



## I – IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA

CÓDIGO	NOME Multimídia	PROFESSOR Luiz Gonzaga Damasceno
PERÍODO 8º	CARGA HORÁRIA 72 HORAS	CURSO Bacharelado em Sistemas de Informação

## II – EMENTA

Introdução a Multimídia. Tipos atuais de mídia digital: Imagem, Som, Animação e Vídeo. Ferramentas e tecnologias atuais. Projeto de sistemas multimídia.

## III – OBJETIVOS

Ao final da disciplina o aluno deverá ser capaz de:

- Entender o que é Multimídia, bem como sua utilidade na atualidade.
- Descrever os conceitos fundamentais por trás das principais mídias da atualidade: imagens, desenhos, modelos 3D, animação, áudio música e vídeo.
- Trabalhar com ferramentas das diversas mídias, desenvolvendo um projeto final de disciplina que trabalhe os conceitos de multimídia.

## IV. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

### • 1ª UNIDADE

#### 1 Introdução

- 1.1 Evolução da comunicação entre homem e máquina.
- 1.2 Digitalização da informação.
- 1.3 Ambientes textuais e gráficos.
- 1.4 Ambientes multimídia, Emprego da animação e do som.
- 1.5 Produtos multimídia.
- 1.6 Tipos de produtos multimídia.
- 1.7 Multimídia na Internet.

#### 2 As plataformas

- 2.1 Ambientes para multimídia. Tipos de plataformas.
- 2.2 O ambiente Windows.
- 2.3 Ambientes Unix.
- 2.4 Ambientes Macintosh.
- 2.5 Arquiteturas do Windows.
- 2.6 Plataformas para multimídia.

#### 3 A autoria

- 3.1 Ferramentas para desenvolvimento de multimídia.
- 3.2 Autoria de títulos.
- 3.3 Autoria de sítios.
- 3.4 Autoria de aplicativos.

#### 4 Os projetos

- 4.1 Produção de multimídia. Visão geral. Formação da equipe.
- 4.2 O processo técnico. Ativação. Especificação. Desenvolvimento. Operação.

## 5 Imagens

- 5.1 Representação digital.
- 5.2 Dispositivos Gráficos.
- 5.3 Processamento de imagens.

## • 2ª UNIDADE

### 6 Modelos 3D

- 6.1 Modelagem tridimensional.
- 6.2 Elaboração de imagens 3D.
- 6.3 Ferramentas 3D (BLENDER).
- 6.4 Realidade virtual.
- 6.5 VRML.

### 7 Animação

- 7.1 Conceitos básicos.
- 7.2 Animação 2D.
- 7.3 Animação 3D.

### 8 Áudio

- 8.1 Conceitos básicos.
- 8.2 Representação digital.
- 8.3 Tipos de mídias de som.
- 8.4 Música e a voz.
- 8.5 Sistemas MIDI.
- 8.6 Processamento de voz.

### 9 Vídeo

- 9.1 Sistemas analógicos.
- 9.2 Vídeo digital.
- 9.3 TV Digital.

## **V – CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO**

## **VI – METODOLOGIA**

A disciplina será desenvolvida considerando-se a ideia de que professor e estudante são responsáveis pelo processo de ensino/aprendizagem. Neste sentido, caberá ao professor o papel de definir o conteúdo, elaborar material de apoio, estimular os estudantes, bem como identificar métodos didáticos capazes de promover da melhor forma possível o aprendizado. Ao estudante, por sua vez, caberá dedicar-se ao estudo e colaborar com sua participação em sala de aula e em atividades extraclasse, quando for o caso, assim como procurar aprofundar os estudos sobre assuntos de seu interesse.

O estudo do conteúdo proposto dar-se-á através das seguintes técnicas de ensino:

- Aulas totalmente teóricas em sala de aula
- Aulas práticas no laboratório de informática utilizando ferramentas de modelagem
- Avaliações, trabalhos e seminários.

## **VII – AVALIAÇÃO**

O processo de avaliação da aprendizagem do estudante realizar-se-á de forma contínua levando-se em consideração os exames periódicos, atendendo às normas da FARN; a assiduidade; a pontualidade; a disponibilidade para atividades extraclasse; e a participação nas atividades acadêmicas desenvolvidas em sala de aula (trabalhos individuais e em grupo, por exemplo).

O professor utilizará 3 mecanismos para avaliar o desempenho do aluno:

- Resolução de trabalhos em laboratório
- Desenvolvimento de Trabalho Temático
- Seminários teóricos

## **VIII – BIBLIOGRAFIA**

### **BÁSICA**

PAULA Filho, Wilson de Pádua. **Multimídia: Conceitos e Aplicações**. Editora LTC, Rio de Janeiro, 2000.  
MAESTRI, G. **Animação digital em 3D**. São Paulo: Market Books, 1999. (2ex).  
REINICKE, Jose Fernando. **Modelando Personagens com o Blender 3D**. ISBN: 9788575221440  
BUGAY, Edson Luiz. **Hipermídia adaptativa: o modelo AHAM-MI**. Florianópolis: Bookstore, 2008. 246 p. il.  
NIELSEN, Jakob. **Projetando Websites**. Rio de Janeiro: Campus, 2000. Il. ISBN 85-352-0656-6.  
KUO, Franklin. **Multimédia Communications: Protocols and Applications**. Estados Unidos: Prentice Hall, 1998. 236 p. il. ISBN 0-13-856923-1.  
CRETELLA JÚNIOR, José. **1000 Perguntas e Respostas de Direito do Trabalho e de Processo do Trabalho**. 6. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2001. 142 p. ISBN 85-309-1438-4.

#### **COMPLEMENTAR**

FRUTOS, M. B. **Comunicação Global e Aprendizagem: usos da internet nos meios educacionais**. In: SANCHO, J. M., Para uma Tecnologia Educacional, Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.  
WODASKI, Ron. **Multimídia: além da imaginação**. Traduzido por Marcos José Pinto. Rio de Janeiro: Ciência moderna, 1994. 900 p. il. Acompanha CD reg. 23234, 23294 e 23295 (3ex).  
PERRY, Paul. **Guia de desenvolvimento de multimídia**. Traduzido por Marcelo Vieira de Brito. São Paulo: Berkeley, 1994. 914 p. il. Inclui glossário Acompanha CD-ROM reg 23847 (2ex).  
ROBERTS, Jason; GROSS, Phil. **Director Demystified: The Oficial Guide to Macromedia Director, Lingo and Shock-war**. EUA: Macromedia Press, 1999. 1184 p. il.  
INTERNET EM MULTIMÍDIA. **Internet em Multimídia**. São Paulo: Ediouro, [19--]. il.