



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS ARARANGUÁ-ARA

PLANO DE ENSINO

SEMESTRE 2014.2

I. IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA:

CÓDIGO	NOME DA DISCIPLINA	Nº DE HORAS-AULA SEMANAIS		TOTAL DE HORAS-AULA SEMESTRAIS
		TEÓRICAS	PRÁTICAS	
ARA7209	Sistemas Multimídia II	2	2	72

HORÁRIO		MODALIDADE
TURMAS TEÓRICAS	TURMAS PRÁTICAS	Semi-presencial
04652 – 2.1830-2		04652 – 3.1620-2

II. PROFESSOR(ES) MINISTRANTE(S)

Professor: Robson Rodrigues Lemos
E-mail: robson.lemos@ufsc.br

III. PRÉ-REQUISITO(S)

CÓDIGO	NOME DA DISCIPLINA
ARA7206	Sistemas Multimídia I

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 a comunicação está exercendo junto aos meios computacionais. O projeto de sistemas multimídia é uma das áreas emergentes da computação, 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, desenho, texto, áudio, animação e vídeo. Padrões de codificação de dados multimídia. Conceitos de compressão de imagem, áudio e vídeo. Projeto e modelagem de aplicação 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

Parte I: Fundamentos

- Unidade 1: Tecnologias e Aplicações
- Unidade 2: Hardware e Software para multimídia.
- Unidade 3: Representação de dados multimídia: imagem, desenho, 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: Conteúdo Prático:

- 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.
- Unidade 9: Implementação de uma multimídia.

IX. METODOLOGIA DE ENSINO / DESENVOLVIMENTO DO PROGRAMA

Os assuntos serão apresentados em aulas expositivas, sempre com discussão e participação dos alunos. Estudos dirigidos (leitura e discussão de textos) e exercícios, sempre como forma de estimular à participação dos alunos. Aulas práticas em laboratório de Informática.

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 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)
- **Avaliações:**
 - Primeira avaliação: prova escrita e individual: peso 4,0
 - Segunda avaliação: elaboração e apresentação de trabalho (projeto prático) em grupo: peso 4,0
 - Tarefas propostas no Moodle: peso 2,0

* A avaliação poderá conter questões objetivas, objetivas mistas e dissertativas.

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

- 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. (Ver formulário).

XI. CRONOGRAMA TEÓRICO/PRÁTICO		
AULA (semana)	DATA	ASSUNTO
1	18/08/14 a 22/08/14	Apresentação da disciplina e Unidade 1: Tecnologias e Aplicações
2	25/08/14 a 29/08/14	Unidade 2: Software para multimídia.
3	01/09/14 a 05/09/14	Unidade 2: Software para multimídia.
4	08/09/14 a 12/09/14	Unidade 2: Hardware para multimídia
5	15/09/14 a 19/09/14	Unidade 3: Representação de dados multimídia: imagem, desenho, texto, áudio, animação e vídeo.
6	22/09/14 a 26/09/14	Unidade 3: Representação de dados multimídia: imagem, desenho, texto, áudio, animação e vídeo.
7	29/09/14 a 03/10/14	Unidade 4: Padrões de codificação de dados multimídia
8	06/10/14 a 10/10/14	Unidade 5 Conceitos de compressão de imagem, áudio e vídeo.
9	13/10/14 a 17/10/14	1ª Avaliação: Unidades 1 a 5.
10	20/10/14 a 24/10/14	Unidade 6: Definições de um projeto multimídia
11	27/10/14 a 31/10/14	Unidade 7: Editor de Áudio.
12	03/11/14 a 07/11/14	Unidade 7: Editor de Vídeo
13	10/11/14 a 14/11/14	Unidade 7: Editor de Imagem
14	17/11/14 a 21/11/14	Unidade 8: Plataforma e ferramenta de autoria para desenvolvimento de multimídia.
15	24/11/14 a 28/11/14	Unidade 8: Plataforma e ferramenta de autoria para desenvolvimento de multimídia.
16	01/12/14 a 05/12/14	2ª Avaliação: Apresentação Final do Projeto Prático
17	08/12/14 a 12/12/14	Prova de recuperação
18	15/12/14 a 19/12/14	Divulgação das Notas

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 2014.2:

DATA	
07/09/2014	Independência do Brasil
12/10/2014	Nossa Senhora Aparecida
02/11/2014	Finados
15/11/2014	Proclamação da República
25/12/2014	Natal

XII. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

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.

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

XIII. 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.

STILLER, D. **ActionScript 3.0 : o guia de referência rápida : para desenvolvedores e designers que utilizam flash CS4 professional**, , Reio de Janeiro : Alta Books, 2009.

Os livros acima citados constam na Biblioteca Universitária e Setorial de Araranguá. Algumas bibliografias também podem ser encontradas na Biblioteca Virtual da UFSC.

Robson Rodrigues Lemos

Prof Robson Rodrigues Lemos

Robson Rodrigues Lemos
Prof. Auxiliar / SIAPE: 2046853
UFSC / Campus Araranguá

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

[Assinatura]
Coordenador do Curso