



Plano de Ensino

Universidade Federal do Espírito Santo - Polo Universitário de São Mateus

Curso: Ciência da Computação - São Mateus

Departamento Responsável: Departamento de Computação e Eletrônica - CEUNES

Data de Aprovação (Art. nº 91):

DOCENTE PRINCIPAL: JACQUES FACON

Matrícula: 392992

Qualificação / link para o Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/5234033191054309>

Disciplina: SISTEMAS MULTIMÍDIA

Código: DCE11491

Período: 2018 / 2

Turma:

Pré/co/requisitos:

Carga Horária Semestral: 45

Data de aprovação:

15-08-2018

Distribuição da Carga Horária Semestral:

CRÉDITOS	CH	Teórica	Exercício	Laboratório
4	45	45	0	0

EMENTA:

Introdução. Plataformas e Ferramentas. Imagens. Animação. Áudio. Vídeo. Aplicações Multimídia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:(explicitar conceitos, habilidades, procedimentos e/ou competências definidos na Ementa. Os objetivos específicos irão oferecer elementos para a organização e/ou definição dos conteúdos programáticos):

Apresentar os conceitos fundamentais em sistemas multimídia, suas aplicações e desafios. Capacitar os discentes a desenvolver modelos em software gráfico utilizando recursos multimídia.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO: (indicar as unidades e/ou tópicos de conteúdos organizados para colocar em prática os conceitos, habilidades e/ou competências definidos na ementa e melhor explicitados nos objetivos específicos):

- (1) Introdução - Conceitos de Multimídia e Sistemas Multimídia
- (2) Plataformas e Ferramentas – Ambientes – Arquitetura – Configuração
- (3) Imagens - Representação digital - Noções de processamento
- (4) Animação - Conceitos de animação em computadores - Animação tridimensional
- (5) Áudio - Representação digital - Noções de Processamento
- (6) Vídeo – Interfaces - Noções de Processamento
- (7) Aplicações Multimídia

CRONOGRAMA: (Inserir a distribuição dos conteúdos programáticos a serem desenvolvidos nas aulas):

Dia	Data	Temas de Estudo
1	03/08/2018	Introdução
2	10/08/2018	Plataformas e Ferramentas parte 1
3	17/08/2018	Plataformas e Ferramentas parte 2
4	24/08/2018	Imagens
5	31/08/2018	Animação
6	07/09/2018	Feriado
7	14/09/2018	1ª prova
8	21/09/2018	Feriado de São Mateus
9	05/10/2018	Áudio parte 1
10	12/10/2018	Feriado
11	19/10/2018	Áudio parte 2
12	26/10/2018	Vídeo
13	09/11/2018	Feriado
14	16/11/2018	Aplicações Multimídia parte 1
15	23/11/2018	Aplicações Multimídia parte 2
16	30/11/2018	2ª prova

METODOLOGIA:

A disciplina apresenta conteúdo teórico e prático. As aulas teóricas serão ministradas através de aulas expositivas / dialógicas utilizando data show e quadro branco.

CRITÉRIOS / PROCESSO DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM:

As avaliações serão:

- 1ª Avaliação: Avaliação teórica **P1** (10 pontos)
- 2ª Avaliação: Avaliação teórica **P2** (10 pontos)
- 3ª Avaliação: Avaliação prática **P3** (10 pontos)

A média semestral **MS** = $0.5*(N1 + N2) + 0.5*N3$.

Caso a média semestral **MS** for igual ou maior que sete (7,0) o aluno será aprovado na disciplina sem necessidade de fazer o Exame final. Caso a média semestral **MS** for inferior a cinco (5,0), o aluno será reprovado na disciplina. Caso a média semestral **MS** for menor que sete (7,0), será necessário fazer o Exame final **EX**. Para o aluno ser aprovado na disciplina, a **Média Final: MF** = $(MS + EX)/2$ deverá ser maior ou igual a cinco (5,0).

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (indicar um mínimo de três obras disponíveis na biblioteca e que deem conta de todo o conteúdo programático a ser desenvolvido)

- PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Multimídia: conceitos e aplicações. Rio de Janeiro: LTC, 2000.
- HASHIMOTO, S. Multimedia modeling. EUA, World Cientific: 2000.
- STEINMETZ, R. e NAHRSTEDT. Multimedia: Computing, Communications & Applications. Prentice Hall,1995.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (indicar um mínimo de cinco obras disponíveis na biblioteca e que deem conta de complementar e oferecer oportunidades de aprofundamento de todo o conteúdo programático a ser desenvolvido)

- SHEU, BJ; ISMAIL, M. Multimedia technology for applications. [electronic resource]. Piscataway, NJ IEEE Press,c1998., 1998. ISBN: 9780470545348. (eBook)
- PARENT, R. Computer Animation : Algorithms and Techniques. Waltham, MA : Morgan Kaufmann, 2012. ISBN: 9780124158429. (ebook)
- Gonzalez, R. C., & Woods, R. E. (2000). Processamento de imagens digitais. Edgard Blucher (disp.Biblioteca)
- Guan, L., Kung, S. Y., He, Y., Kung, S. Y., & Larsen, J. (Eds.). (2000).Multimedia image and vídeo processing. CRCpress.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

PROTOCOLO DE ASSINATURA



O documento acima foi assinado digitalmente com senha eletrônica através do Protocolo Web, conforme Portaria UFES nº 1.269 de 30/08/2018, por
MARCUS VINICIUS DE ALMEIDA - SIAPE 1993319
Departamento de Computação e Eletrônica - DCE/CEUNES
Em 09/05/2022 às 08:48

Para verificar as assinaturas e visualizar o documento original acesse o link:
<https://api.lepisma.ufes.br/arquivos-assinados/467074?tipoArquivo=O>