

Programa do Seminário Curricular Programação Criativa e Artes Interativas

Destinatários:

- Futuros candidatos ao ISTE
- Alunos do ISTE das Licenciaturas de Informática e de Engenharia Multimédia e do CET de Desenvolvimento de Produtos Multimédia
- Diplomados do ISTE
- Empresários

Conteúdos:

1ª Parte (PORQUÊ)

- Programação Criativa – Active a seu lado direito do cérebro.
- Porque é melhor opção hoje tirar um mestrado artístico na UCLA em Los Angeles do que um MBA na Escola de Gestão de Harvard [“A Nova Inteligência”, Pink, Daniel, Texto editores,2013} ?
- Open Source & Open Hardware & Open Knowledge uma realidade que veio para ficar.
- O fenómeno “CODING”
- INTERNET DAS COISAS (“Internet of Things”).

2ª Parte (COMO)

- Ambientes para programação criativa (Processing, OpenFrameworks, LibCinder).
- As novas realidades na programação de MUSICA (Chuck, SuperCollider, pd).
- Interactividade, Prototipagem e Mobilidade
- Criar aplicações para dispositivos móveis para “dummies” (APP INVENTOR).
- O 3D, a gamificação dos conteúdos e design.
- O fenómeno ARDUINO e o novo mundo dos computadores do tamanho de cartões de crédito e brinquedos que moldam os criativos de amanhã (Lego EV3).

3ª Parte (Perguntas e “possíveis” respostas)

Objetivos de Aprendizagem:

- Apresentar a “nova inteligência” que será exigida aos engenheiros, gestores e investigadores do futuro (presente).
- Mostrar como fazer programação criativa sem grande esforço, usando ambientes, frameworks, APIs e linguagens open source e multiplataforma.
- Compreender a realidade a curto prazo dos desafios da mobilidade, internet das coisas, e da exigência de inovar.
- Demonstrar porque vai ser “obrigatório” sabermos programar, em quase tudo o que fazemos.
- O deja vu do fenómeno dos anos 80 em pais como UK e USA (programa BBC e AAPLE)