
- 2) ULBRICHT, V. R. Ambientes Adaptativos Trilhando novos caminhos para a hipermídia. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006.
- 3) PADOVANI, S.; DINARA, M. Navegação em Hipermídia: Uma abordagem centrada no usuário. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008.
- 4) MILANI, ANDRE. Construindo aplicativos web com php e mysql. São paulo: Novatec, 2012.
- 5) CAMARGOS, LUIZ FERNANDO MACEDO. Introdução a html e php. Rio de Janeiro: Ciência moderna, 2008.

**Material Suplementar:**

MAKZAN. HTML5 Games Development by Example: Beginner's Guide. Packt Publishing, 2011.

**Data de submissão:** 01/03/2018

