

PLANO DE CURSO

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO:			
Curso: Bacharelado em Sistemas de Informação			
Disciplina: Multimídia			Código: SIF32
Professor: Edemilton Alcides Galindo Junior		E-mail: edemilton.junior@fasete.edu.br	
CH Teórica: 40h	CH Prática: -	CH Total: 40h	Créditos: 02
Pré-requisito(s):			
Período: II		Ano: 2019.1	

2. COMPETÊNCIAS:

- Inovar, modelar e implementar soluções tecnológicas em variados domínios de aplicação.
- Aprimorar experiência das partes interessadas na interação com a organização incluindo aspectos de humano-computador
- Capacidade de atuar de forma empreendedora e cooperativa independente da sua localização.

3. EMENTA:

Tecnologias e Aplicações Multimídia. Representação e Processamento de Imagem 2D (Vetorial e Bitmap). Representação e Processamento de Áudio. Multimídia na Internet. Técnicas de Animação 2D. Softwares de Multimídia.

4. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:

- Compreender os conceitos de sistemas multimídia;
- Estudar as formas de representação de áudio, imagem e animações no computador.
- Desenvolver a habilidade de utilização de software de edição de áudio.
- Desenvolver a habilidade de utilização de software de edição de imagem vetorial e bitmap.
- Compreender as principais técnicas de animação.

5. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

1ª Etapa

1. Introdução a sistemas Multimídia
 - 1.1. Conceitos de Multimídia
 - 1.2. Tipos de Mídia
 - 1.3. Características e classificação das mídias
 - 1.4. Ambiente Multimídia
 - 1.5. Plataformas de Multimídia
2. Projetos Multimídia
 - 2.1. Visão Geral
 - 2.2. Ciclo de Vida
 - 2.3. Formação da Equipe, papéis desenvolvidos pelos profissionais
3. Imagem
 - 3.1. Representação digital das imagens
 - 3.1.1. Imagens Vetoriais e Imagens Bitmap
 - 3.2. Parâmetros das imagens
 - 3.3. Software de edição de Imagem Bitmap
 - 3.4. Software de edição de Imagem Vetorial

2ª Etapa

4. O Som
 - 4.1. Propriedades físicas do Som

- 4.2. Parâmetros perceptuais do Som
- 4.3. Representação gráfica no domínio do tempo
- 4.4. Representação digital do som
 - 4.4.1. Parâmetros utilizados na conversão A/D
 - 4.4.2. Formatos de arquivos de áudio
- 4.5. Processamento de áudio
 - 4.5.1. Cortes
 - 4.5.2. Correção
 - 4.5.3. Envelope
 - 4.5.4. Filtros
- 5. Animação
 - 5.1. Introdução
 - 5.2. Trabalhando com linha do tempo
 - 5.3. Técnica de Animação Quadro a Quadro
 - 5.4. Técnica de Animação por Quadro Chave
 - 5.5. Software de animação

6. METODOLÓGIA DE TRABALHO:

Aprendizagem Baseada em Problemas: consiste em desenvolver o aprendizado em sala de aula, através da resolução de problemas reais que envolvam recursos de Multimídia. A pontuação será atribuída de acordo com a avaliação da compreensão teórica e prática dos conceitos acerca da disciplina e das ferramentas tecnológicas utilizadas no processo de desenvolvimento de recursos que envolvem som, imagens, vídeos e animações.

Construção de Seminário Temático Interativo: consiste no desenvolvimento em equipe de um seminário com base em temas atuais da área de Multimídia. A pontuação será atribuída de acordo com o desempenho individual e em grupo dos alunos.

7. SISTEMA DE AVALIAÇÃO:

1ª ETAPA:

- **Atividades práticas avaliativas – 10,0 pontos**
Serão realizadas 4 atividades práticas de forma individual em laboratório de informática (com pontuação de 2,0 a 4,0 pontos). Nestas atividades serão avaliadas a compreensão teórica da representação digital de imagens e prática das ferramentas tecnológicas envolvidas no processo de edição de imagens vetoriais e bitmaps.
- **Avaliação Institucional Escrita – 10,0 pontos**
Avaliação individual composta por 3 (três) questões dissertativas e 1 (uma) questão objetiva.

Média da 1ª etapa: Será obtida através do resultado da média aritmética dentre as notas da etapa.

2ª ETAPA:

- **Atividades práticas avaliativas – 5,0 pontos**
Serão realizadas 2 atividades práticas de forma individual em laboratório de informática (com pontuação de 2,0 e 3,0 pontos). Nestas atividades serão avaliadas a compreensão teórica dos conceitos de Som e Animações, além da prática das ferramentas tecnológicas envolvidas no processo de edição destes recursos.

