



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS ARARANGUÁ-ARA

PLANO DE ENSINO

SEMESTRE 2016.2

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	
04652 - 2.2020-2	04652 - 2.2020-2	Semi-presencial
		04652 - 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
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 os sistemas multimídia estão exercendo junto aos meios computacionais e cultura digital. O projeto de sistemas multimídia é uma das áreas emergentes das tecnologias digitais, 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, gráficos vetoriais, texto, áudio, animação e vídeo. Padrões de codificação de dados multimídia. Conceitos de compressão de imagem, áudio e vídeo. Projeto e modelagem de aplicações multimídia.

VII. OBJETIVOS

Objetivos Gerais:

- 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, gráficos vetoriais, 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 a participação dos alunos. Aulas práticas em laboratório de Ensino de Sistemas Multimídia.

Requisitos de infraestrutura necessários para ministrar as aulas:

1. Datashow/projetor funcionando e com cabos HDMI/SVGA no comprimento adequado;
2. Acesso à Internet;
3. 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/PRÁTICO

AULA (semana)	DATA	ASSUNTO
1	08/08 a 12/08/16	Apresentação da disciplina e Unidade 1: Tecnologias e Aplicações
2	15/08 a 19/08/16	Unidade 2: Software para multimídia.
3	22/08 a 26/08/16	Unidade 2: Software para multimídia.
4	29/08 a 02/09/16	Unidade 2: Hardware para multimídia
5	05/09 a 09/09/16	Unidade 3: Representação de dados multimídia: imagem, gráficos vetoriais, texto, áudio, animação e vídeo.
6	12/09 a 16/09/16	Unidade 3: Representação de dados multimídia: imagem, gráficos vetoriais, texto, áudio, animação e vídeo.
7	19/09 a 23/09/16	Unidade 4: Padrões de codificação de dados multimídia
8	26/09 a 30/09/16	Primeira Avaliação: Prova
9	03/10 a 07/10/16	Unidade 5 Conceitos de compressão de imagem, áudio e vídeo.
10	10/10 a 14/10/16	Unidade 6: Definições de um projeto multimídia
11	17/10 a 21/10/16	Unidade 7: Editor de Áudio.
12	24/10 a 28/10/16	Unidade 7: Editor de Vídeo
13	31/10 a 04/11/16	Unidade 7: Editor de Imagem
14	07/11 a 11/11/16	Unidade 8: Plataforma e ferramenta de autoria para desenvolvimento de multimídia.
15	14/11 a 18/11/16	Unidade 8: Plataforma e ferramenta de autoria para desenvolvimento de multimídia.
16	21/11 a 25/11/16	Segunda Avaliação: Prova
17	28/11 a 02/12/16	Terceira Avaliação: Apresentação Final do Projeto Prático
18	05/12 a 09/12/16	Prova de recuperação

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

07/09/2016	Independência do Brasil
13, 14, 15/09/2016	Semana Acadêmica TIC
12/10/2016	Nossa Senhora Aparecida
28/10/2016	Dia do Servidor Público (Lei 8112 art.236)
02/11/2016	Finados
14/11/2016	Dia não letivo
15/11/2016	Proclamação da República

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.

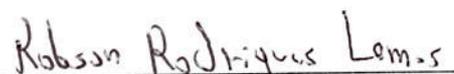
PEDRINI H, SCHWARTZ W.R. **Análise de Imagens Digitais: Princípios, Algoritmos e Aplicações** Editora: Cengage Learning, 2008.

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, PhD
Professor Adjunto
SIAPE: 2046853
UFSC Centro Araranguá


Prof Robson Rodrigues Lemos

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


Profª Patricia Jantsch Fiuza
Coordenadora do Curso

Profª. Patricia Jantsch Fiuza
Coordenadora do Curso de
Tecnologias da Informação e Comunicação
Portaria 101/2015/GR
SIAPE: 2058903
UFSC Centro Araranguá