



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS ARARANGUÁ-ARA

PLANO DE ENSINO

SEMESTRE 2014.1

I. IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA:

CÓDIGO	NOME DA DISCIPLINA	Nº DE HORAS-AULA SEMANAIS		TOTAL DE HORAS-AULA SEMESTRAIS
		TEÓRICAS	PRÁTICAS	
ARA7209	Sistemas Multimídia II	2	2	72

HORÁRIO		MODALIDADE
TURMAS TEÓRICAS	TURMAS PRÁTICAS	Semi-presencial
04652 – 2.1830-2	04652 – 2.1830-2	04652 – 5.1620-2

II. PROFESSOR(ES) MINISTRANTE(S)

Professor: Robson Rodrigues Lemos
E-mail: robson.lemos@ufsc.br

III. PRÉ-REQUISITO(S)

CÓDIGO	NOME DA DISCIPLINA
ARA7206	Sistemas Multimídia I

IV. CURSO(S) PARA O(S) QUAL(IS) A DISCIPLINA É OFERECIDA

Bacharelado em Tecnologias da Informação e Comunicação

V. JUSTIFICATIVA

Esta disciplina se justifica pela importância que a comunicação está exercendo junto aos meio computacionais. O projeto de sistemas multimídia é uma das áreas emergentes da computação, com aplicação teórica e prática em grande parte das áreas de desenvolvimento de sistemas.

VI. EMENTA

Tecnologias, aplicações e plataforma multimídia. Hardware e software para multimídia. Ferramentas de autoria. Representação de dados multimídia: imagem, desenho, texto, áudio, animação e vídeo. Padrões de codificação de dados multimídia. Conceitos de compressão de imagem, áudio e vídeo. Projeto e modelagem de aplicação multimídia.

VII. OBJETIVOS

Objetivo Geral:

- Esta disciplina tem como objetivo fornecer aos alunos os principais conceitos e técnicas relacionadas aos sistemas de multimídia.

Objetivos Específicos:

- Apresentar as tecnologias básicas necessárias ao desenvolvimento de sistemas multimídia;
- Analisar as diversas áreas de aplicação, técnicas e ferramentas de desenvolvimento;
- Propiciar o contato com os aspectos relacionados a criação de sistemas multimídia.

VIII. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Parte I: Fundamentos

- Unidade 1: Tecnologias e Aplicações
- Unidade 2: Hardware e Software para multimídia.
- Unidade 3: Representação de dados multimídia: imagem, desenho, texto, áudio, animação e vídeo.
- Unidade 4: Padrões de codificação de dados multimídia.
- Unidade 5: Conceitos de compressão de imagem, áudio e vídeo.

Parte II: Conteúdo Prático:

- Unidade 6: Definições de um projeto multimídia
- Unidade 7: Editores de Imagem, Vídeo e Áudio
- Unidade 8: Plataforma e ferramenta de autoria para desenvolvimento de multimídia.
- Unidade 9: Implementação de uma multimídia.

IX. METODOLOGIA DE ENSINO / DESENVOLVIMENTO DO PROGRAMA

Os assuntos serão apresentados em aulas expositivas, sempre com discussão e participação dos alunos. Estudos dirigidos (leitura e discussão de textos) e exercícios, sempre como forma de estimular à participação dos alunos. Aulas práticas em laboratório de Informática.

X. METODOLOGIA E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

- A verificação do rendimento escolar compreenderá **frequência e aproveitamento** nos estudos, os quais deverão ser atingidos conjuntamente. Será obrigatória a frequência às atividades correspondentes a cada disciplina, ficando nela reprovado o aluno que não comparecer, no mínimo a 75% dos encontros presenciais.
- A nota mínima para aprovação na disciplina será 6,0 (seis). (Art. 69 e 72 da Res. nº 17/CUn/1997).
- O aluno com frequência suficiente (FS) e média das notas de avaliações do semestre entre 3,0 e 5,5 terá direito a uma nova avaliação no final do semestre (REC), exceto as atividades constantes no art.70,§ 2°. A nota será calculada por meio da média aritmética entre a média das notas das avaliações parciais (MF) e a nota obtida na nova avaliação (REC). (Art. 70 e 71 da Res. nº 17/CUn/1997).

$$NF = \frac{MF + REC}{2}$$

- Ao aluno que não comparecer às avaliações ou não apresentar trabalhos no prazo estabelecido será atribuída nota 0 (zero). (Art. 70, § 4º da Res. nº 17/CUn/1997)
- **Avaliações:**
 - Primeira avaliação: prova escrita e individual: peso 4,0
 - Segunda avaliação: elaboração e apresentação de trabalho (projeto prático) em grupo: peso 4,0
 - Tarefas propostas no Moodle: peso 2,0

* A avaliação poderá conter questões objetivas, objetivas mistas e dissertativas.

Observações:

Avaliação de recuperação

- Não há avaliação de recuperação nas disciplinas de **caráter prático** que envolve atividades de laboratório (Res.17/CUn/97).

