



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE PALOTINA

Departamento de Engenharias e Exatas

Ficha 2 (variável)

Disciplina: Sistemas Multimídia	Código: DEE061
------------------------------------	--------------------------

Natureza: (x) Obrigatória () Optativa	(x) Semestral () Anual () Modular
--	---

Pré-requisito:	Co-requisito:	Modalidade: () Presencial () Totalmente EAD (x) CH em EAD:
----------------	---------------	--

CH Total:54	Padrão (PD): 54	Laboratório (LB):	Campo (CP):	Estágio (ES):	Orientada (OR):	Prática Específica (PE):	Estágio de Formação Pedagógica (EFP):	Extensão (EXT):	Prática Como Componente Curricular (PCC):
-------------	-----------------	-------------------	-------------	---------------	-----------------	--------------------------	---------------------------------------	-----------------	---

Indicar a carga horária semestral (em PD-LB-CP-ES-OR-PE-EFP-EXT-PCC)

*Indicar a carga horária que será à distância.

EMENTA

Autoria: plataforma para multimídia; ferramentas de desenvolvimento. Áudio: propriedades físicas do som; representação digital. Processamento e síntese de som. Imagens: representação digital, dispositivos gráficos, processamento. Desenhos: representação de figuras. Vídeo: interfaces, processamento. Animação. Realidade Virtual: modelagem, arquitetura e aplicações.

JUSTIFICATIVA

Dado o cenário de pandemia do COVID-19 mudanças e adaptações se fazem necessárias no contexto do ensino e aprendizagem. Com o objetivo de minimizar os prejuízos ocasionados pela paralisação das aulas na UFPR - Setor Palotina desde março de 2020 apresento a presente proposta de oferta desta disciplina.

A presente proposta foi embasada na RESOLUÇÃO Nº 65/2020-CEPE, que regulamenta as atividades de ensino do ano letivo de 2020 dos cursos de educação superior, profissional e tecnológica da UFPR, no contexto das medidas de enfrentamento da pandemia de COVID-19 no País.

PROGRAMA

	20 vagas	
14/05/21 - 09/07/21		*sendo 2 síncronas e 4 assíncronas
sexta-feiras, 19h às 21h	54ha	
14/05/21	6	O que é multimídia, onde se discutem os modos da comunicação entre homem e computador, mostrando-se as raízes dos ambientes multimídia, e apresentando-se uma classificação destes.
		As plataformas, onde são examinadas as alternativas de plataformas para multimídia, cobrindo-se os principais aspectos de hardware e software.
21/05/21	6	A autoria, onde são apresentadas alternativas para a autoria dos produtos multimídia, examinando-se diversos grupos de ferramentas e técnicas.
28/05/21	6	Os projetos, onde são apresentados os principais aspectos práticos da produção de multimídia.
04/06/21	6	A imagem, que trata da representação e do processamento digital de imagens estáticas, como nas aplicações de pintura por computador e de processamento de fotos.
11/06/21	6	O desenho, que trata das figuras que são representadas por coleções de entidades geométricas, como as que são produzidas pelas ferramentas de desenho por computador.

18/06/21	6	A terceira dimensão, onde se trata de criação e elaboração de modelos gráficos tridimensionais.
		A animação, onde se apresenta o ciclo de criação da animação por computador, inclusive animação bidimensional e tridimensional
25/06/21	6	O áudio, onde se discutem a representação e o processamento digitais do material sonoro de qualquer natureza, a partir da análise das propriedades físicas do som.
02/07/21	6	A música e a voz, apresentando as técnicas de produção de música por computador, assim como uma introdução às técnicas de processamento de voz.
09/07/21	6	O vídeo, apresentando princípios e técnicas do processamento digital da imagem animada, e da integração entre sistemas digitais e analógicos de vídeo.
16/07/21	Exame -	

*cada encontro sendo composto por 2 horas síncronas onde serão apresentados conteúdos e direcionadas atividades e 4 assíncronas a serem realizadas quando o aluno desejar para resolver as atividades que serão também contabilizadas como presenças

OBJETIVO GERAL

O aluno será apresentado aos conceitos e autoria de multimídia.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Os principais objetivos específicos desta disciplina são que o aluno seja capaz de:

- a) Ter o domínio dos conceitos de sistemas multimídia transmitidos na disciplina;
- b) Ter condições de produzir conteúdos multimídia;
- c) Utilizar conhecimentos multimídia no Curso de Licenciatura em Computação;
- d) Ampliar a visão dos alunos por meio da contextualização dos conceitos adquiridos na disciplina.

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

Haverão aulas síncronas e assíncronas. Sendo um total 6 horas aula semanais, compostas de 2 horas síncronas para orientar e acompanhar o andamento das atividades com os alunos além de um ponto de encontro e de 4 horas aula semanais onde serão assistidos vídeos gravados pelo professor, vídeos disponíveis online, filmes, leituras, desenvolvimento de atividades práticas entre outros.

As atividades síncronas e assíncronas, assim como a comunicação entre alunos e professor será pela atual ferramenta institucional Microsoft TEAMS.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

Nota = (trabalhos + prova)/2

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (mínimo 03 títulos)

PAULA FILHO, W. P. **Multimídia – Conceitos e Aplicações**. 2a. Edição. Rio de Janeiro: LTC, 2013.

GOMES, J. M.; VELHO, Luís C. **Conceitos básicos de computação gráfica**. São Paulo: IME-USP, 1990.

NIELSEN, J., LORANGER, H. **Usabilidade na WEB**. Rio de Janeiro: Campus, 2007.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (mínimo 05 títulos)

CONCI, Aura; AZEVEDO, Eduardo; LETA, Fabiana R. **Computação gráfica**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

PLASTOCK, R.A. and KALLEY, G. **Computação Gráfica**. MacGraw-Hill, Portugal, 1991.

GOMES, Jonas e VELHO, Luiz. **Computação Gráfica Volume 1. Série Computação e Matemática**. SBM / IMPA, 1998.



Documento assinado eletronicamente por **JEFER BENEDETT DORR, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 20/04/2021, às 15:13, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida [aqui](#) informando o código verificador **3454883** e



o código CRC **20952433**.
