



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE _____

Coordenação do Curso de ou Departamento
de _____

Ficha 2 (variável)

Ficha 2 (variável)

Disciplina: Sistemas Multimídia						Código: DEE061
Natureza: (X) Obrigatória () Optativa		(X) Semestral () Anual () Modular				
Pré-requisito:	Co-requisito:	Modalidade: (x) Presencial () Totalmente EaD () CH em EaD				
CH Total: 54 CH semanal: 3	Padrão (PD): 54	Laboratório (LB): 0	Campo (CP): 0	Estágio (ES): 0	Orientada (OR): 0	Prática Específica (PE): 0

EMENTA (Unidade Didática)

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.

PROGRAMA (itens de cada unidade

didática)

1. **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.
2. **As plataformas**, onde são examinadas as alternativas de plataformas para multimídia, cobrindo-se os principais aspectos de hardware e software.
3. **A autoria**, onde são apresentadas alternativas para a autoria dos produtos multimídia, examinando-se diversos grupos de ferramentas e técnicas.
4. **Os projetos**, onde são apresentados os principais aspectos práticos da produção de multimídia.
5. **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.
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.
7. **A terceira dimensão**, onde se trata de criação e elaboração de modelos gráficos tridimensionais.
8. **A animação**, onde se apresenta o ciclo de criação da animação por computador, inclusive animação bidimensional e tridimensional.
9. **O áudio**, onde se discute a representação e o processamento digitais do material sonoro de qualquer natureza, a partir da análise das propriedades físicas do som.
10. **A música e a voz**, apresentando as técnicas de produção de música por computador, assim como uma introdução às técnicas de processamento de voz.
11. **O vídeo**, apresentando princípios e técnicas do processamento digital da imagem animada, e da integração entre sistemas digitais e analógicos de vídeo.

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

As técnicas de ensino constarão de aulas teóricas expositivas dialogadas, utilizando-se de equipamentos audiovisuais e quadro negro. A fim de complementar serão realizados trabalhos teórico/práticos para a fixação dos

conteúdos, sendo proposta a turma a realização de trabalhos teóricos e práticos, tais como leituras e atividade em ambiente virtual de aprendizagem, e atividades práticas em sala de aula, imprescindível para aprendizagem e interação dos alunos.

Os procedimentos didáticos da carga horária EaD são: o sistema de comunicação será via ambiente virtual de

aprendizagem institucional Moodle (AVA); o professor da disciplina será o tutor do ambiente para tirar

dúvidas e mediar discussões no fórum, anexando o material didático e avaliações referente ao conteúdo programado; o laboratório de informática do Setor Palotina estará disponível aos alunos para acesso ao ambiente; o período de ambientação dos alunos serão na primeira semana de aula, onde os mesmos serão levados ao laboratório de informática para cadastro e acesso; o controle de frequência no AVA será feita pelo histórico de acesso e de atividades realizadas de cada aluno.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

Parte Teórica:

$$N_T = AVAL1 + AVAL2$$

Onde

Aval1 = Nota obtida na avaliação 1

Aval2 = Nota obtida na avaliação 2

NT = Média das nota obtidas nas avaliações teóricas 1 e 2;

Parte Prática:

A avaliação será composta pelos trabalhos desenvolvidos e apresentados durante as aulas.

Sendo entre eles, desenvolvido uma pesquisa, um trabalho escrito, uma apresentação e a exposição oral do trabalho para a turma

Nota final:

Onde NF= Nota final obtida na disciplina

NAval = Nota da Parte Teórica

Nprat = Nota da Parte Prática

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

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 (3 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.

*OBS: ao assinalar a opção % EAD, indicar a carga horária que será à distância.



Documento assinado eletronicamente por **MARCOS VINICIUS OLIVEIRA DE ASSIS**,
PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR, em 06/04/2022, às 16:02, conforme art. 1º, III,
"b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida [aqui](#) informando o código verificador **4402585** e o código CRC **750BC2B8**.
