

# IF687 - INTRODUÇÃO À MULTIMÍDIA

Hugo Falcão

18 de junho de 2018

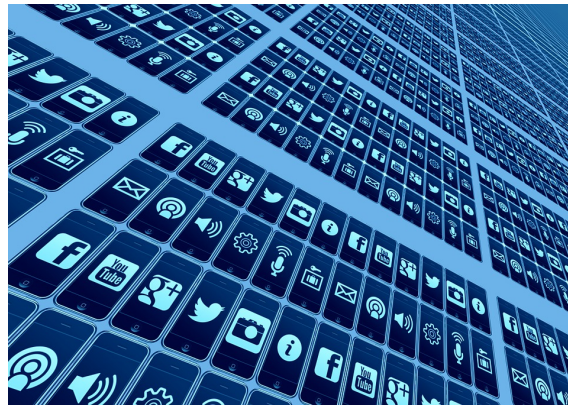


Figura 1: CC0 Creative Commons

## 1 Introdução

A disciplina de Introdução à Multimídia foi introduzida ao currículo do CIn em resposta ao crescente interesse de alunos e docentes em se envolver com a área de desenvolvimento de plataformas e aplicações multimídia em geral. Por causa da escassez de material em português para estudo dessa área, tal cadeira supre uma necessidade muito vigente do mercado atual. Por sua matriz de assuntos, tal matéria pode ser encaixada dentro de Computação Gráfica, uma das grandes áreas da Computação. [2]

Dentre os tópicos principais acerca desta cadeira podemos encontrar as áreas de realidade virtual e realidade aumentada, interação com interfaces e interações sem-fio, ou até o estudo de unidades de processamento gráfico(GPU's).

## 2 Relevância

Esta cadeira tem uma imensa importância para um curso de Computação, isso porquê ela ensina fundamentos importantíssimos sobre como sobre gerir a implementação de mundos virtuais e sobre uma boa interação entre usuário e máquina, assim como um amplo entendimento de como tais mundos funcionam.

1. Desenvolve um conjunto de habilidades na área de mundos virtuais, com enfoque em entretenimento, arquitetura educação, entre outros.
2. Apesar de assuntos muito interessantes, é possível que essa cadeira se proponha a ver assuntos demais para apenas uma cadeira. Isso pode acarretar em alunos com muitos conhecimentos, porém nenhum realmente aprofundado.
3. Desperta o interesse em áreas de realidade virtual e realidade aumentada, que ainda tem significativo espaço no mercado atual.

### 3 Relação com outras disciplinas

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| IF755 - REALIDADE VIRTUAL       | A disciplina de introdução à multimídia desenvolve a capacidade do aluno a criar ambientes de realidade virtual que são de grande importância para o mercado.[1]   |
| IF669 - INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO | A disciplina de introdução à computação é uma das cadeiras mais básicas do curso à medida que ela desenvolve noções gerais de programação, como a forma de pensar de um computador que é indispensável para qualquer atuante da área.  |
| IF680 - PROCESSAMENTO GRÁFICO   | A cadeira de processamento gráfico é de grande importância para o curso de introdução à multimídia visto que ela desenvolve habilidades importantíssimas como a visualização espacial em 3D.   |
| IF794 - JOGOS AVANÇADOS         | A disciplina de Jogos avançados também tem uma visível relação com a de introdução à multimídia visto que ajuda, entre outras coisas, a desenvolver a capacidade de interação com ambientes tridimensionais, assim como a entender a necessidade de uma boa relação entre usuário e máquina. |

### Referências

- [1] Aula introdutoria de realidade virtual. [http://www.cin.ufpe.br/~if755/aulas/aula\\_1.pdf](http://www.cin.ufpe.br/~if755/aulas/aula_1.pdf). Acesso em 08/05/2018.
- [2] Introducao a multimedia. <http://www.cin.ufpe.br/~if124/>. Acesso em 07/05/2018.
- [3] Realidade aumentada. <http://www.realidadevirtual.com.br/cmsimple-rv/?DEFINI%C7%D5ES>. Acesso em 08/05/2018.
- [4] Wikipedia: Augmented reality. [https://en.wikipedia.org/wiki/Augmented\\_reality](https://en.wikipedia.org/wiki/Augmented_reality).