



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS ARARANGUÁ - ARA

PLANO DE ENSINO

SEMESTRE 2022.2

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		MODALIDADE
TURMAS TEÓRICAS	TURMAS PRÁTICAS	Semipresencial
02652-2-1830-2	02652-6-0910-2	

II. PROFESSOR(ES) MINISTRANTE(S)

Professora: Marina Carradore Sérgio
E-mail: marina.carradore@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 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

Objetivos Gerais:

- Prover ao aluno embasamento conceitual e teórico da área da multimídia e aplicar os conhecimentos na implantação, desenvolvimento de sistemas multimídia e análise dos desafios envolvidos.

Objetivos Específicos:

- Definir sistemas multimídia e hipermídia, motivação e aplicações;
- Apresentar formas de captura e representação digital de áudios, imagens e vídeos, e dos princípios de técnicas e padrões de compressão desses dados;
- Analisar as diversas áreas de aplicação da multimídia, técnicas, metodologias e ferramentas de desenvolvimento e implantação;
- Discutir o estado da arte na área da multimídia, perspectivas de evolução e desafios a serem vencidos.

VIII. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Parte I: Fundamentos

- Unidade 1: Introdução a Sistemas Multimídia, tecnologias e aplicações [4 ha];
- Unidade 2: Produtos multimídia [4 ha];
- Unidade 3: Hardware e software para multimídia [4 ha];
- Unidade 4: Plataformas multimídia [4 ha];

Parte II: Aplicações Multimídia:

- Unidade 5: Representação de dados multimídia: imagem, gráficos vetoriais, texto, áudio, animação por computador e vídeo [16 ha];
- UNIDADE 6: Compressão de Dados Multimídia [4 ha]:
 - Princípios de compressão;
 - Técnicas de compressão de dados multimídia;
 - Padrões de compressão de dados multimídia.
- UNIDADE 7: Estudo de aplicações web multimídia [4 ha];

Parte III: Conteúdo Prático:

- UNIDADE 8: Projeto e Desenvolvimento de Aplicações Multimídia [12 ha].

IX. METODOLOGIA DE ENSINO / DESENVOLVIMENTO DO PROGRAMA

- A disciplina será ministrada com aulas expositivas dialogadas fornecendo os componentes teóricos. Material de apoio disponibilizado no Moodle. Desenvolvimento de trabalhos e exercícios;
- Serão realizadas atividades práticas no computador;
- Nas aulas a distância será utilizado o Moodle e serão disponibilizados fóruns, tarefas e trabalhos em grupo.

Requisitos de infraestrutura necessários para ministrar as aulas:

- Datashow/projetor funcionando e com cabos HDMI/SVGA no comprimento adequado;
- Acesso à Internet;
- Laboratório de informática com computadores funcionando e em número adequado a quantidade de alunos;
- Ambiente Virtual de Aprendizagem - Moodle.

X. METODOLOGIA E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação do rendimento escolar compreenderá, conjuntamente, a frequência e aproveitamento nos estudos. Será obrigatória a frequência suficiente nas atividades correspondentes a unidade curricular, no mínimo 75% (Frequência Suficiente - FS), ficando nela reprovado o aluno que não a atingir.

A nota mínima para aprovação na disciplina será $MF \geq 6,0$ (seis) e Frequência Suficiente (FS).

Para fins de avaliação de conteúdos serão realizadas: Avaliações Teóricas e Práticas.

A nota do aluno será composta de 3 avaliações:

- Trabalho Prático envolvendo os conceitos estudados na disciplina (TP) com peso 4,0;
- Exercícios avaliativos (EA) com peso 2,0;
- Atividades avaliativas (AA) com peso 4,0.

A média final será calculada da seguinte forma: $MF = (TP * 4 + EA * 2 + AA * 4)/10$.

Ao aluno que não comparecer às avaliações ou não apresentar trabalhos no prazo estabelecido será atribuída nota 0 (zero).

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 envolvem 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:

- Presencial na sala 01 do Labmidia (Bloco C – 2º andar).
- Segunda-feira das 09h00min às 11h00min.

XI. CRONOGRAMA TEÓRICO

AULA (semana)	DATA	ASSUNTO
1	29/08/2022 a 02/09/2022	Apresentação da Disciplina, competências, avaliações e demais encaminhamentos;
2	05/09/2022 a 09/09/2022	UNIDADE 1: Introdução a Sistemas Multimídia, tecnologias e aplicações
3	12/09/2022 a 16/09/2022	UNIDADE 2: Produtos multimídia
4	19/09/2022 a 23/09/2022	UNIDADE 3: Hardware e Software para multimídia
5	26/09/2022 a 30/09/2022	UNIDADE 4: Plataformas multimídia
6	03/10/2022 a 07/10/2022	UNIDADE 5: Representação de dados multimídia: imagem, gráficos vetoriais, texto, áudio, animação por computador e vídeo
7	10/10/2022 a 14/10/2022	UNIDADE 5: Representação de dados multimídia: imagem, gráficos vetoriais, texto, áudio, animação por computador e vídeo
8	17/10/2022 a 21/10/2022	UNIDADE 5: Representação de dados multimídia: imagem, gráficos vetoriais, texto, áudio, animação por computador e vídeo
9	24/10/2022 a 28/10/2022	UNIDADE 5: Representação de dados multimídia: imagem, gráficos vetoriais, texto, áudio, animação por computador e vídeo
10	31/10/2022 a 04/11/2022	UNIDADE 6: Compressão de Dados Multimídia
11	07/11/2022 a 11/11/2022	Primeira Avaliação: Unidades 1 a 6
12	14/11/2022 a 18/11/2022	UNIDADE 7: Estudo de aplicações web multimídia
13	21/11/2022 a 25/11/2022	UNIDADE 8: Projeto e desenvolvimento de aplicações multimídia
14	28/11/2022 a 02/12/2022	UNIDADE 8: Projeto e desenvolvimento de aplicações multimídia
15	05/12/2022 a 09/12/2022	UNIDADE 8: Projeto e desenvolvimento de aplicações multimídia
16	12/12/2022	Apresentação do trabalho final
17	19/12/2022	Apresentação do trabalho final
18	21/12/2022	Prova de reposição e recuperação

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

XII. Feriados previstos para o semestre 2022.02

DATA	DESCRIÇÃO
07/09/2022	Independência do Brasil
12/10/2022	Nossa Senhora Aparecida

28/10/2022	Dia do Servidor Público
02/11/2022	Finados
15/11/2022	Proclamação da República
9, 10 e 11/12/2022	Vestibular UFSC

XIII. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

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

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

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.

XIV. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

MELO FILHO, Leonel Del Re, A Referência no Design Gráfico, 1ª Edição : Editora Blu, 2011.

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

SERRA, F.. Áudio Digital: a tecnologia aplicada á música e ao tratamento de som. São Paulo: Ciência Moderna, 2002.

COSTA, D. G. Comunicações multimídia na internet: da teoria á prática. São Paulo: Ciência Moderna, 2007.

FLATSCHART, F. ActionScript 3.0: Interatividade e Multimídia no Adobe Flash CS5, 1ª Edição, Editora: Braspor, 2010.

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.

Prof. Marina Carradore Sérgio

Aprovado pela Coordenadoria Especial em:

___/___/2022

Aprovado na Reunião do Colegiado do Curso em:

___/___/2022