



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

| | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Disciplina | <input type="checkbox"/> Prática de Ensino |
| <input type="checkbox"/> Atividade complementar | <input type="checkbox"/> Módulo |
| <input type="checkbox"/> Monografia | <input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação |

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO ELETIVO OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

| Código | Nome | Carga Horária Semanal | | Nº. de Créditos | C. H. Global | Período |
|---------------|------------|-----------------------|---------|-----------------|--------------|---------|
| | | Teórica | Prática | | | |
| EG 452 | HIPERMÍDIA | 15 | 30 | 2 | 45 | 6º |

| | | | | | |
|----------------|----------------------|---------------|--|-----------------|---|
| Pré-requisitos | • COMPUTAÇÃO GRÁFICA | Co-Requisitos | | Requisitos C.H. | 0 |
|----------------|----------------------|---------------|--|-----------------|---|

EMENTA

Modelos de organização da informação e interação - Projeto de diálogo homem-máquina - Sistemas hipertexto - Fundamentos da tecnologia de hipermídia - Modelagem de aplicações hipermídia - Elementos de realidade virtual - Estudos de caso.

OBJETIVO (S) DO COMPONENTE

Permitir ao licenciando de conhecer e utilizar os principais conceitos de elaboração e análise de sistema multimídia como: organização da informação, interatividade, hipertexto, multimídia, etc.

METODOLOGIA

- Aulas expositivas;
- Leitura e discussão sobre os conceitos;
- Análise e/ou elaboração de conteúdos hipermídia.

AVALIAÇÃO

A avaliação será baseada sobre três trabalhos: avaliação de um hipermídia, utilização de um hipermídia e especificação de um hipermídia.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Modelos de organização da informação e interação: seleção das mídias.
 Projeto de diálogo homem-máquina: interatividade, entrada e saída de dados.
 Conceitos avançados de interface e implementação a usabilidade em sistemas hipertexto.
 Fundamentos da tecnologia de hipermídia: conceitos e evolução de sistemas hipermídia.
 Modelagem de aplicações hipermídia.
 Desenvolvimento de aplicações hipermídia: infra-estrutura, ferramentas, linguagens, aspectos de usabilidade.
 Elementos de realidade virtual.

Integração de mídias: teorias e práticas.

Estudos de caso: CMS, LMS e ambiente web.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1. BUGAY, Edson Luiz; ULBRICHT, Vania Ribas. **Hipermídia**. Florianópolis: Bookstore, 2000.
2. LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010.
3. LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.
4. NEGROPONTE, Nicholas. **A Vida Digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1. FARRER, Harry *et al.* **Programação Estruturada de Computadores**: Pascal estruturado. Rio de Janeiro: LTC, 1999.
2. FENRICH, Peter. **Practical Guidelines for creating instrucional multimedia applications**. The Dryden Press, Harcourt Brace College Publishers, 1997.
3. FORBELLONE, André Luiz Villar; EBERSPACHER, Henri Frederico. **Lógica de Programação**: a construção de algoritmos e estruturas de dados. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2005.
4. SCHNEIDERMAN B. **Designing the user interface, strategies for effective human-computer interaction**. 3rd edition, Addison-Wesley, 1998
5. TREMBLAY, Jean-Paul; BUNT, Richard B. **Ciência dos Computadores**: uma abordagem algorítmica. São Paulo: Ed. Mc Graw Hill, 1983.
6. VENÂNCIO, C. F. **Desenvolvimento de Algoritmos – Uma nova Abordagem**. Érica, 1998.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Departamento de Expressão Gráfica

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Licenciatura em Expressão Gráfica

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO