



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
COORDENADORIA DE PROJETOS E ACOMPANHAMENTO CURRICULAR
DIVISÃO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR

FORMULÁRIO PARA CRIAÇÃO E/OU REGULAMENTAÇÃO DE DISCIPLINA

Regulamentação (se a disciplina está prevista no Projeto Pedagógico)

Criação/Regulamentação (se a disciplina não está prevista no Projeto Pedagógico)

1. Unidade Acadêmica que oferta a Disciplina (Faculdade, Centro, Instituto, *Campus*):

Campus de Quixadá

2. Departamento que oferta a Disciplina (quando for o caso):

--

3. Curso(s) de Graduação que oferta(m) a disciplina

Código do Curso	Nome do Curso	Grau do Curso ¹	Currículo (Ano/Semestre)	Caráter da Disciplina ²	Semestre de Oferta ³	Habilitação ⁴
406	Design Digital	Bacharelado	2015.1	Obrigatória	1	--

4. Nome da Disciplina:

Multimídia

5. Código da Disciplina (preenchido pela PROGRAD):

QXD0124

6. Pré-Requisitos

Não (X)

Sim ()

Código

Nome da Disciplina/Atividade

7. Correquisitos

Não (X)

Sim ()

Código

Nome da Disciplina/Atividade

8. Equivalências

Não (X)

Sim ()

Código

Nome da Disciplina/Atividade

9. Turno da Disciplina (é possível marcar mais de um item):

Matutino

Vespertino

Noturno

¹ Preencher com *Bacharelado, Licenciatura ou Tecnólogo*.

² Preencher com *Obrigatória, Optativa ou Eletiva*.

³ Preencher quando obrigatória.

⁴ Quando eletiva, preencher com a habilitação ou ênfase a que se vincula a disciplina.

10. Regime da Disciplina: Semestral Anual Modular**11. Justificativa para a criação/regulamentação desta disciplina – Máximo de 500 caracteres**

(mostrar a importância da área / do conteúdo para a formação do aluno, a pertinência da disciplina na integralização curricular e outros aspectos):

Tendo em vista a crescente utilização dos Sistemas de multimídia em aplicativos comerciais ou educacionais, bem como em sites da web, esta disciplina visa capacitar o aluno em metodologias de criação e desenvolvimento multimídia e hipermídia.

12. Objetivo(s) da Disciplina:

Ao final do curso, os alunos devem ser capazes de:

Objetivos Gerais:

- ▲ Desenvolver aplicações hipermídia utilizando ferramentas de autoria multimídia.

Objetivos específicos:

- ▲ Distinguir as diferentes mídias e suas características.
- ▲ Compreender o conceito de interatividade.
- ▲ Capacitar os alunos a compreenderem os fundamentos básicos da área de multimídia.
- ▲ Capacitar os alunos a visualizarem os problemas da área de multimídia e as principais iniciativas (em termos de padrões e resultados de pesquisa) para solucioná-los.
- ▲ Produzirem conteúdo multimídia de qualidade seguindo padrões internacionais estabelecidos.

13. Ementa:

Introdução à mídia digital, convergência de mídias. Entretenimento digital e jogos eletrônicos. Cadeia produtiva de mídia digital interativa: etapas, processos, técnicas, profissionais, equipes e produtos. Fundamentos (técnicas e linguagens) de cinema, cinema digital, televisão analógica, televisão digital, videoconferência, rádio, rádio digital, realidade virtual e aumentada, videogame. Conceitos básicos acerca de mídias de armazenamento local e seus formatos. Processo de autoria de mídias de armazenamento local.

14. Descrição da Carga Horária

Número de Semanas:	Número de Créditos:	Carga Horária Total:	Carga Horária Teórica:	Carga Horária Prática:
16	4	64 horas	48 horas	16 horas

15. Bibliografia Básica (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 03 títulos):

BERTOMEU, J. V. C. **Criação visual e multimídia**. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2010. 149 p. ISBN 9788522106387 (broch.).

