

IF687 -Introdução à Multimídia

Gabriel Henrique

Novembro 2019

1 Introdução

A disciplina de Introdução a Multimídia tem como foco desenvolver o estudo que é referente as percepções sensoriais, criando novas perspectivas a determinados temas, para torná-los mais entendíveis. Logo, aplicar esses conhecimentos em diversas áreas. Por fim, alguns tópicos desta disciplina são :

- Realidade Virtual: Que tem como objetivo criar novos ambientes independentes da realidade, e junto a isso, causar uma sensação de presença dentro deste âmbito virtual.
- Realidade Aumentada: Que é responsável por criar à interação com a realidade através das mídias, um exemplo bem popular de realidade aumentado é o jogo Pokémon GO.
- Processamento Gráfico: Que atua na importante área visual da multimídia.



Figura 1: Exemplo de Realidade Virtual

2 Relevância

A relevância da Introdução a multimídia é indubitável, pois é através dessa disciplina que existe a interação dos estudantes com um novo universo virtual. Sabendo disso, é possível trabalhar com objetos virtuais e adicionar estes ao mundo real, afim de principalmente beneficiar nas suas aplicações, sendo a multimídia amplamente explorada nas áreas de educação, entretenimento e medicina, por exemplo. Deste modo, é extremamente relevante o estudo desta disciplina, visto que está mais do que atestado sua importância para a formação de novos profissionais da computação.

3 Relação com outras disciplinas

Disciplinas	Relação
IF669 - Introdução à programação	É fundamental que se tenha conhecimento prévio sobre programação, pois ensina a manipular dados virtuais
MA531 - Álgebra Vetorial Linear para Computação	Proporciona conhecimentos essenciais para a manipulação de dados visuais
IF755 - Realidade Virtual	Ensino mais completo e aprofundado da Introdução a Multimídia
IF680 - Processamento Gráfico	A disciplina de processamento gráfico tem o foco de estudar assuntos diretamente relacionados ao visual, fundamentais para o entendimento dos âmbitos virtuais

Referências

- [1] Imagem representando a realidade virtual.
- [2] Secretaria de Graduação Centro de Informática (UFPE). Código das disciplinas.
- [3] Professora Judith Kelner. Site da disciplina if687.
- [4] PET-Informática. Cinwiki.