Nova avaliação

- Para pedido de segunda avaliação somente em casos em que o aluno, por motivo de força maior e plenamente justificado, deixar de realizar avaliações previstas no plano de ensino, deverá formalizar pedido de avaliação à Direção do Campus Araranguá dentro do prazo de 3 dias úteis apresentando comprovação. (Ver formulário).

XI. CRONOGRAMA TEÓRICO/PRÁTICO		
AULA (semana)	DATA	ASSUNTO
1	17/03/14 a 21/03/14	Apresentação da disciplina e Unidade 1: Tecnologias e Aplicações
2	24/03/14 a 28/03/14	Unidade 2: Software para multimídia.
3	31/03/14 a 04/04/14	Unidade 2: Software para multimídia.
4	07/04/14 a 11/04/14	Unidade 2: Hardware para multimídia
5	14/04/14 a 18/04/14	Unidade 3: Representação de dados multimídia: imagem, desenho, texto, áudio, animação e vídeo.
6	21/04/14 a 25/04/14	Unidade 3: Representação de dados multimídia: imagem, desenho, texto, áudio, animação e vídeo.
7	28/04/14 a 02/05/14	Unidade 4: Padrões de codificação de dados multimídia
8	05/05/14 a 09/05/14	Unidade 5 Conceitos de compressão de imagem, áudio e vídeo.
9	12/05/14 a 16/05/14	1ª Avaliação: Unidades 1 a 5.
10	19/05/14 a 23/05/14	Unidade 6: Definições de um projeto multimídia
11	26/05/14 a 30/05/14	Unidade 7: Editor de Áudio.
12	02/06/14 a 06/06/14	Unidade 7: Editor de Vídeo
13	09/06/14 a 13/06/14	Unidade 7: Editor de Imagem
14	16/06/14 a 20/06/14	Unidade 8: Plataforma e ferramenta de autoria para desenvolvimento de multimídia.
15	23/06/14 a 27/06/14	Unidade 8: Plataforma e ferramenta de autoria para desenvolvimento de multimídia.
16	30/06/14 a 04/07/14	2ª Avaliação: Apresentação Final do Projeto Prático
17	07/07/14 a 11/07/14	Prova de recuperação
18	14/07/14 a 18/07/14	Divulgação das Notas

Obs 1: O calendário está sujeito a pequenos ajustes de acordo com as necessidades das atividades desenvolvidas.

Obs 2: 50 % das aulas serão a distâncias e assíncronas, com atividades disponibilizadas em ambiente virtual Moodle, e com acompanhamento do professor e/ou de tutores.

Obs 3: O material disponibilizado no ambiente virtual de aprendizagem incluirá conteúdos preparatórios para os (ou complementares aos) encontros presenciais bem como tarefas para a preparação e ou discussão de projetos.

Obs 4: Atendimento aos alunos deve ser agendado com o professor.

XII. Feriados previstos para o semestre 2014.1:

DATA	
03/04/2014	Campus de Araranguá: aniversário da Cidade
18/04/2014	Paixão de Cristo
21/04/2014	Tiradentes
01/05/2014	Dia do Trabalhador
04/05/2014	Campus de Araranguá: dia da Padroeira da Cidade
19/06/2014	Corpus Christi

XII. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ETHAN WATRALL & JEFF SIARTO, **Use a Cabeça! Web Design**, 1ª Edição, Ed Alta Books, 2009.

GONZALEZ R.C. WOODS R.E **Processamento Digital de Imagens**, 3ª Edição, Ed. Pearson, 2010.

PAULA FILHO, Wilson de Paula. **Multimídia: conceitos e aplicações**. Rio de Janeiro: LTC, 2009.

XIII. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BERTOMEU, J.V.C. **Criação visual e multimídia**, São Paulo : Cengage Learning, 2010.

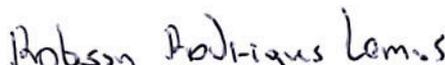
COSTA, D. G. **Comunicações multimídia na internet**: da teoria à prática. São Paulo: Ciência Moderna, 2007.

PEDRINI H, SCHWARTZ W.R. **Análise de Imagens Digitais**: Princípios, Algoritmos e Aplicações Editora: Cengage Learning, 2008.

SERRA, F. **Áudio Digital**: a tecnologia aplicada à música e ao tratamento de som. São Paulo: Ciência Moderna, 2002.

STILLER, D. **ActionScript 3.0 : o guia de referência rápida : para desenvolvedores e designers que utilizam flash CS4 professional**, , Reio de Janeiro : Alta Books, 2009.

Os livros acima citados constam na Biblioteca Universitária e Setorial de Araranguá. Algumas bibliografias também podem ser encontradas na Biblioteca Virtual da UFSC.


Prof Robson Rodrigues Lemos

Aprovado na Reunião do Colegiado do Curso ___/___/___


Coordenador do Curso