

Programação Multimédia

Apresentação da Disciplina

Programação Multimédia

- Introdução aos conceitos básicos de programação
- Será utilizada a linguagem de programação Processing
 - linguagem desenhada para a programação de imagem, animação e som

Estrutura

- Primeira parte do semestre
 - Aulas: Conceitos de programação
 - Extra Aulas: Projectos semanais relativos à aula
- Segunda parte do semestre
 - Aulas: Apoio aos Projectos Finais
 - Extra Aula: Projecto Final

Projectos Finais

- Propostas no sítio web da cadeira
- Podem submeter auto-propostas

Avaliação

- Regime de Avaliação Contínua
 - Nota mínima de 7 valores para acesso ao Recurso
 - Recurso: Exame/Projecto
- Projectos Semanais: 50% da nota final
- Projecto Final: 40% da nota final
- Desempenho durante as aulas: 10%

Avaliação

- Projectos Semanais (50%)
 - Metade da nota!
 - Entregas atrasadas são penalizadas
 - Primeiro dia: 10% penalização
 - Segundo dia: 20% penalização
 - Terceiro dia: 30% penalização
 - Quarto e seguintes: 100% penalização

Avaliação

- Projectos Finais (40%)
 - Programação (estruturação do código): 20%
 - Relatório: 15%
 - Estrutura e exemplos do relatório são fornecidos
 - Apresentação do projecto: 5%

Avaliação

- Avaliação Contínua (10%)
 - Assiduidade (faltas): 5%
 - Participação (empenho e interesse): 5%

Filosofia

- Todo o material está disponível do sítio web da cadeira (<http://teaching.jorgecardoso.org/pm>)
 - Slides, Exemplos, Sebenta
- Sebenta
 - Ler aproximadamente 1 capítulo por semana ANTES DA AULA
- Aulas
 - 15 minutos de tolerância
 - Após 15 minutos => falta!