



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS ARARANGUÁ
Centro de Ciências, Tecnologias e Saúde – C.T.S
Curso de Tecnologias da Informação e Comunicação
PLANO DE ENSINO
2021.1

I. IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA

CÓDIGO	NOME DA DISCIPLINA	Nº DE HORAS-AULA SEMANAIS:		TOTAL DE HORAS-AULA SEMESTRAIS	MODALIDADE
		TEÓRICAS	PRÁTICAS		
CIT7587	SISTEMAS MULTIMÍDIA	2	2	72	Presencial

HORÁRIO		MODALIDADE
02652 - 6-1830-2	02652 - 6-1830-2	Presencial (Remoto)

II. PROFESSOR(ES) MINISTRANTE(S)

Prof. Adriano de Oliveira
Email: adriano.inovar@gmail.com

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 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.

VII. OBJETIVOS

Objetivo Geral:

- 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

Conteúdo Teórico seguido de Conteúdo Prático com desenvolvimento de problemas em computador:

Parte I: Fundamentos

- Unidade 1: Tecnologias e Aplicações. [2 ha]
- Unidade 2: Hardware e Software para multimídia. [4 ha]
- Unidade 3: Representação de dados multimídia: imagem, gráficos vetoriais, texto, áudio, animação e vídeo. [16 ha]
- Unidade 4: Padrões de codificação de dados multimídia. [8 ha]
- Unidade 5: Conceitos de compressão de imagem, áudio e vídeo. [8 ha]

Parte II: Aplicações Multimídia:

- Unidade 6: Definições de um projeto multimídia. [2 ha]
- Unidade 7: Editores de Imagem, Vídeo e Áudio. [2 ha]
- Unidade 8: Plataforma e ferramenta de autoria para desenvolvimento de multimídia. [8 ha]

Parte III: Conteúdo Prático:

- Unidade 9: Implementação de uma multimídia. [16 ha]

IX. METODOLOGIA DE ENSINO / DESENVOLVIMENTO DO PROGRAMA

- Aulas teóricas/práticas: utilizando tecnologias de informação e comunicação com a disponibilização de recursos e atividades no Ambiente Virtual de Aprendizagem (Moodle). Materiais do tipo texto, slides, vídeos, vídeo-aulas, etc.
- Atividades, descrição de trabalhos práticos e teóricos disponíveis no Moodle.
- Momentos síncronos (30%): correção de atividades, feedback aos alunos, orientação dos projetos práticos e acolhimento aos alunos.
- As atividades avaliativas serão disponibilizadas no Moodle com prazo de entrega, mas não menos de 1 semana entre a disponibilização e a entrega.
- As presenças serão contabilizadas a partir de atividades específicas em cada semana das possíveis sessões (aulas), sendo contabilizadas, também, as atividades avaliativas.

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, no mínimo a 75% das mesmas (Frequência Suficiente - FS), ficando nela reprovado o aluno que não comparecer a mais de 25% das atividades (Frequência Insuficiente - FI).
- Serão realizadas três avaliações, sendo:
 - **AV1:** Avaliação 1
 - **AV2:** Avaliação 2
 - **AV3:** Tarefas propostas no Moodle
- A Média Final (MF) será calculada da seguinte forma:
$$MF = AV1 \times 0,30 + AV2 \times 0,45 + AV3 \times 0,25$$
- A nota mínima para aprovação na disciplina será $MF \geq 6,0$ (seis) e Frequência Suficiente (FS). (Art. 69 e 72 da Res. nº 17/Cun/1997).
- No caso de ser aplicado algum Trabalho Prático, a **apresentação** do mesmo é **obrigatória**. A avaliação do trabalho prático é feita individualmente, mesmo que o trabalho seja eventualmente feito em grupo. Desta forma, caso o aluno não apresente o trabalho, a nota referente ao mesmo será igual a 0 (zero).
- Caso seja encontrado **Cópia(s)** e/ou **Plágio(s)** em **qualquer avaliação**, seja em avaliação individual ou nos trabalhos e listas de exercícios, o aluno estará automaticamente reprovado com a nota ZERO (caso não esteja reprovado por FI).
- 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).

Nova avaliação

- O aluno, que por motivo de força maior e plenamente justificado, deixar de realizar atividades avaliativas previstas no plano de ensino, deverá fazer o pedido à Chefia do Departamento que oferece a disciplina, dentro do prazo de 3 (três) dias úteis, apresentando documentação comprobatória. O pedido de Nova Avaliação deve ser formalizado na Secretaria Integrada de Departamentos (SID).

Horários de atendimento:

- Segunda-feira 17:00 – 18:30 – Sala Virtual da Disciplina no Moodle

XI. CRONOGRAMA TEÓRICO/PRÁTICO		
Semana	DATA	ASSUNTO
1	14.06.2021 a 18.06.2021	Apresentação da disciplina e Unidade 1: Tecnologias e Aplicações
2	21.06.2021 a 25.06.2021	Unidade 2: Software para multimídia.
3	28.06.2021 a 02.07.2021	Unidade 2: Hardware para multimídia.
4	05.07.2021 a 09.05.2021	Unidade 3: Representação de dados multimídia: imagem, gráficos vetoriais, texto, áudio, animação e vídeo.
5	12.07.2021 a 16.07.2021	Unidade 3: Representação de dados multimídia: imagem, gráficos vetoriais, texto, áudio, animação e vídeo.
6	19.07.2021 a 23.07.2021	Unidade 3: Representação de dados multimídia: imagem, gráficos vetoriais, texto, áudio, animação e vídeo.
7	26.07.2021 a 30.07.2021	Unidade 4: Padrões de codificação de dados multimídia
8	02.08.2021 a 06.08.2021	Unidade 4: Padrões de codificação de dados multimídia
9	09.08.2021 a 13.08.2021	Unidade 5: Conceitos de compressão de imagem, áudio e vídeo.
10	16.08.2021 a 20.08.2021	Primeira Avaliação: Trabalho Prático
11	23.08.2021 a 27.08.2021	Unidade 5: Conceitos de compressão de imagem, áudio e vídeo.
12	30.08.2021 a 03.09.2021	Unidade 6: Definições de um projeto multimídia
13	06.09.2021 a 10.09.2021	Unidade 7: Editor de Áudio, Vídeo e Imagem
14	13.09.2021 a 17.09.2021	Unidade 8: Plataforma e ferramenta de autoria para desenvolvimento de multimídia.
15	20.09.2021 a 24.09.2021	Unidade 8: Plataforma e ferramenta de autoria para desenvolvimento de multimídia.
16	27.09.2021 a 01.10.2021	Segunda Avaliação: Trabalho Prático Prova de Recuperação Divulgação dos Resultados

XII. Feriados previstos para o semestre 2021.1:

DATA	
04, 05 e 06 setembro	Reservado ao vestibular UFSC
07/07	Independência do Brasil

VIII. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

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

IX. 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.

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

Aprovado pela Coordenadoria Especial em ___/___/2021

Aprovado na Reunião do Colegiado do Curso ___/___/2021

Prof. Adriano de Oliveira

Coordenador do Curso