

Multimédia em Python

Maria Manuela Areias da Costa Pereira de Sousa
mpereira@di.ubi.pt

1 Objetivos

Nas unidades curriculares de multimédia é normalmente usado o Matlab quer na demonstração quer na ajuda à consolidação de diversos conceitos. Neste projeto pretende-se criar uma plataforma de ajuda ao ensino de multimédia, mas usando Python. Desde sua concepção em 1989, o Python ganhou grande popularidade como uma linguagem de programação de uso geral. É uma linguagem orientada a objetos de alto nível com uma biblioteca padrão abrangente. O Python é usado em vários pacotes de software de código aberto e de modelagem científica comercial e de visualização. Ele já ganhou popularidade em setores como estúdios de animação e desenvolvimento de jogos, onde o foco está no desenvolvimento de aplicativos multimédia. Neste projeto pretende-se desenvolver uma aplicação para ajuda ao ensino de conceitos de multimédia usando Python.

2 Tarefas a Realizar

Tarefa 1 Estudo de algumas estruturas populares de multimédia para processamento de multimédia usando Python.

Tarefa 2 Desenho da aplicação.

Tarefa 3 Desenvolvimento da aplicação.

Tarefa 4 Testes.

Tarefa 5 Escrita do relatório de projeto.

3 Requisitos Técnicos/Académicos

Competências de Programação.

4 Resultados esperados

- Aplicação de ajuda à aprendizagem de conceitos multimédia.
- Relatório de projeto.

5 Referências

- Python Multimedia - Beginner's Guide (2010).
- M. Pereira, Sebenta de Tecnologias Multimédia, 2020.