

Unidade Curricular	Multimédia	Área Científica	Sistemas de Informação
Licenciatura em	Informática de Gestão	Escola	Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Bragança
Ano Letivo	2019/2020	Ano Curricular	3
Nível	1-3	Créditos ECTS	6.0
Tipo	Semestral	Semestre	1
Código	9186-361-3104-00-19		
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - TP 60 PL - TC - S - E - OT - O -

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Paulo Alexandre Vara Alves

### Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Conhecer os principais sistemas e tecnologias multimédia;
2. Saber desenhar interfaces gráficas;
3. Saber desenvolver sítios web responsivos;
4. Saber desenvolver páginas Web dinâmicas;

### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:  
Desenvolver programas em uma linguagem de programação.

### Conteúdo da unidade curricular

Sistemas e tecnologias multimédia. Design gráfico; Desenvolvimento de páginas web em HTML. Sítios web responsivos. Páginas Web dinâmicas. Scripting de servidor.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Introdução à Multimédia
  - O que é a multimédia
  - Hardware e software
  - Projetos multimédia
2. Interfaces Gráficas
  - Design gráfico por computador
  - Interação computador-utilizador
  - Tipografia de computador
  - Teoria da cor
  - Principais conceitos de fotografia digital
  - Conceitos de resolução, densidade de imagem e de profundidade de cor
  - Sistemas de aquisição de imagem e sistemas fotográficos
  - Tecnologias de compressão de imagem
  - Estudo do Gimp
3. Desenvolvimento de Páginas Web em HTML
  - Introdução ao HTML
  - Regras básicas
  - Elementos de uma página web
  - Imagens
  - Tabelas
  - Divs
  - Folhas de estilo
  - Bootstrap
  - Desenvolvimento de sítios web responsivos
4. Scripting de Servidor
  - Principais linguagens de scripting
  - Programação de scripts
  - Sintaxe básica do PHP
  - Tipos, constantes e operadores
  - Estruturas de controlo
  - Funções
  - Variáveis
  - Classes e objetos
  - Gestão de bases de dados
5. Javascript
  - A linguagem Javascript
  - Bibliotecas
  - JQuery

### Bibliografia recomendada

1. Ribeiro, N. (2012). Multimédia e Tecnologias Interativas (5ª Edição Atualizada e Aumentada), FCA
2. Abreu, L. (2015). HTML5 - 4ª Edição Atualizada e Aumentada, FCA
3. Loureiro, R. (2017). Criação rápida de sites responsivos com o Bootstrap, FCA
4. Lopez, A. (2016). Learning PHP 7, Packt Publishing
5. Soares, L. (2014). jQuery - A sua Biblioteca JavaScript, FCA

### Métodos de ensino e de aprendizagem

Exposição teórica dos conceitos e aprendizagem do uso das ferramentas para o desenvolvimento de aplicações multimédia. A componente prática incidirá fundamentalmente na familiarização com as ferramentas e a realização de trabalhos práticos no sentido de fomentar o desenvolvimento de portefólios pessoais.

**Alternativas de avaliação**

1. Alternativa 1 - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
  - Projetos - 50%
  - Trabalhos Práticos - 30%
  - Exame Final Escrito - 20%
2. Alternativa 2 - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
  - Projetos - 70%
  - Exame Final Escrito - 30%

**Língua em que é ministrada**

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

**Validação Eletrónica**

Paulo Alexandre Vara Alves	José Luís Padrão Exposto	João Paulo Ribeiro Pereira	Nuno Adriano Baptista Ribeiro
04-11-2019	12-11-2019	12-11-2019	14-11-2019