



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular
ESTUDOS AVANÇADOS DE INFORMÁTICA APLICADA

Ano Lectivo 2019/2020

1. Unidade Orgânica

Instituto de Engenharia e Tecnologias (2º Ciclo)

2. Curso

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO MULTIMÉDIA

3. Ciclo de Estudos

2º

4. Unidade Curricular

ESTUDOS AVANÇADOS DE INFORMÁTICA APLICADA (K3001)

5. Área Científica

6. Ano curricular

1º

7. Tipo de Unidade Curricular / Semestre

1º Semestre



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

8. Tipo de aula e carga horária (tempo de trabalho)

Aulas Teóricas:	
Aulas Práticas:	
Aulas Teórico-práticas:	15,00
Orientação Tutorial:	20,00

9. Créditos

7,50

10. Coordenador da Área Científica

11. Regente

Prof. Doutor PAULO JORGE GONÇALVES PINTO

12. Assistentes

13. Língua de ensino

Português

14. Objectivos Gerais

Exploração das potencialidades de utilização gráfica e de multimédia em termos gerais, associadas a uma linguagem de programação típica largamente utilizada.

15. Objectivos Específicos

A disciplina pretende transmitir os princípios básicos associados com a programação de computadores no sentido de tirar partido do potencial gráfico e de multimédia de uma linguagem largamente difundida. Pretende-se com esta disciplina transmitir aos alunos conhecimento sobre o que os programas poderão fazer e como utilizá-los para exprimir as suas ideias.

16. Competências a adquirir

No final da disciplina os alunos deverão ser capazes de escrever programas em C# par manipulação de imagens, som, vídeo e texto bem como de elaborar sobre como resolver problemas quanto à representação e transformação dos dados.

17. Metodologia de ensino

O ensino basear-se-á na transmissão oral de informação relacionada com os temas em estudo, seguida da resolução de exercícios adequados aos problemas em estudo.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

18. Conteúdos Programáticos

1. Revisão sobre as funções dos computadores e da linguagem C#
 - a) Elementos da linguagem
 - b) Regras de sintaxe e gramática
2. Introdução às aplicações WinForms e WebForms
3. Introdução às Classes, Objectos e Métodos
4. Programação Orientada a Objectos
5. Componentes do GUI (Visual Studio 2019)
6. Criação de aplicações Web

19. Métodos de Avaliação

De acordo com os regulamentos internos da escola, a avaliação terá uma componente contínua e um exame final.

A componente contínua será composta pela assiduidade e trabalhos de acompanhamento em sala.

20. Recursos Didáticos

Software:

Visual Studio 2019

Linguagem de programação C#

21. Palavras Chave

C#, Multimedia, Programação



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): Dirk Strauss
Título: Getting Started with Visual Studio 2019: Learning and Implementing New Features
Edição: 1 Ano: 2019
Local:
Editora: APress

Autor(es): Philip Conrod, Lou Tylee
Título: Learn Visual C# 2019 Edition: A Step-By-Step Programming Tutorial
Edição: 16 Ano: 2019
Local: USA
Editora: Kidware Software

Autor(es):
Título:
Edição: Ano:
Local:
Editora:

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): (site)
Título: Stack Overflow
Edição: Ano: 2019
Local:
Editora: <https://stackoverflow.com/>

Autor(es):
Título:
Edição: Ano:
Local:
Editora:



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
Título	Programa da unidade curricular 'ESTUDOS AVANÇADOS DE INFORMÁTICA APLICADA': Ano Lectivo 2019/2020
Autor	Prof. Doutor PAULO JORGE GONÇALVES PINTO
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	20-01-2020 11:36:00
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2020	