

SISTEMAS MULTIMÍDIA

Prof. Leopoldo França
leopoldofrancaneto@gmail.com



Objetivo

- Apresentar ao longo da disciplina uma visão geral da área de Multimídia na Computação.
- Capacitar o aluno no desenvolvimento de aplicações multimídia.
- Fornecer ao aluno o conhecimento sobre os recursos audiovisuais úteis para criação de sistemas multimídia.
- Capacitar o aluno no desenvolvimento usando recursos de imagem, som, vídeo e animação.



Objetivo

- Introduzir conceitos de ferramentas relacionadas aos elementos das principais mídias.
- Ensinar e capacitar o aluno em desenvolvimento de aplicações multimídia.
- Estimular o trabalho com atividades práticas (individuais ou em grupo) para desenvolver habilidades de comunicação e trabalho em grupo.



Ementa

- Conceitos de multimídia e sistemas multimídia.
- Arquitetura e aplicações multimídia, classificação dos tipos de sistemas multimídias.
- Fundamentos do processamento de imagens.
- Fundamentos de produção de desenhos.
- Fundamentos de vídeo e animação.



Ementa

- Fundamentos de processamento de som e Música.
- Critérios de seleção de soluções multimídia.
- Recursos básicos de softwares de autoria.
- Projetos Multimídia.



Metodologia

- Uso de projetor para as aulas expositivas;
- Uso de laboratório de informática para realização de exercícios práticos e para o desenvolvimento de exercícios, pesquisas e projetos.



Avaliação

- Duas provas por semestre que serão usadas para compor as notas de cada unidade.
- O aluno também será avaliado pelo interesse e envolvimento em projetos, seminários, exercícios e testes individuais e em grupo referentes aos temas da disciplina.
- Os exercícios práticos irão compor as notas das unidades. Essas outras atividades poderão compor as notas das unidades. As atividades práticas (projetos, seminários, etc.) deverão ser apresentadas. A avaliação das atividades em grupo será feita levando em consideração a participação individual de cada membro.



Bibliografia recomendada

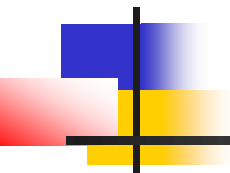
- PAULA Filho, Wilson de Pádua. **Multimídia: Conceitos e Aplicações**. 2ª Edição. Rio de Janeiro: LTC, 2011. 321p.
- GALLOTTI, G.M.A. **Sistemas Multimídia**. 1ª ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2017. 139p.
(*BUP - Ser Educacional* - ISBN: 978-85-430-2246-8)
- CHAPMAN, N.; CHAPMAN, J. **Digital Multimedia**. 3rd edition. Wiley, 2009.



Outras Referências (Complementar)

- GONZALEZ, R.C., WOODS, R.E. **Processamento de Imagens Digitais**. São Paulo: Edgard Blucher, 2000.
- HETEM JR, A. **Computação Gráfica**. 1. ed. Rio de Janeiro: LTC - Livros Técnicos e Científicos Editora S.A., 2006. v. 1. 161 p
- AZEVEDO, E.; CONCI, A. **Computação Gráfica: Teoria e Prática**. Rio de Janeiro : Elsevier, 2003.
- VASCONCELOS, L. **Multimídia nos PCs Modernos**. São Paulo: MAKRON Books, 2003. 238.

Obs: Além das referências citadas acima, serão indicados sites de referência para as ferramentas utilizadas, artigos e matérias de periódicos para estudos de casos ao longo da disciplina.



Dúvidas ?

Prof. Leopoldo França
leopoldofrancaneto@gmail.com