



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS ARARANGUÁ - ARA

PLANO DE ENSINO

SEMESTRE 2016.1

I. IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA:

CÓDIGO	NOME DA DISCIPLINA	Nº DE HORAS-AULA SEMANAIS		TOTAL DE HORAS-AULA SEMESTRAIS
		TEÓRICAS	PRÁTICAS	
ARA7206	Sistemas Multimídia I	2	2	72

HORÁRIO		MÓDULO
TURMAS TEÓRICAS	TURMAS PRÁTICAS	Semi-presencial
02652 - 2-1830-2	02652 - 2-1830-2	02652 - 5-1010-2

II. PROFESSOR(ES) MINISTRANTE(S)

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

III. PRÉ-REQUISITO(S)

CÓDIGO	NOME DA DISCIPLINA
	Não possui pré-requisitos

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

Bacharelado em Tecnologias da Informação e Comunicação

V. JUSTIFICATIVA

Importante disciplina para o curso de Tecnologia da Informação e Comunicação, pois introduz os acadêmicos aos conceitos básicos de multimídia e suas aplicações, fundamentais para a continuação do curso.

VI. EMENTA

Introdução à multimídia, conceitos e aplicações de hipertexto e hiperlink. Ferramentas de desenvolvimento para multimídia. Conceitos básicos de imagem, textos, gráficos vetoriais, animações, vídeo e áudio. Exemplos de aplicações multimídia.

VII. OBJETIVOS

Objetivos Gerais

Fornecer ao aluno o contato, a compreensão inicial e apresentar uma visão geral de Sistemas Multimídia e suas aplicações.

Objetivos Específicos

- Definir e conceituar sistemas multimídia.
- Contextualizar a multimídia.
- Definir hipertexto e hiperlink e suas aplicações.
- Apresentar conceitos iniciais de interfaces ergonômicas em multimídia e hiperlink.
- Propiciar acesso aos conceitos básicos de imagem, textos, gráficos vetoriais, animações, vídeo e áudio.
- Propiciar o contato inicial com aplicações multimídia e ambientes virtuais.
- Apresentar e refletir sobre a Multimídia e a Internet.
- Apresentar os conceitos básicos de linguagem audiovisual e roteiro para as novas mídias.

VIII. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE 1: Introdução à multimídia, conceitos e aplicações.

Introdução Geral a Sistemas Multimídia.

- Definições Multimídia, Hipertexto e Hipermídia
- Aplicações multimídia
- Linguagens, convergência e multimídia

UNIDADE 2: Ferramentas de desenvolvimento para multimídia.

- Tipos de produtos multimídia
- As plataformas
- A autoria
- Os projetos

UNIDADE 3: Conceitos básicos de imagem, textos, gráficos vetoriais, animações, vídeo e áudio.

- Noções sobre representação de textos, gráficos vetoriais e Animações.
- As imagens, Os gráficos vetoriais, a terceira dimensão.
- Noções de web design
- O áudio, a música e a voz, sistemas Midi
- O vídeo

UNIDADE 4: Exemplos de aplicações multimídia.

- Exemplos de aplicações multimídia
- Joção de roteiro para as novas mídias
- Conceitos básicos de compressão de dados multimídia
- Formação de pessoal multimídia e aplicações

IX. METODOLOGIA DE ENSINO / DESENVOLVIMENTO DO PROGRAMA

A disciplina será trabalhada com aulas expositivas, sempre com discussão e participação dos alunos. Serão organizados seminários e apresentação com os alunos sobre as temáticas. Estudos dirigidos (leitura e discussão de textos) e exercícios, sempre como forma de estimular a participação dos alunos. Participação no AVA (ambiente Virtual de Aprendizagem). Aulas práticas em laboratório de Ensino em Sistemas Multimídia. Será também desenvolvido um projeto básico, prático de multimídia, com a participação direta dos alunos e orientação do professor.

Requisitos de infraestrutura necessários para ministrar as aulas:

1. Datashow/projetor funcionando e com cabos HDMI/SVGA no comprimento adequado;
2. Acesso à Internet;
Laboratório de informática com computadores funcionando e em número adequado a quantidade de alunos;
4. Ambiente Virtual de Aprendizagem - Moodle.

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 do aluno será composta de 4 avaliações:

• Avaliações:

- N1: Primeira avaliação: prova escrita e individual: peso 2,5
- N2: Segunda avaliação: prova escrita e individual: peso 2,5
- N3: Terceira avaliação: elaboração e apresentação de trabalho (projeto prático) em grupo: peso 3,0
- N4: Tarefas propostas no Moodle: peso 2,0

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

A média final (MF) será: $MF = (N1 * 0.25) + (N2 * 0.25) + (N3 * 0.3) + (N4 * 0.2)$

- Critério para aprovação: Média Final (MF) ≥ 6 e frequência suficiente (FS).
- 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,§ 2º. 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)

Observações:

Avaliação de recuperação

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

..avaliação de segunda chamada:

- 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.