PAULA FILHO, Wilson de Pádua. **Multimídia. Conceitos e aplicações**. Rio de Janeiro: LTC, 1ª edição. 2011. ISBN13: 9788521617709

RIBEIRO, Nuno. **Multimídia e Tecnologias Interativas**. 5ª edição. 2012. São Paulo: Lidel – Zamboni. ISBN10: 9727227449 ISBN13: 9789727227440

16. Bibliografia Complementar (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 05 títulos – de acordo com instrumento de avaliação de Curso de Graduação, INEP/maio-2012 ou legislação posterior):

COSTA, Daniel G. **Comunicações Multimídias na Internet**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna. 2007. ISBN10: 8573935952 ISBN13: 9788573935950

JENKIS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2ª edição. São Paulo: Editora Aleph, 2009. ISBN13: 9788576570844

ADOBE. **Adobe Flash Professional CS6 classroom in a book**. Bookman, 2013. ISBN-10 858260064X ISBN-13 9788582600641 ("Obra originalmente publicada sob o título Adobe Flash Professional CS6 Classroom in a Book, 1st edition, ISBN 978-321822512")

ROYO, Javier. **Design digital**. 2ª edição. São Paulo: Rosari, 2011. ISBN13: 9788580500134

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. 2ª edição. São Paulo: Editora 34. 2010. ISBN13: 9788585490157

17. Aprovação do Colegiado do Departamento (quando for o caso)

Data de Aprovação:

Chefe(a) do Departamento
Assinatura e Carimbo

18. Aprovação do(s) Colegiado(s) de Curso(s)

**Código do
Curso:**

**Data de
Aprovação:**

Coordenador(a) do Curso
Assinatura e Carimbo

19. Aprovação do Conselho da Unidade Acadêmica

Data de Aprovação:

Diretor(a) da Unidade Acadêmica
Assinatura e Carimbo

20. Aprovação do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (Câmara de Graduação)

Data de Aprovação:

Presidente(a) da Câmara de Graduação
Assinatura e Carimbo

Orientações para tramitação do processo:

Deve ser aberto e encaminhado processo à Pró-Reitoria de Graduação / Câmara de Graduação, contendo: 1) Ofício(s) informando a data de aprovação da criação e/ou regulamentação da(s) disciplina(s) pela Coordenação do Curso, pelo(s) Departamento(s) envolvido(s) – se for o caso – e pela Direção da Unidade Acadêmica; 2) Formulário para Criação e/ou Regulamentação de Disciplina integralmente preenchido, com assinaturas, datas e carimbos solicitados.

ANEXO - Descrição do Conteúdo e Carga Horária

Unidades e Assuntos das Aulas			Nº de Horas Teóricas	Nº de Horas Práticas
1. Introdução a sistemas multimídia <ul style="list-style-type: none"> ⤴ Definições: mídia e multimídia ⤴ Digitalização 			4	-
2. Mídias clássicas <ul style="list-style-type: none"> ⤴ Rádio ⤴ Cinema ⤴ TV 			16	
3. Interatividade e convergências de mídia <ul style="list-style-type: none"> ⤴ Mídia interativa ⤴ Convergência multimídia 			2	
4. Hipertexto e hiperímia <ul style="list-style-type: none"> ⤴ Definições: hipertexto e hiperímia. ⤴ Evolução histórica do hipertexto 			2	-
5. Mundo Digital <ul style="list-style-type: none"> ⤴ Texto ⤴ Áudio ⤴ Imagem <ul style="list-style-type: none"> ◦ Padrões para imagem: JPEG, GIF, PNG, SVG, etc. ⤴ Imagem em movimento: animação e vídeo <ul style="list-style-type: none"> ◦ A família de padrões MPEG 			12	8
6. Sincronização Multimídia <ul style="list-style-type: none"> ⤴ O problema da sincronização ⤴ Definições e terminologia ⤴ Modelos temporais: operacionais e à base de restrições ⤴ Controle de sincronização ⤴ Sincronização para aplicações distribuídas 			4	-
7. Aplicações Multimídia Convergentes <ul style="list-style-type: none"> ⤴ TV Digital ⤴ Conceitos fundamentais em transmissão digital ⤴ TV Digital Interativa <ul style="list-style-type: none"> ◦ Sistema brasileiro ⤴ Padrões de TVDi <ul style="list-style-type: none"> ◦ Padrão Ginga ◦ Linguagem NCL ⤴ Aplicações 			8	8
Número de Semanas: 16	Número de Créditos: 4	Carga Horária Total: 64 horas	Carga Horária Teórica: 48 horas	Carga Horária Prática: 16 horas