

| Datas | Conteúdos | Aulas |
|-----------------|--|-------|
| 15/Out a 14/Fev | 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 | |
| 18/Fev a 18/Mar | UNIDADE 2 – INTRODUÇÃO À TEORIA DA INTERATIVIDADE | 8 |
| | Do <i>GUI</i> aos ambientes imersivos | |
| | Realidade virtual | |
| | O conceito de interatividade | |
| | Características ou componentes da interatividade | |
| | Níveis e tipos de interatividade | |
| | Como avaliar soluções interativas | |
| 21Mar a 9/Mai | UNIDADE 3 – CONCEITOS BÁSICOS MULTIMÉDIA | 10 |
| | Tipos de media | |
| | Conceito de multimédia | |
| | Modos de divulgação de conteúdos multimédia | |
| | Linearidade e não-linearidade | |
| | Tipos de produtos multimédia | |

| | | |
|-------------------|--|---|
| 13/Mai a 13/Junho | UNIDADE 4 – UTILIZAÇÃO DOS SISTEMAS MULTIMÉDIA | 8 |
| | 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%