



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

☒
☐
☐

Disciplina
Atividade complementar
Monografia

☐
☐
☐

Prática de Ensino
Módulo
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		Co-Requisitos	EG 446 - COMPUTAÇÃO GRÁFICA	Requisitos C.H.	
----------------	--	---------------	-----------------------------------	--------------------	--

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 em 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 da usabilidade em sistemas hipertexto.
- * Fundamentos da tecnologia de hipermídia: conceitos e evolução de sistemas hipermídia.
- * Modelagem de aplicações hipermídia.
- * Desenvolvimento de aplicações hipermídias: 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. ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN Tarcísio (org). Gamificação na educação. 1ed. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p.12-37.
3. Marfim, L., & Pesce, L. (2019). Trabalho, formação de professores, e integração das TDIC às práticas educativas: Para além da racionalidade tecnológica. Arquivos Analíticos de Políticas Educativas, 27(89). <https://doi.org/10.14507/epaa.27.4168>.
4. LÉVY, Pierre. As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010.
5. LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 2010.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1. Marfim, L., & Pesce, L. (2019). Trabalho, formação de professores, e integração das TDIC às práticas educativas: Para além da racionalidade tecnológica. Arquivos Analíticos de Políticas Educativas, 27(89). <https://doi.org/10.14507/epaa.27.4168>.
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.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO

