



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS ARARANGUÁ - ARA

PLANO DE ENSINO

SEMESTRE 2018.1

I. IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA:

CÓDIGO	NOME DA DISCIPLINA	Nº DE HORAS-AULA SEMANAIS		TOTAL DE HORAS-AULA SEMESTRAIS
		TEÓRICAS	PRÁTICAS	
CIT7596	Sistemas Multimídia	2	2	72

HORÁRIO		MÓDULO
TURMAS TEÓRICAS	TURMAS PRÁTICAS	Semi-presencial
02652 - 2-2020-2	02652 - 2-2020-2	02652 - 6-0910-2

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

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: Aplicações Multimídia:

- 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.

Parte III: Conteúdo Prático:

- Unidade 9: Implementação de uma multimídia.

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;
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

AULA (semana)	DATA	ASSUNTO
1	26/02/2018 a 02/03/2018	Apresentação da disciplina e Unidade 1: Tecnologias e Aplicações
2	05/03/2018 a 09/03/2018	Unidade 2: Software para multimídia.
3	12/03/2018 a 16/03/2018	Unidade 2: Software para multimídia.
4	19/03/2018 a 23/03/2018	Unidade 2: Hardware para multimídia
5	02/04/2018 a 06/04/2018	Unidade 3: Representação de dados multimídia: imagem, gráficos vetoriais, texto, áudio, animação e vídeo.
6	09/04/2018 a 13/04/2018	Unidade 3: Representação de dados multimídia: imagem, gráficos vetoriais, texto, áudio, animação e vídeo.
7	16/04/2018 a 20/04/2018	Unidade 4: Padrões de codificação de dados multimídia
8	23/04/2018 a 27/04/2018	Primeira Avaliação: Prova
9	30/04/2018 a 04/05/2018	Unidade 5 Conceitos de compressão de imagem, áudio e vídeo.
10	07/05/2018 a 11/05/2018	Unidade 6: Definições de um projeto multimídia
11	07/05/2018 a 11/05/2018	Unidade 7: Editor de Áudio.
12	14/05/2018 a 18/05/2018	Unidade 7: Editor de Vídeo
13	21/05/2018 a 25/05/2018	Unidade 7: Editor de Imagem
14	28/05/2018 a 01/06/2018	Unidade 8: Plataforma e ferramenta de autoria para desenvolvimento de multimídia.
15	04/06/2018 a 08/06/2018	Unidade 8: Plataforma e ferramenta de autoria para desenvolvimento de multimídia.
16	11/06/2018 a 15/06/2018	Segunda Avaliação: Prova
17	18/06/2018 a 22/06/2018	Terceira Avaliação: Apresentação Final do Projeto Prático
18	25/06/2018 a 29/06/2018	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 2018.1

30/03	Feriado Nacional – 6ª feira Santa (sexta-feira)
31/03	Dia não letivo (sábado)
03/04	Aniversário da cidade de Araranguá (terça-feira)
21/04	Feriado Nacional – Dia de Tiradentes (sábado)
30/04	Dia não letivo (segunda-feira)
01/05	Feriado Nacional – Dia do Trabalhador (terça-feira)
04/05	Dia da Padroeira da cidade de Araranguá (sexta-feira)
31/05	Feriado Nacional – <i>Corpus Christi</i> (sexta-feira)

XIII. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

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

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

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

XIV. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

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

COSTA, D. G. **Comunicações multimídia na internet: da teoria á 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 á música e ao tratamento de som**. São Paulo: Ciência Moderna, 2002.

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 pela Coordenadoria Especial em

___/___/2018

Aprovado na Reunião do Colegiado do Curso em

___/___/2018

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Robson Lemos', is written over the second date line.

