



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS ARARANGUÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS, TECNOLOGIAS E SAÚDE
COORDENADORIA ESPECIAL INTERDISCIPLINAR DE TECNOLOGIAS DA
INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE ENSINO

I. IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA

CÓDIGO	NOME DA DISCIPLINA	Nº DE HORAS-AULA SEMANAIS:		TOTAL DE HORAS-AULA SEMESTRAIS	MODALIDADE
		TEÓRICAS	PRÁTICAS		
CIT7596	SISTEMAS MULTIMÍDIA	2	2	72	Semipresencial

II. PRÉ-REQUISITO(S)

CÓDIGO	NOME DA DISCIPLINA
	Não há

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

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

IV. EMENTA

Tecnologias multimídia e Aplicações multimídia. Plataformas multimídia. Representação Digital da Informação. Representação de dados multimídia: imagem, gráficos vetoriais, texto, áudio, animação por computador e vídeo. Conceitos de compressão de imagem, áudio e vídeo. Estudo de Aplicações Web multimídia. Projeto e Desenvolvimento de Aplicações Multimídia.

V. 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.

VI. 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:

SS

- 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.

VII. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ETHAN WATRALL e JEFF SIARTO, **Use a Cabeça! Web Design**. Alta Books, 2009.
PAULA FILHO, W. P. **Multimídia: conceitos e aplicações**. Rio de Janeiro: LTC, 2000.
PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. **Design de interação: além da interação humano computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005.

VIII. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CARAMELLA, 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.

Os livros acima citados encontram-se na Biblioteca Central e na Biblioteca Setorial de Araranguá (www.bu.ufsc.br).

O referido programa de ensino foi aprovado na 30ª reunião ordinária do Colegiado da Coordenadoria Especial Interdisciplinar em Tecnologias da Informação e Comunicação em 27 de novembro de 2019.

Solange Silva

Solange Maria da Silva
Prof. Adjunto / SIAPE: 2801518
UFSC / Campus Araranguá