Horário de atendimento ao aluno:

- Segunda-feira das 14:00 hs às 17:00 hs.

XI. CRONOGRAMA TEÓRICO

AULA (semana)	DATA	ASSUNTO
1	14/03/16 a 19/03/16	Apresentação da disciplina
2	21/03/16 a 26/03/16	Introdução à multimídia, conceitos e aplicações.
3	28/03/16 a 02/04/16	Introdução à multimídia, conceitos e aplicações.
4	04/04/16 a 09/04/16	Introdução à multimídia, conceitos e aplicações.
5	11/04/16 a 16/04/16	Ferramentas de desenvolvimento para multimídia.
6	18/04/16 a 23/04/16	Ferramentas de desenvolvimento para multimídia.
7	25/04/16 a 30/04/16	Ferramentas de desenvolvimento para multimídia.
8	02/05/16 a 07/05/16	Primeira Avaliação - Prova
9	09/05/16 a 14/05/16	Conceitos de imagem, textos, gráficos vetoriais, animações e áudio.
10	16/05/16 a 21/05/16	Conceitos de imagem, textos, gráficos vetoriais, animações e áudio.
11	23/05/16 a 28/05/16	Conceitos de imagem, textos, gráficos vetoriais, animações e áudio.
12	30/05/16 a 04/06/16	Conceitos de imagem, textos, gráficos vetoriais, animações e áudio.
13	06/06/16 a 11/06/16	Exemplos de aplicações multimídia.
14	13/06/16 a 18/06/16	Exemplos de aplicações multimídia
15	20/06/16 a 25/06/16	Segunda Avaliação - Prova
16	27/06/16 a 02/07/16	Terceira Avaliação - Apresentação dos projetos práticos
17	04/07/16 a 09/07/16	Terceira Avaliação - Apresentação dos projetos práticos (cont.)
18	11/07/16 a 16/07/16	Prova de reposição, nova avaliação

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 2016.1

24/03/2016	Dia não letivo
25/03/2016	Sexta feira Santa
26/03/2016	Dia não letivo
03/04/2016	Campus de Araranguá:- aniversário da Cidade
21/04/2016	Tiradentes
22 e 23/04/2016	Dias não letivos
01/05/2016	Dia do Trabalhador
04/05/2016	Campus de Araranguá: dia da Padroeira da Cidade
26/05/2016	Corpus Christi
27 e 28/05/2016	Dias não letivos

XIII. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BUGAY, E. L.; ULBRICHT, V. R. **Hipermídia**. Florianópolis: Bookstore, 2000.

COSTA, Daniel Gouveia. **Comunicações multimídia na internet: da teoria a prática**. São Paulo: Ciência Moderna, 2007.

PAULA FILHO, W. P. **Multimídia: conceitos e aplicações**. Rio de Janeiro: LTC, 2000.

XIV. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

CAMELLA, E; NAKAGAWA F.S; KUTSCHAT.D; FOGLIANO,F.(Orgs.). **Mídias: multiplicação e convergências**. São Paulo: SENAC, 2009.

GOSCIOLA, V. **Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas**. São Paulo: SENAC, 2003

JOHNSON, S. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar editor, 2001.

MONTEZ, C; BECKER, V. **TV digital interativa: conceitos, desafios e perspectivas para o Brasil**. Florianópolis: UFSC, 2005.

PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. **Design de interação: além da interação humano-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005.

WILLRICH, R. **Sistemas Multimídia Distribuídos**. 1998. (Desenvolvimento de material didático ou instrucional - Apostila de Curso de Pós-Graduação - CPGCC/CTC/UFSC).

Os livros acima citados constam na Biblioteca Universitária e Setorial de Araranguá. Algumas bibliografias também podem ser encontradas no acervo da disciplina, via sistema Moodle.

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

Robson Rodrigues Lemos

Prof. Robson Rodrigues Lemos

Robson Rodrigues Lemos
Prof. Auxiliar / SIAPE: 2046853
UFSC / Campus Araranguá

Patricia Jantsch Fiuza

Profª Patricia Jantsch Fiuza
Coordenadora do Curso

Profª. Drª. Patricia Jantsch Fiuza
Coordenadora do Curso de Graduação
em Tecnologias da Informação e Comunicação

UFSC Campus Araranguá