

Curso	Engenharia Informática			Ano letivo	2012/2013		
Unidade Curricular	Tecnologias da Internet			ECTS	6		
Regime	Obrigatório						
Ano	1º	Semestre	2º sem	Horas de trabalho globais			
Docente (s)	Beatriz de Jesus Rebelo			Total	168	Contacto	90
Coordenador da área disciplinar de Programação e Multimédia	Paulo Jorge Costa Nunes						

GFUC previsto

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Identificar os conceitos inerentes à World Wide Web
- Planificar e desenvolver aplicações web.
- Planificar e desenvolver aplicações de multimédia interativas.

2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. Introdução à World Wide Web
 - 1.1. Etapas na criação de um site
 - 1.2. Estrutura e Navegação
 - 1.3. Elementos Essenciais e Elementos de Navegação
 - 1.4. Acessibilidade, Design e Composição
2. Introdução ao HTML/XHTML e às folhas de estilo (CSS)
 - 2.1. Estrutura básica de um documento HTML/XHTML
 - 2.2. Formatação de Texto e imagens
 - 2.3. Hiperligações
 - 2.4. Estilos Lógicos
 - 2.5. Folhas de Estilo
3. Adobe Dreamweaver
 - 3.1. Princípios Básicos do Dreamweaver
 - 3.2. Organização em disco e criação dum site
 - 3.3. Inserção e formatação de elementos texto, imagens e animações
 - 3.4. Links e Navegação
 - 3.5. Tabelas, Layers e Frames
4. Animações para a web
 - 4.1. Conceitos genéricos.
 - 4.2. Criação de Desenhos e Criação de Animações
 - 4.3. Trabalhar com multimédia (Movies, sons e vídeos)
 - 4.4. Técnicas avançadas de animação e interacção

4.5. Integração com outras linguagens de programação

3. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UC

O conteúdo 1 está coerente com o objetivo 1, pois é feita uma introdução ao World Wide Web, onde são apresentados conceitos e tecnologias sobre WWW, estrutura, navegação e design. É dado também importância à acessibilidade das aplicações e páginas web.

Os conteúdos 2 e 3 estão coerentes com o objetivo 2, porque são apresentados os princípios fundamentais que permitem compreender e realizar o desenvolvimento de páginas. É dado particular ênfase à utilização de XHTML e CSS.

O conteúdo 4 está coerente com o objetivo 4, porque são apresentados os princípios fundamentais que permitem compreender e realizar o desenvolvimento de aplicações interativas. É dado particular ênfase à programação multimédia com a criação de jogos educativos para suporte CD-ROM.

4. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

Obrigatória

- Figueiredo, B. (2002). Web Design - Estrutura, concepção e produção de sites web. FCA.
- Remoaldo, P. (2011). CSS3. FCA.
- Luís Abreu. (2012). HTML5. (2.ª Edição) Atualizada Aumentada. FCA - Editora Informática
- Bill Sanders. (2012). Smashing HTML 5. Técnicas para a Nova Geração da Web. Bookman
- Faithe Wempen (2011). Html5 Step By Step. MICROSOFT PRESS,U.S.
- Remoaldo, P. (2010). [O Guia Prático do Dreamweaver CS5 com HTML, CSS e JavaScript](#). Centro Atlântico.
- Oliveira, H. Curso Avançado de Dreamweaver MX 2004. FCA

Recomendada:

- Coelho, P. (2001). *HTML 4 & XHTML, Curso Completo*. FCA.
- Carriço, J. e Carriço, A. (1997). *Tecnologias da Internet – HTML e Visual Basic Script*. CTI - Centro de Tecnologias de Informação, Lda.
- Oliveira, H. Fundamental do Dreamweaver MX 2004. FCA

5. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)

Lição expositiva, lição interativa, resolução de problemas e trabalho de grupo.

REGRAS DE AVALIAÇÃO

Avaliação contínua:

1. Teste de Avaliação, a ser realizado a meio do semestre – 25%
2. Trabalho prático de grupo (formado no máximo por 3 alunos) – 50%
3. Frequência – 25%

Avaliação final:

- Exame época normal – 50% + Trabalho Prático – 50%
- Exame época recurso e Exame época especial - 100%

6. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR

Lição expositiva está coerente com os objetivos definidos devido à necessidade de apresentar os conteúdos teóricos aos alunos, nomeadamente os conceitos relacionados World Wide Web e ainda os conceitos relacionados com a linguagem de marcação XHTML, folhas de estilos e linguagem de programação Actionscript. Os conteúdos teóricos são transmitidos aos alunos através de exposição oral com recurso a meios informáticos e audiovisuais.

Lição interativa está coerente com os objetivos definidos pois a interação entre os alunos e professor ajuda no processo ensino/aprendizagem dos conceitos. São utilizadas ferramentas informáticas específicas para aplicação prática dos conceitos introduzidos na componente teórica, nomeadamente para a criação de páginas e aplicações interativas. Para tal são expostos aos alunos, através da discussão e exposição teórica e de apresentação de exemplos reais da aplicação dos conceitos abordados.

Resolução de problemas está coerente com os objetivos pois a realização de exercícios práticos permitem aos alunos a troca e enriquecimento de ideias permitindo aumentar os conhecimentos que cada um tem, utilizando para tal o **Adobe Flash**, Adobe Dreamweaver e outras ferramentas necessárias.

Trabalho de grupo está coerente com os objetivos visto que o trabalho permite ao aluno desenvolver a sua capacidade individual e colaborativa de organização. Na realização do trabalho os alunos têm de desenvolver uma página web ou um CD Interativos em suport CD-ROM onde são obrigados a aplicar todos os conhecimentos adquiridos.

7. CONTATOS E HORÁRIO DE ATENDIMENTO

Docente: Beatriz Jesus Rebelo

Contactos: Gab.19 | e-mail. bjrebelo@ipg.pt

Atendimento:

Data: 04 de Outubro de 2012

Docente da disciplina

Coordenador da área disciplinar
de Programação e Multimédia

Beatriz de Jesus Rebelo

Paulo Jorge Costa Nunes