



Plano de Ensino

- Apresentação da Disciplina e PEA.
- **Introdução à Sistemas e Aplicações Multimídia.**
- Evolução da Comunicação entre Homem e Máquina.
- Plataformas: Ambientes, Plataformas e Configurações.
- Autoria: Ferramentas para Desenvolvimento de Multimídia. Títulos, Aplicativos e Sites .
- Projetos: Produção. Processo Técnico.
- Imagens: Representação Digital de Imagens, Dispositivos Gráficos. Processamento da Imagem.
- Desenhos: Representação de Desenhos e Edição Bidimensional.
- Terceira Dimensão: Computação Gráfica. Modelagem e Elaboração 3D. Realidade Virtual
- Animação.
- Música e Voz.
- Vídeos.

Livro-Texto

- **Bibliografia Básica:**
 - » PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Multimídia : Conceitos e Aplicações. 1ª ed. Rio de Janeiro: LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2000.
 - » KUROSE, James F.; ROSS, K. W. (orgs.). Redes de Computadores e Internet : Uma nova Abordagem. 3ª ed. São Paulo: Pearson - Addison Wesley, 2005.
- **Bibliografia Complementar:**
 - » RATHBONE, Andy. **Multimídia e CD-ROM para leigos**. 1ª ed. São Paulo: Berkeley, 1995.
 - » CHAVES, Eduardo O.C.. **Multimídia** : conceituação, aplicação e tecnologia. 1ª ed. Campinas: People, 1991.
 - » FOLEY, James; DAM, Andries; FEINER, Steven. **Computer Graphics** : principles and practice in C. 2ª ed. Boston: Pearson, 1995.

1. Introdução aos Sistemas e Aplic. Multimídia



- Através dos nossos sentidos podemos perceber e interagir com o nosso mundo. Esses sentidos, principalmente a audição e a visão, desde o berço, são os primeiros que utilizamos nesta interação.
- Nossos órgãos sensores enviam sinais ao cérebro e, a partir do reconhecimento desses sinais, são formadas informações a respeito de nossa interação com o meio em que estamos.
- O processo de comunicação entre as pessoas depende, em grande parte, de nosso entendimento desses sentidos de tal forma que, quanto mais a informação é percebida e entendida mais efetiva é a comunicação.

1. Introdução aos Sistemas e Aplic. Multimídia



O projeto de ERP depende exclusivamente do player conceder contrato turn-key; desta forma poderemos fazer a avaliação de outsourcing adequada à demanda do projeto garantindo desta forma o kick-off do projeto e seu go-live no prazo adequado.



1. Introdução aos Sistemas e Aplic. Multimídia



O cluster dos servidores em clouding pode ser uma estratégia interessante para barateamento do preço de hosting dos nossos servidores além de garantir um melhor ROI do custo de hardware para a empresa.



1. Introdução aos Sistemas e Aplic. Multimídia



Com OO é possível aprender facilmente diversas ferramentas de desenvolvimento: Java, C#, Objective C e aplicar isso em soluções Web, Standalone e Mobile. Além disso, a certificação em alguma destas ferramentas pode ser fundamental.



1. Introdução aos Sistemas e Aplic. Multimídia



Com o aumento no número de smartphones, da qualidade das redes 3G, e da visibilidade das redes sociais; tudo isso agregando velocidade de comunicação ao usuário comum; obrigou que as empresas invistam pesado em CRM para melhorar a qualidade de seus atendimentos.



1. Introdução aos Sistemas e Aplic. Multimídia



Exemplo 1: texto

- » Quando escrevemos um e-mail a alguém descrevendo uma informação textual; a pessoa que lê não tem outra informação senão o texto escrito.

Avião sem asa, fogueira sem brasa
Sou eu assim sem você
Futebol sem bola,
Piu-piu sem Frajola
Sou eu assim sem você
Por que é que tem que ser assim
Se o meu desejo não tem fim
Eu te quero a todo instante
Nem mil alto-falantes
Vão poder falar por mim
...

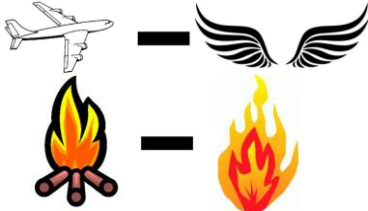
- » A comunicação viaja apenas em uma direção.

1. Introdução aos Sistemas e Aplic. Multimídia



Exemplo 2: foto/imagem

- » Com uma foto/imagem, a quantidade de informação transmitida na comunicação melhora bastante o entendimento da outra pessoa.



- » Porém ainda pode deixar dúvidas.

1. Introdução aos Sistemas e Aplic. Multimídia



Exemplo 3: vídeo

- » A comunicação torna-se mais eficaz e a informação transmitida atinge um maior número de sentidos do seu receptor.



- » Quanto mais informação, maior o impacto desta comunicação.

1. Introdução aos Sistemas e Aplic. Multimídia



- » O desenvolvimento dos computadores também tem contribuído para melhorar a comunicação, visto que os primeiros terminais só permitiam informações do tipo texto.



- » Comunicação de texto entre computadores através de mídia ou redes primitivas: Telenet.

1. Introdução aos Sistemas e Aplic. Multimídia



- Com a evolução dos computadores, atualmente é possível enviar/receber informações contendo som, figuras, vídeos, etc. a baixo custo e alto desempenho; em diversos meios.



- » Comunicação de texto, sons, imagens entre computadores através de redes cabeadas e Wi-Fi: Internet, 802.11a/b/g e 3G.
- » Novos meios de comunicação: 4G, 802.11y/n e 802.16, MIMO e WiMax.

1. Introdução aos Sistemas e Aplic. Multimídia



- Nesse contexto podemos definir:
 - » Multimídia é qualquer combinação de texto, arte gráfica, som, animação e vídeo transmitidos pelo computador.
 - » Multimídia Interativa, quando se permite ao usuário o controle de quando e quais elementos serão transmitidos.
 - » Hipermídia, estrutura de elementos vinculados pela qual o usuário pode se mover.
- A maior diferença entre as mídias tradicionais tais como rádio e televisão e a multimídia digital é a noção de interatividade.
- Os computadores permitem aos usuários a interação com os programas. Essa interação é tão importante que pode ser considerada como parte integrante da multimídia.

1. Tecnologia



- Realidade Aumentada ou *Augmented Reality*.





Sistemas e Aplicações Multimídia –
Aula 01

Ciência da Computação

<http://www.portaldopupilo.blogspot.com.br>
clayton.valdo@aedu.com