

		<p align="center"> <b>Universidade Federal de Santa Catarina</b>  <b>Campus Araranguá - ARA</b>  <b>Centro de Ciências, Tecnologias e Saúde</b>  <b>Coordenadoria Especial Interdisciplinar em Tecnologias da Informação e Comunicação</b>  <b>Plano de Ensino</b> </p>	
<b>SEMESTRE 2020.2</b>			
<b>I. IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA</b>			
<b>CÓDIGO</b>	<b>NOME DA DISCIPLINA</b>	<b>HORAS-AULA - TEÓRICAS</b>	<b>HORAS-AULA - PRÁTICAS</b>
CIT7596	Sistemas Multimídias	2	2
<b>TOTAL DE HORAS-AULA SEMESTRAIS</b>	<b>HORÁRIO TURMAS TEÓRICAS</b>	<b>HORÁRIO TURMAS PRÁTICAS</b>	<b>MODALIDADE</b>
72			
<b>II. PROFESSOR(ES) MINISTRANTE(ES)</b>			
Robson Rodrigues Lemos			
<b>III. PRÉ-REQUISITO(S)</b>			
Não possui pré-requisitos			
<b>IV. CURSO(S) PARA O(S) QUAL(IS) A DISCIPLINA É OFERECIDA</b>			
TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (noturno) [Campus Araranguá]			
<b>V. JUSTIFICATIVA</b>			
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			
<b>VI. EMENTA</b>			
Tecnologias multimídia e Aplicações multimídia. Plataformas multimídia. Representação Digital da Informação. Representação de dados multimídia: imagem, gráficos vetoriais, texto, áudio, animação por			
<b>VII. OBJETIVOS</b>			
Objetivos Gerais:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta disciplina tem como objetivo fornecer aos alunos os principais conceitos e técnicas relacionadas aos sistemas de multimídia.</li> </ul>			
Objetivos Específicos:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentar as tecnologias básicas necessárias ao desenvolvimento de sistemas multimídia;</li> <li>• Analisar as diversas áreas de aplicação, técnicas e ferramentas de desenvolvimento;</li> <li>• Propiciar o contato com os aspectos relacionados a criação de sistemas multimídia.</li> </ul>			
<b>VIII. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b>			
Parte I: Fundamentos			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidade 1: Tecnologias e Aplicações. [2 ha]</li> <li>• Unidade 2: Hardware e Software para multimídia. [4 ha]</li> <li>• Unidade 3: Representação de dados multimídia: imagem, gráficos vetoriais, texto, áudio, animação e vídeo. [16 ha]</li> <li>• Unidade 4: Padrões de codificação de dados multimídia. [8 ha]</li> <li>• Unidade 5: Conceitos de compressão de imagem, áudio e vídeo. [8 ha]</li> </ul>			
Parte II: Aplicações Multimídia:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidade 6: Definições de um projeto multimídia. [2 ha]</li> <li>• Unidade 7: Editores de Imagem, Vídeo e Áudio. [2 ha]</li> <li>• Unidade 8: Plataforma e ferramenta de autoria para desenvolvimento de multimídia. [8 ha]</li> </ul>			
Parte III: Conteúdo Prático:			
<b>IX. COMPETÊNCIAS/HABILIDADES</b>			
Habilitar o estudante com os aspectos relacionados a criação de sistemas multimídia.			

- Aulas teóricas/práticas: as aulas serão desenvolvidas em sessões online síncronas, utilizando tecnologias de informação e comunicação do tipo Web conferência, e assíncronas com a disponibilização de recursos e materiais no Ambiente Virtual de Aprendizagem (Moodle). Materiais do tipo texto, slides, vídeos utilizados na disciplina serão disponibilizados no Moodle.
- Atividades, descrição de trabalhos práticos e listas de exercícios serão disponíveis no Moodle.
- Serão também desenvolvidos, projetos práticos de multimídia, com a participação direta dos alunos e orientação do professor.
- A interação com os alunos de formas síncronas e assíncronas irão também buscar possíveis explicações para as dúvidas que os alunos venham a ter em relação ao conteúdo da disciplina.

