

Sistemas Multimídia

UNIP – Tatuapé - SP

Ciência da Computação / Sistemas de Informação

Prof. Marcelo Nogueira

Parte - 01

Versão 2008/1.0

Ementa

- ▶ Multimídia x Hipermídia: paradigmas e aplicações;
- ▶ Tecnologia das apresentações multimídia;
- ▶ Necessidades de um projeto multimídia;
- ▶ Elementos presentes numa apresentação;
- ▶ Sistemas de auxílio ao desenvolvimento;
- ▶ Projeto de uma apresentação;
- ▶ Multimídia na Internet.

Objetivos Gerais

- ▶ Apresentar as técnicas de desenvolvimento de apresentações multimídia como ferramenta de disseminação do conhecimento, sua adequação ao mundo tecnológico atual e suas finalidades.

Objetivos Específicos

- ▶ Utilizar os procedimentos e metodologias para o desenvolvimento e avaliação de apresentações multimídia;
- ▶ Apresentar os padrões de pacotes de auxílio existentes no mercado e suas aplicações;
- ▶ Estabelecer critérios e estratégias para escolha e dimensionamento de máquinas e pacotes para um projeto específico;
- ▶ Desenvolver projeto de apresentação multimídia completo (com imagens, sons e animações).

Conteúdo Programático (1)

- ▶ Multimídia x Hiperídia;
- ▶ Multimídia: associação de vários meios - sons, imagens, animações, gráficos, vídeo e textos, para a apresentação de informações;
- ▶ Hiperídia: associação que envolve a interação do usuário, que determina através de suas ações, a nova página ou o novo tópico a ser apresentado;

Conteúdo Programático (2)

- ▶ Meios de Multimídia;
- ▶ Recursos tecnológicos;
- ▶ Classificação de apresentações e aplicação;
- ▶ Interatividade;
- ▶ Estruturada;
- ▶ Exploratória;
- ▶ Enciclopédias;

Conteúdo Programático (3)

- ▶ Elementos de Navegação;
- ▶ Inserção de mídias especiais;
- ▶ Sons;
- ▶ Animações;
- ▶ Programas;
- ▶ Sistemas de autoria;

Conteúdo Programático (4)

- ▶ Fases do Desenvolvimento de Projeto:
 - Interface, estrutura, software e tecnologia;
 - Prototipação;
 - Implementação;
 - Avaliação;
 - Implantação;
 - Manutenção e Revisão;
 - Multimídia na Internet.

Conteúdo Programático (5)

- ▶ Desenvolvimento de apresentações em laboratório, e aplicação de pacotes de autoria e de linguagens especialistas.

Referência Bibliográfica

- ▶ PAULA FILHO, Wilson de Pádua, Multimídia - Conceitos e Aplicações, RJ, Ed. LTC, 2000.
- ▶ Softwares:
 - Delphi;
 - C++ Builder;
 - Java;
 - Flash.