

SISTEMA FAESA DE EDUCAÇÃO

PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

INSTITUIÇÃO:	FACULDADES INTEGRADAS ESPÍRITO-SANTENSES		
CURSO:		ANO/SEMESTRE:	2016/2
DISCIPLINA:	SISTEMAS MULTIMÍDIA	CARGA HORÁRIA:	80 H/A

2. EMENTA

Princípios de Sistemas Multimídia envolvendo as tecnologias HTML, CSS e Javascript. Desenvolvimento de páginas web estáticas e dinâmica, usando as tecnologias citadas para a criação de produtos, via browser. Laboratórios multimídia orientados ao desenvolvimento de páginas web. Trabalhos práticos.

3. OBJETIVOS GERAIS

- Conhecer os conceitos introdutórios sobre Sistemas Multimídia.
- Obter o conhecimento necessário para desenvolvimento de Websites usando HTML, CSS e Javascript.

4. CONTEÚDOS

Unidade 1: Introdução a Sistemas Multimídia

1. Introdução e Apresentação dos objetivos
2. Multimídia e os principais conceitos.
3. Ferramentas de autoria de multimídia
4. Linguagens de autoria de multimídia

Unidade 2: HTML

1. Tags introdutórias: corpo cabeçalho, parágrafos, divs e espaços.
2. Formatação de texto – introdução: coloração e alinhamentos.
3. Hiperlinks, Imagens e linhas horizontais.
4. Tabelas: tags: <table>, <tr>, <td>;
5. Frames
6. Listas numeradas e não numeradas.
7. Formulários
8. Âncoras

Unidade 3: CSS

1. CSS: Conceitos e utilização
2. Tipos de formatação usando CSS: interna, externa e “inline”.
3. Formatação de textos
4. Formatação de fontes
5. Formatação de elementos usando hereditariedade e agrupamentos.
6. Formatação de fundo, bordas, margens e posicionamentos.
7. Bibliotecas CSS

Unidade 4: Javascript

1. Objetivos e primeiros comandos
2. Tipos de variáveis, declaração e atribuição
3. Alert
4. Operadores matemáticos e operadores lógicos
5. Comandos condicionais: if, switch/case, operador ternário.
6. Comandos de laço: for, while, do/while
7. Entrada de dados usando “Prompt”
8. Vetores
9. Funções: sintaxe e parâmetros

- 10. AJAX
- 11. Utilizando Canvas.
- 12. jquery

Unidade 5: Integração

- 1. Javascript + HTML: integração
- 2. Javascript + HTML + CSS

Unidade 6: Revisão para N2

5. AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM

O sistema de Avaliação será composto por duas notas: N1 e N2.

A N1 equivale a quatro avaliações, sendo uma **prova** (P₁) valendo quatro pontos, três lista de exercício (L₁, L₂, L₃) valendo dois pontos cada. O valor final da N1 será a soma das avaliações citadas.

A N2 equivale a 1(uma) prova valendo 10(dez) pontos.

A MÉDIA FINAL (MF) será a média aritmética das avaliações N1 e N2.

O valor da MF deverá ser ≥ 5 para aprovação na disciplina.

Previsão das Avaliações:

- 03/08/16 – Lista 1. Unidade 2
- 27/09/16 – Lista 2. Unidade 3
- 08/11/16 – Lista 3. Unidade 4
- 24/11/16 – Prova 1. Unidade 5

Avaliação Substitutiva:

- A nota N2 substituirá uma nota da N1, caso o aluno tenha perdido uma das provas aplicadas da N1.
- A nota do trabalho não pode ser substituída pela nota da N2, caso o aluno não tenha feito ou perdido uma ou mais das atividades previstas.
- O aluno tem direito de realizar uma prova substitutiva da N2, caso o aluno tenha perdido a avaliação N2. Neste caso a nota da substitutiva da N2 não substitui nenhuma avaliação perdida da N1.

6. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- COLLISON, Simon. Desenvolvendo Css Na Web. [S.l]: Starlin Alta Consult, 2008.
- FREEMAN, Eric, FREEMAN, Elisabeth. Use A Cabeça! Html Com Css E Xhtml. [S.l]: Starlin Alta Consult, 2008.
- POWERS, Shelley. Aprendendo Javascript: Adicione Brilho E Vida As Suas Paginas Web. [S.l]: Novatec, 2010.

7. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- CASTRO, Elizabeth. HTML, XHTML & CSS: Visual Quickstart guide. Berkeley, Calif.: Peachpit, 2007.
- FINKELSTEIN, Ellen;; LEETE, Gurdy. Flash CS3 for dummies. New Jersey: Wiley, 2007.
- GOODMAN, Danny, MORRISON, Michael. Javascript Bible. 6. ed. [S.l]: John Wiley Consumer, 2007.
- NIEDERST, Jennifer. Aprenda Web Design: um guia para iniciantes sobre HTML, gráficos e muito mais. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002.
- NIELSEN, Jakob. Projetando Websites. Rio de Janeiro: Campus, 2000