

### CEST: MISSÃO E VISÃO

<b>Missão</b>	<i>Promover educação superior de excelência, formando profissionais competentes e éticos, cidadãos comprometidos com o desenvolvimento da sociedade e com o segmento das pessoas com deficiência, conscientes de sua função transformadora.</i>
<b>Visão</b>	<i>Ser referência regional em educação superior, reconhecida pela excelência de sua atuação e compromisso social.</i>

### DADOS DA DISCIPLINA

CÓDIGO	NOME	CH TOTAL	PERÍODO
1164	<b>SISTEMAS MULTIMÍDIA</b>	40h	4º

### EMENTA

Fundamentos de tecnologia multimídia, hardware e software. Representação e processamento de áudio - música e voz, imagem e vídeo. Ambientes multimídia. Dados e objetos multimídia. Sistemas operacionais multimídia. Aplicações de multimídia avançadas.

### OBJETIVOS

#### GERAL

Entender os fundamentos de tecnologia multimídia para hardwares e softwares, seus ambientes, sistemas operacionais e aplicações.

#### ESPECÍFICOS

Conhecer a representação e o processamento das multimídias, considerando voz, imagem e vídeo.  
Demonstrar habilidades necessárias ao desenvolvimento de sistemas operacionais multimídia.  
Realizar aplicações de multimídias avançadas.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

#### UNIDADE I – FUNDAMENTOS DE TECNOLOGIA MULTIMÍDIA (16H)

- 1.1 Fundamentos de tecnologia multimídia
- 1.2 Hardware e software
- 1.3 Representação e processamento de áudio, música e voz
- 1.4 Representação e processamento de imagem e vídeo

#### UNIDADE II – AMBIENTES MULTIMÍDIA (24H)

- 2.1 Ambientes multimídia
- 2.2 Dados e objetos multimídia
- 2.3 Sistemas operacionais multimídia
- 2.4 Aplicações de multimídias avançadas

### PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

Aulas expositivas dialogadas; Atividades individuais e em equipes; utilização de programas computacionais específicos.

### TRABALHOS DISCENTES EFETIVOS – TDE's

- 1º TDE – Exposição sobre os ambientes multimídia (04h).
- 2º TDE – Resolução de exercícios sobre multimídias avançadas (04h).

### RECURSOS DIDÁTICOS

Projektor de multimídia; Vídeos, Livros, programas computacionais específicos.

## SISTEMA DE AVALIAÇÃO

A avaliação tem caráter processual e diagnóstico, objetivando o acompanhamento do desempenho do aluno no decorrer da disciplina, para tanto, devem ser considerados aspectos qualitativos como a participação ativa nas aulas e atividades acadêmicas, o relacionamento aluno-professor e aluno-aluno, a cooperação, a competência fundamentada na segurança dos conhecimentos adquiridos, a autonomia para aprofundar os conhecimentos, a pontualidade, o cumprimento de prazos na entrega de trabalhos, dentre outros.

Cotidianamente, a cada aula, a avaliação ocorrerá com base em procedimentos como: discussão de temas relacionados aos conteúdos; exercícios escritos; produção textual; estudo dirigido, estudo de casos, análises de peças jurídicas etc.

Além dos aspectos qualitativos, serão observados os critérios objetivos regimentais:

a) frequência mínima de 75% da carga horária da disciplina;

b) três notas parciais (uma por mês, a cada 1/3 do conteúdo trabalhado, cumulativamente ou não) que serão compostas da seguinte forma: avaliação escrita individual com peso de 100% quando admitir, em seu conteúdo, questões referentes ao texto acadêmico; avaliações escritas individuais na proporção mínima de 70%, quando associadas a atividades acadêmicas individuais, cuja proporção será de até 30% para a composição da nota.

Estão previstas como atividades acadêmicas:

a) leitura, interpretação e resenha de artigo, com peso de 30% na composição da nota da 2ª avaliação, conforme correlação entre artigo e conteúdo trabalhado;

b) outras atividades que se fizerem necessárias de acordo com a complexidade dos conteúdos.

Em consonância às normas institucionais, não obtendo média para aprovação a partir das três notas parciais, o discente automaticamente estará inscrito para realizar a prova substitutiva e, caso ainda não seja aprovado, mas tendo alcançado a média 4,0 (quatro), se submeterá à prova final.

## BIBLIOGRAFIA

### BÁSICA

BERTOMEU, J. V. C. **Criação visual e multimídia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

GALLOTTI, Giocondo Marino Antonio. **Sistemas multimídia**. São Paulo: Editora Pearson, 2018. *E-book*

GONZALEZ, Rafael C.; WOODS, Richard E. **Processamento Digital de Imagens**. 3. ed. São Paulo: Editora Pearson, 2013. *E-book*

### COMPLEMENTAR

AZEVEDO, Ney Queiroz de; FERREIRA JUNIOR, Achilles Batista. **Sistemas Digitais: princípios e aplicações**. 8. ed. Curitiba: Intersaberes, 2015. *E-book*

BRAGA, Marcos; COSTA et al. **TV digital interativa: convergência das mídias e interfaces do usuário**. São Paulo: Editora Blucher, 2018. *E-book*

GONÇALVES, M. S. da. **Fundamentos de Computação Gráfica**. São Paulo: Érica, 2014.

KUROSE, K. W. **Redes de computadores e a internet: uma abordagem top down**. 6. ed. São Paulo: Pearson, 2013.

TOCCI, Ronald J.; WIDMER, Neal S. **Sistemas Digitais: princípios e aplicações - 8ª edição**. Editora Pearson. Edição: 1º (2013). *E-book*