#### XI. 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 participação nas sessões síncronas online e a realização das atividades online assíncronas correspondentes a disciplina. Será requerido, no mínimo a participação em pelo menos 75% das sessões síncronas online e a realização de 75% das atividades online assíncronas.

A nota do aluno será composta de 3 avaliações:

• Avaliações:

- N1: Primeira avaliação: elaboração e entrega de trabalho (projeto prático): peso 3,0
- N2: Segunda avaliação: elaboração e entrega de trabalho (projeto prático): peso 4,5
- N3: Tarefas propostas no Moodle: peso 2,5

A média final (MF) será:  $MF = (N1 * 0.30) + (N2 * 0.45) + (N3 * 0.25)$

• Critério para aprovação: Média Final (MF)  $\geq 6$  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:

#### XII. CRONOGRAMA

SEMANA	DATAS	ASSUNTO
1	01/02/2021 a 06/02/2021	Apresentação da disciplina e Unidade 1: Tecnologias e Aplicações
2	08/02/2021 a 13/02/2021	Unidade 2: Software para multimídia.
3	15/02/2021 a 20/02/2021	Unidade 2: Hardware para multimídia.
		Unidade 3: Representação de dados multimídia:

5	01/03/2021 a 06/03/2021	Unidade 3: Representação de dados multimídia: imagem, gráficos vetoriais, texto, áudio, animação e vídeo.
6	08/03/2021 a 13/03/2021	Unidade 3: Representação de dados multimídia: imagem, gráficos vetoriais, texto, áudio, animação e vídeo.
7	15/03/2021 a 20/03/2021	Unidade 4: Padrões de codificação de dados multimídia
8	22/03/2021 a 27/03/2021	Unidade 4: Padrões de codificação de dados multimídia
9	29/03/2021 a 03/04/2021	Unidade 5 Conceitos de compressão de imagem, áudio e vídeo.
10	05/04/2021 a 10/04/2021	Primeira Avaliação: Trabalho Prático
11	12/04/2021 a 17/04/2021	Unidade 5 Conceitos de compressão de imagem, áudio e vídeo.
12	19/04/2021 a 24/04/2021	Unidade 6: Definições de um projeto multimídia
13	26/04/2021 a 01/05/2021	Unidade 7: Editor de Áudio, Vídeo e Imagem
14	03/05/2021 a 08/05/2021	Unidade 8: Plataforma e ferramenta de autoria para desenvolvimento de multimídia.
15	10/05/2021 a 15/05/2021	Segunda Avaliação: Trabalho Prático
16	17/05/2021 a 22/05/2021	Prova de Recuperação

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

#### XIII. FERIADOS PREVISTOS PARA O SEMESTRE

15/02/2021	Ponto facultativo Carnaval
16/02/2021	Carnaval
02/04/2021	Sexta-feira Santa
03/04/2021	Aniversário de Araranguá
21/04/2021	Tiradentes
01/05/2021	Dia do Trabalho
04/05/2021	Dia da Padroeira de Araranguá
03/06/2021	Corpus Christi

#### XIV. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CVETKOVI?, D. Interactive Multimedia - Multimedia Production and Digital Storytelling. 2019.  
(<https://www.doabooks.org/doab?func=search&query=rid%3A38004#.XyHuhHljQRg.gmail>)

#### XV. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

SILVEIRA, S. C. Tendências em comunicação digital. São Paulo: ECa/USP. 2016.  
(<http://www.livrosabertos.sibi.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/87>)  
PAULA FILHO, W. P. Multimídia: conceitos e aplicações. Rio de Janeiro: LTC, 2000.

Professor(a):

Aprovado pelo Colegiado do Curso em \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ Presidente do Colegiado:

