



## PLANO DE APRENDIZAGEM

<b>1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO:</b>			
<b>Curso:</b> Bacharelado em Sistemas de Informação			
<b>Disciplina:</b> Multimídia			<b>Código:</b> SIF51
<b>Professor:</b> Edemilton Alcides Galindo Junior		<b>E-mail:</b> edemilton.junior@fasete.edu.br	
<b>CH Teórica:</b> 40h	<b>CH Prática:</b> 20h	<b>CH Total:</b> 60h	<b>Créditos:</b> 03
<b>Pré-requisito(s):</b>			
<b>Período:</b> II		<b>Ano:</b> 2019.2	

<b>3. EMENTA:</b> 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.
---

<b>3. COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DA DISCIPLINA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Inovar, modelar e implementar soluções tecnológicas em variados domínios de aplicação.</li><li>• Aprimorar experiência das partes interessadas na interação com a organização incluindo aspectos de humano-computador</li><li>• Capacidade de atuar de forma empreendedora e cooperativa independente da sua localização.</li></ul>
---

<b>4. OBJETIVO GERAL DA APRENDIZAGEM:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Compreender os conceitos de sistemas multimídia;</li><li>• Estudar as formas de representação de áudio, imagem e animações no computador.</li><li>• Desenvolver a habilidade de utilização de software de edição de áudio.</li><li>• Desenvolver a habilidade de utilização de software de edição de imagem vetorial e bitmap.</li><li>• Compreender as principais técnicas de animação.</li></ul>
--

<b>5. CONTEÚDOS:</b> <b>1ª Etapa</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Introdução à Multimídia<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Conceitos de Multimídia</li><li>1.2. Tipos de Mídia</li><li>1.3. Características e classificação das mídias</li><li>1.4. Ambiente Multimídia</li><li>1.5. Plataformas de Multimídia</li></ol></li><li>2. Projetos Multimídia<ol style="list-style-type: none"><li>2.1. Visão Geral</li><li>2.2. Ciclo de Vida</li><li>2.3. Formação da Equipe, papéis desenvolvidos pelos profissionais</li></ol></li><li>3. Imagem<ol style="list-style-type: none"><li>3.1. Representação digital das imagens<ol style="list-style-type: none"><li>3.1.1. Imagens Vetoriais e Imagens Bitmap</li></ol></li><li>3.2. Parâmetros das imagens</li><li>3.3. Software de edição de Imagem Bitmap</li><li>3.4. Software de edição de Imagem Vetorial</li></ol></li></ol>
---



## 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 DO TRABALHO:**

**As metodologias indicadas serão aplicadas nas duas etapas do programa da disciplina.**

### **6.1.1 – Metodologias Ativas Presenciais**

**Sala de aula invertida:** Consiste em prover aulas revisionais debatidas e menos expositivas, mais produtivas e participativas, capazes de engajar os alunos no conteúdo e melhor utilizar o tempo e conhecimento do professor. Sendo assim, será proposto para os alunos a realização prévia de pesquisas e/ou leituras extraclasse do conteúdo curricular da disciplina, para que em sala de aula o estudante possa discutir com colegas e professor os assuntos já vistos em casa.

**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.

### **6.1.2- Metodologias baseadas nas Tecnologias**

**Aprendizagem Orientada a Projetos:** Tem como objetivo conectar a aprendizagem com algo real, uma aplicação do mundo externo à classe. Consiste na realização de projetos em sala de aula, em que os alunos serão estimulados a desenvolver recursos multimídia com o auxílio de ferramentas de software para atender os desafios propostos. Isso será fundamental para um aprendizado amplo e geral da turma, uma vez que todos os alunos deverão expor suas ideias e propostas de multimídia.

## **7. RECURSOS:**

<input checked="" type="checkbox"/> Sala (comum)	<input type="checkbox"/> Sala Configuração Flexível	<input checked="" type="checkbox"/> Laboratório(s) - agendar
<input checked="" type="checkbox"/> Práticas em Campo	<input checked="" type="checkbox"/> Kit multimídia	<input type="checkbox"/> Outros (informar)



## **8. SISTEMA DE AVALIAÇÃO:**

### **1ª ETAPA:**

#### **Avaliação da Aprendizagem Baseada nas Tecnologias – 10,0 pontos**

**Projetos (7,0):** Serão propostos 4 (quatro) desafios para que os alunos desenvolvam projetos multimídia com o auxílio de ferramentas de software. Para cada desafio, será atribuída a nota de **1,0** ou **2,0 pontos**, totalizando ao final da etapa **7,0 pontos**. Os projetos deverão ser enviados para o professor através do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).

**Questionários (3,0):** Serão disponibilizados 3 (três) questionários através do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), que abordarão os assuntos ministrados em sala de aula, para que os alunos respondam dentro de um prazo estabelecido, e o não cumprimento do mesmo acarretará em descontos na nota. Para cada questionário, será atribuída a nota de **1,0 ponto**, totalizando ao final da etapa **3,0 pontos**.

