



## PLANO DE CURSO

### 1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

**Curso:** Bacharelado em Sistemas de Informação

**Disciplina:** Multimídia

**Professor:** Edemilton Alcides Galindo Junior      **e-mail:** edemilton.junior@fasete.edu.br

**Código:** SIF2N171

**Carga Horária:** 40

**Créditos:** 02

**Pré-requisito(s):**

**Período:** II

**Ano:** 2017.1

### 2. 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.

### 3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA:

Conduzir o aluno à compreensão das ferramentas tecnológicas envolvidas no processo de desenvolvimento de Sistemas Multimídia.

### 4. OBJETIVO(S) ESPECÍFICOS(S) DA DISCIPLINA:

- 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:

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
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. METODOLOGIA DO TRABALHO:**

Os procedimentos a serem adotados serão os seguintes: aulas expositivas intercalada com aulas práticas onde serão construídos pequenos protótipos utilizando os conceitos apresentados; seminários apresentando técnicas no estado da arte.

#### **7. SISTEMA DE AVALIAÇÃO:**

##### **1ª ETAPA**

Seminário: 5,0 pontos

Exercícios práticos avaliativos: 5,0 pontos

Avaliação teórica: 10,0 pontos

##### **2ª ETAPA**

Exercícios práticos avaliativos: 10,0 pontos

Avaliação teórica: 10,0 pontos

A verificação do rendimento acadêmico compreende: frequência e aproveitamento nos estudos, o quais devem ser atingidos conjuntamente; É exigida a frequência mínima (FS) 75% (setenta e cinco por cento) das atividades; O aluno com frequência suficiente (FS), e média das notas de avaliações do semestre entre 3,0 (três) e 7,0 (sete vírgula zero) terá direito a mais uma semana de prazo para fazer a prova final.

**MÉDIA SEMESTRAL:** Obtida a partir da média aritmética das notas das etapas 1 e 2. A **AVALIAÇÃO FINAL** abrangerá todo o conteúdo do programa.



**FACULDADE SETE DE SETEMBRO – FASETE**  
Credenciada pela Portaria/MEC nº 206/2002 – D.O.U. 29/01/2002  
**ORGANIZAÇÃO SETE DE SETEMBRO DE CULTURA E ENSINO LTDA**  
CNPJ: 03.866.544/0001-29 e Inscrição Municipal nº 005.312-3

#### **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**

PAULA FILHO, Wilson De Padua. **Multimídia - Conceitos e Aplicações**. São Paulo: Ltc, 2000.

COSTA, Daniel Gouveia. **Comunicações Multimídia na Internet - Da Teoria À Prática**. Rio de Janeiro: Ciencia Moderna, 2007.

MORAZ, Eduardo. **Treinamento Prático em Corel Draw: Atualizado Até a Versão X3**. São Paulo: Digerati, 2006.

##### **COMPLEMENTAR**

BONATTI, Denilson. **Corel Draw X7: Passo a passo**. Jaboticabal: Publique-se! 2013.

FLATSCHART, Fábio. **Adobe Flash CS6 - Nova Série Informática**. São Paulo: Senac, 2013.

PRIMO, Lane. **Estudo Dirigido de Adobe Photoshop Cc em Português: Para Windows - PD**. São Paulo: Erica, 2013

#### **10. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES (\*)**

#### **11. INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES (\*)**

**(\*)=Assuntos trabalhados no PIT.**