



PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

CURSO:	Licenciatura Plena em Computação		
DISCIPLINA:	Mídias Eletrônicas e Sistemas Hipermedia – MESH		
CARGA HORÁRIA:	120h	SEMESTRE/ANO:	3º ano
TURMA:	2005/2 até 2006/1		
PROFESSOR:	Sérgio Santos Silva Filho		

1. OBJETIVO DO CURSO

Propiciar uma formação sólida e abrangente de educadores, com base nas áreas de computação e informática, enfatizando aspectos científicos e técnicos, bem como pedagógicos e sociais. Visa à geração de inovações no processo de formação de educadores para a educação básica, preparando-os para o exercício do magistério suportado por tecnologias de informática e fundamentos de computação.

3. OBJETIVO DA ÁREA DE COMPUTAÇÃO APLICADA

Propiciar conhecimentos específicos que subsidiem a atuação no ensino da computação.

4. OBJETIVO DA DISCIPLINA

4.1. Objetivo Geral

Esta disciplina visa dar conhecimentos aos alunos de um panorama algumas das inúmeras aplicações importantes das multimídias existentes e das tecnologias que as suportam. Oferecer subsídios para que os mesmos possam desenvolver sistemas hipermedia.

4.2. Objetivos Específicos

- Demonstrar como se dá o início das comunicações, demonstrando assim a necessidade que o homem teve de se comunicar, e de se fazer entender;
- Possibilitar ao acadêmico que identifique com clareza os princípios fundamentais e as questões envolvidas no desenvolvimento de aplicações multimídia;
- Escrever os aspectos técnicos sobre os quais se fundamentam estas aplicações e responder às questões mais frequentes que surgem nesta área como o hipertexto e a hipermedia;
- O acadêmico deverá ficar habilitado com conhecimentos teóricos e capacidades técnicas que lhe permitam explorar as capacidades de texto, imagem, áudio, vídeo e interatividade das diversas tecnologias da comunicação multimídia.
- Por final, dar noções de roteirização, produção, implementação e avaliação de produtos educacionais multimídia.

5. EMENTA

Introdução as tecnologias de comunicação utilizadas para a produção de conhecimento. Análise de mídias eletrônicas para aplicação em sistemas educacionais. Vídeo: interfaces, criação e processamento. Discussão de animações. Aplicativos para criação e tratamento de mídias eletrônicas. Autoria: Plataforma para multimídia. Ferramentas de desenvolvimento. Planejamento, implementação e avaliação de cursos a distância, CBT. softwares educativos, tutoriais e jogos. Noções de roteirização, produção, implementação e avaliação de produtos educacionais multimídia. Uma visão sistêmica e holística de todo o processo.

6. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Apresentação (docente e disciplina);
2. Descrição do conteúdo, método de avaliação na disciplina;
3. Definição dos termos Mídia, Multimídia e Hipermídia;
4. Introdução ao histórico dos meios de comunicação;
5. Trabalho de pesquisa na bibliografia utilizada;
6. A preocupação da humanidade e Computador Pessoal;
7. Natureza da informação e integração de varias mídias;
8. Sistema de cores RGB e CMYK;
9. Desenvolvimento de um sistema de aprendizagem.
10. Entendendo as imagens gráficas (Bits e Pixels);
11. Entendendo as imagens (Bitmap e Vetorial);
12. Trabalhando com editor de imagens (Jpeg e Gif e);
13. Desenvolvimento de Gifs Animados;
14. Conhecendo o Macromedia Flash;
15. Desenvolvimento de animações vetoriais;
16. Análise de animações;
17. Desenvolvimento de uma aplicação hipermídia;
18. Seminário de apresentação.

7. AVALIAÇÃO

As avaliações deverão ser definidas no decorrer das aulas, assim que os conteúdos forem ministrados e sendo assimilados pelos alunos. Estas avaliações certamente poderão ocorrer da seguinte forma:

- Prova dissertativa ou de múltipla escolha;
- Trabalhos individuais ou em grupo (exposições, seminários e apresentações);
- Disciplina e cumprimento das atividades pré-programadas.

8. PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

4.3. TÉCNICAS

Os conteúdos da disciplina serão desenvolvidos por meio de estratégias didático-pedagógicas diferenciadas incluindo aulas expositivas, trabalhos em sala de aula desenvolvidos em grupos e/ou individual. Aulas práticas no laboratório de informática.

4.4. RECURSOS

Os recursos utilizados para ministrar esta disciplina poderão ser:

- Sala de aula com lousa, giz, e ou projetor multimídia e ou Videoteca;
- Laboratório de Informática com acesso a Internet;

- Scanner, Xérox, Impressora Jato de tinta ou laser;

9. BIBLIOGRAFIA

9.1 BÁSICA

BUGAY, Edson Luis Ulbricht. **Hipermedia** Ed. Visual Books Florianópolis SC.

PERRY, Paul. **Guia de Desenvolvimento de Multimídia**. Ed. Berkeley, São Paulo SP.

9.2 COMPLEMENTAR

FALLEIROS, Dario Pimentel. **O mundo gráfico da informática** – São Paulo: Futura, 2003.

BIZZOTTO, Carlos Eduardo N, Director 6 Multimidia e Internet Ed. Bookstone. Florianópolis – SC.

Alto Araguaia, 08 de agosto de 2005.

Prof. Sérgio Santos S. Filho.