#### **Avaliação Institucional – 10,0 pontos**

A avaliação escrita será composta por questões objetivas e subjetivas, contemplando todos os assuntos abordados na 1ª etapa da disciplina. A avaliação será concebida no mesmo modelo estrutural de elaboração de questões utilizados nas provas do ENADE, suas regras e orientações estarão expostas no campo de instruções. A avaliação será individual e aplicada dentro do calendário acadêmico. Caso ocorram alterações no Calendário Acadêmico de 2019, esta data poderá ser alterada e devidamente comunicada aos discentes.

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

### **2ª ETAPA:**

#### **Avaliação da Aprendizagem Baseada nas Tecnologias – 10,0 pontos**

**Projetos (6,0):** Serão propostos 2 (dois) desafios para que os alunos desenvolvam projetos multimídia com o auxílio de ferramentas de software. Para cada desafio, será atribuída a nota de **3,0 pontos**, totalizando ao final da etapa **6,0 pontos**. Os projetos deverão ser enviados para o professor através do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).

**Questionários (4,0):** Serão disponibilizados 4 (quatro) questionários através do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), que abordarão os assuntos ministrados em sala de aula, para que os alunos respondam dentro de um prazo estabelecido, e o não cumprimento do mesmo acarretará em descontos na nota. Para cada questionário, será atribuída a nota de **1,0 ponto**, totalizando ao final da etapa **4,0 pontos**.



### Avaliação Processual

#### **Seminário - 10,0 pontos**

- Os alunos deverão formar 4 equipes e em seguida o professor sorteará 4 temas que contemplam assuntos atuais acerca da disciplina de Multimídia:
  - Tema 1: Multimídia como apoio à educação
  - Tema 2: Tecnologia 3D (TV e Cinema)
  - Tema 3: Realidade Virtual / Aumentada
  - Tema 4: TV Digital
- 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.
- Critérios de avaliação:

Descrição		Valor	
<b>Avaliação individual</b>	Presença e participação nos seminários das outras equipes	1,0	<b>3,0</b>
	Comportamento, clareza, coerência e domínio do tema	2,0	
<b>Avaliação do grupo</b>	Pontualidade para o início do seminário	0,5	<b>4,0</b>
	Integração da equipe	0,5	
	Organização da gestão do seminário	1,0	
	Estética do slide apresentado	0,5	
	Material para demonstração (vídeos e equipamentos)	1,5	
<b>Avaliação do trabalho escrito</b>	Fundamentação teórica	2,5	<b>3,0</b>
	Formatação do trabalho dentro das normas da ABNT	0,5	

- Ao término do seminário, haverá um breve debate da equipe com a participação do restante da turma, logo em seguida o professor fará suas considerações acerca dos pontos frágeis e consistentes da apresentação, bem como complementará alguma lacuna que eventualmente possa ter sido deixada pela equipe na fundamentação teórica do tema.

#### Avaliação Institucional – 10,0 pontos

A avaliação escrita será composta por questões objetivas e subjetivas, contemplando todos os assuntos abordados na 2ª etapa da disciplina. A avaliação será concebida no mesmo modelo estrutural de elaboração de questões utilizados nas provas do ENADE, suas regras e orientações estarão expostas no campo de instruções. A avaliação será individual e aplicada dentro do calendário acadêmico. Caso ocorram alterações no Calendário Acadêmico de 2019, esta data poderá ser alterada e devidamente comunicada aos discentes.

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



### **9. ATENDIMENTO EXTRA CLASSE:**

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

### **10. BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

MANZI, Fabricio. **Flash Cs3 Professional: Criando Além da Animação: Para Windows.** São Paulo: Érica, 2007.

MORAZ, Eduardo. **Treinamento Prático em Corel Draw: Atualizado Até a Versão X3.** 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.

### **11. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:**

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

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

LOWERY, Joseph W. **Dreamweaver MX: a bíblia.** São Paulo: Campus, 2002.

MORAZ, Eduardo. **Treinamento Prático em Photoshop.** Digerati.

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

### **12. LEITURA COMPLEMENTAR:**

### **13. INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES:**

- 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 em 75% (setenta e cinco por cento) das 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 Suficiente (FS) 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.



**FASETE**  
FACULDADE SETE DE SETEMBRO  
PAULO AFONSO - BA

ORGANIZAÇÃO SETE DE SETEMBRO DE CULTURA E ENSINO LTDA  
Redeenciada pela Portaria / MEC n.º 881/2016 - D.O.U. 15/08/2016  
CNPJ: 03.866.544/0001-29 e Inscrição Municipal n.º 005.312-3

**14. APROVAÇÃO:**

Aprovado em \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Homologado em \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**COORDENADOR(A)**

**GERÊNCIA ACADÊMICA**

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





**FASETE**  
FACULDADE SETE DE SETEMBRO  
PAULO AFONSO - BA

ORGANIZAÇÃO SETE DE SETEMBRO DE CULTURA E ENSINO LTDA

Redeenciada pela Portaria / MEC n.º 881/2016 - D.O.U. 15/08/2016

CNPJ: 03.866.544/0001-29 e Inscrição Municipal n.º 005.312-3