- **Seminário - 5,0 pontos**

Conforme as seguintes diretrizes:

- Os alunos deverão formar 3 equipes e serão sorteados três temas que abordam assuntos atuais acerca da área de Multimídia:
 - Tema 1: Multimídia como apoio à educação
 - Tema 2: Tecnologia 3D (TV e Cinema)
 - Tema 3: Realidade Virtual
- Nos dias das apresentações, antes de iniciar o Seminário, as equipes deverão entregar o trabalho escrito sobre o tema proposto, fundamentado por meio de Pesquisa Bibliográfica.
- Cada equipe terá 30 minutos para realizar a apresentação.
- Serão analisados:

Descrição		Valor	
Desempenho individual	Participação interativa nos seminários das outras equipes	0,5	2,0
	Apresentação (Comportamento e Vocabulário)	0,5	
	Clareza, coerência e domínio do tema	1,0	
Desempenho em Grupo	Pontualidade	0,5	3,0
	Integração da equipe	0,5	
	Fundamentação teórica e estética do slide	0,5	
	Organização da gestão do seminário	0,5	
	Recursos multimídia e material para demonstração (vídeo até 5 min)	1,0	

- Ao término do seminário, haverá uma análise verbal com a participação da equipe e logo após o professor indicará os pontos frágeis e consistentes da apresentação, como também complementar alguma lacuna que eventualmente existir na fundamentação teórica e prática do tema.

- **Avaliação Institucional Escrita – 10,0 pontos**

Avaliação individual composta por 3 (três) questões dissertativas e 1 (uma) questão objetiva.

Média da 2ª etapa: Será obtida através do resultado da média aritmética dentre as notas da etapa.

OBSERVAÇÕES:

- O aluno que faltar a alguma das Avaliações Institucionais Escritas terá direito de realizar uma prova de Segunda Chamada no final do semestre, cujo conteúdo abrangerá todo o programa. O aluno não terá direito de realizar a prova de Segunda Chamada para substituir as notas das atividades avaliativas ou do projeto.
- A verificação do rendimento escolar compreende: frequência e aproveitamento nos estudos, os quais devem ser atingidos conjuntamente;
- É exigida a frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) nas aulas e demais atividades da disciplina. A margem de ausência em hipótese alguma deverá ultrapassar os 25%;

- O aluno que não entregar as atividades avaliativas nos prazos estabelecidos, será penalizado com desconto na nota, proporcional ao tempo de atraso;
- **APROVAÇÃO:** O aluno será considerado aprovado caso tenha frequência mínima e Média Semestral igual ou maior a 7,0 (sete). A média semestral é obtida a partir da média aritmética das notas das etapas 1 e 2.

O aluno que obtiver Média Semestral entre 3,0 (três) e 7,0 (sete), terá direito a realizar a Avaliação Final do semestre, em caráter de recuperação. Esta prova abrangerá todo o conteúdo do programa.

8. ATENDIMENTO EXTRA CLASSE:

O atendimento será realizado mediante a agendamento. Em caráter complementar, o professor oferece atendimento, diariamente, através da Internet no e-mail: edemilton.junior@fasete.edu.br

9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

MORAZ, Eduardo. **Treinamento prático em Corel Draw**. São Paulo: Digerati, 2006.

PAULA FILHO, Wilson de Padua. **Multimídia: conceitos e aplicações**. São Paulo: LTC, 2000.

PRIMO, Lane. **Estudo dirigido de Adobe Photoshop CS3**. São Paulo: Érica, 2008.

10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

ALMEIDA, Marilane. **Criação de Animações com o Flash**. São Paulo: Digerati Books, 2006.

LEMAY, Laura. **Aprenda a criar páginas web com HTML e XHTML**. São Paulo: Pearson Education, 2002.

MANZI, Fabricio. **Flash Cs3 Professional**. São Paulo: Érica, 2007.

MORAZ, Eduardo. **Treinamento prático em Photoshop**. Digerati Books, 2006.

SILVA, Jorge Eider Florentino da. **Flash MX 2004 Actionscript 2.0**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005

12. INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES:

08 horas aulas serão de complementação com atividades extraclasse com os discentes, envolvendo os conteúdos

OBS: As datas das avaliações poderão sofrer alterações de acordo com o disciplinado pela secretaria acadêmica da FASETE.