

Datas	Conteúdos	Aulas
13/Set a 11/Jan	UNIDADE 1 – INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO	30
	Introdução	
	Conceitos fundamentais (tipos de dados, variáveis, operadores aritméticos, lógicos, entrada e saída)	
	Teste e controlo de erros em algoritmia	
	Estruturas de controlo	
	Arrays	
	Subrotinas	
17/Jan a 22/Fev	UNIDADE 2 – INTRODUÇÃO À TEORIA DA INTERATIVIDADE	11
	Do <i>GUI</i> aos ambientes imersivos	
	Realidade virtual	
	O conceito de interatividade	
	Características ou componentes da interatividade	
	Níveis e tipos de interatividade	
	O desenho de soluções interativas	
28/Fev a 22/Mar	UNIDADE 3 – CONCEITOS BÁSICOS MULTIMÉDIA	8
	Tipos de media	
	Conceito de multimédia	
	Modos de divulgação de conteúdos multimédia	
	Linearidade e não-linearidade	
	Tipos de produtos multimédia	

11/Abr a 5/Junho	UNIDADE 4 – UTILIZAÇÃO DOS SISTEMAS MULTIMÉDIA	14
	Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais	
	Geração e captura de imagem	
	Formatação de texto	
	Aquisição e reprodução de som	
	Aquisição, edição e reprodução de vídeo	
	Animação 2D	
	Divulgação de vídeos e som via rede	

**NOTA:** Esta planificação é susceptível de pequenas alterações em função do ritmo/rendimento das turmas.

**Critérios de avaliação:**

Testes e/ou trabalhos de projeto

60%

Trabalho na aula (fichas, resolução de problemas, etc.)

30%

Atitudes

10%