

CARGA HORÁRIA			CRÉDITOS	NATUREZA
Teoria	Prática	Total	4	Optativa
30	30	60		

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Computação Gráfica	

OBJETIVO: Propiciar ao aluno os conceitos, métodos e técnicas necessárias à produção de peças multimídia; conhecer e saber utilizar as melhores práticas e ferramentas de apoio para o desenvolvimento de aplicações multimídia.

EMENTA: Fundamentos de sistemas multimídia, teoria, métodos e técnicas para a codificação e compressão de imagens, áudio e vídeo; documentos multimídia: caracterização, produção e distribuição; ambientes multimídia; ferramentas para desenvolvimento de aplicações multimídia; aplicações multimídia avançadas.

ÁREA DE FORMAÇÃO DCN: Profissional

EIXO DE CONTEÚDOS E ATIVIDADES: Engenharia de Software

BIBLIOGRAFIA DE REFERÊNCIA:

- Fluckiger, François , **Understanding Networked Multimedia** : applications and technology. Prentice-Hall, 1995.
- LI, Ze-Nian; DREW, Mark S. , **Fundamentals of Multimedia**. Prentice-Hall, 2003.
- Steinmetz, Ralf; Nahrstedt, Klara , **Multimedia Systems** . Springer; 1st edition, 2004.
- WANG, Yao; OSTERMANN, Jörn; ZHANG, Ya-Qin; ZHANG, Ya-Quin; OSTERMANN, Joern , **Video Processing and Communications** . Prentice-Hall; 1st edition, 2001.

A bibliografia indicada será complementada e mantida atualizada através da utilização de artigos científicos de periódicos e anais de congressos, bem como de web sites da Internet.