



DEI

DEPARTAMENTO
DE ENGENHARIA INFORMÁTICA
TÉCNICO LISBOA

Computação Gráfica e Multimédia



Prof. Joaquim Jorge

jorgej@tecnico.ulisboa.pt



Prof. Rui Prada

rui.prada@tecnico.ulisboa.pt



Enquadramento de CGM no currículo de Eng. Informática no IST

Licenciatura: duas disciplinas de base

Computação Gráfica

Interfaces Pessoa Máquina

Mestrado

Jogos (Taguspark)

Visualização e Interação (Alameda)

MISE (ensino a distancia em colaboração com Uab)



Quem Somos?



Joaquim Jorge



Mário Rui Gomes



Nuno Jardim Nunes



João Pereira



Daniel Gonçalves



Rui Prada



João Brisson Lopes



Carlos Martinho



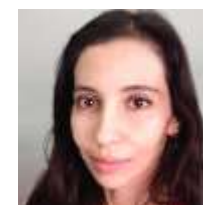
Alfredo Ferreira



Jacinto Nascimento



Hugo Nicolau



Sandra Gama



As Pessoas em Primeiro Lugar





"The more elaborate our means of communication,
the less we communicate."

Joseph Priestley

MB Productions  www.mbelhaj.com



Tornar a comunicação **pessoas-sistemas** mais natural e adequada à vida quotidiana e profissional.

MB Productions  www.mbelhaj.com



Subáreas de CGM

Visualização Gráfica



Interacção e Multimédia





Visualização Gráfica

Técnicas avançadas de computação gráfica, modelação 3D, visualização científica, visualização de informação

UC Actuais:

Animação e Visualização Tridimensional

Computação Gráfica

Computação Gráfica para Jogos

Programação 3D

Visualização de Informação



Interação e Multimédia

Desenho de interação entre humanos e máquinas, com ênfase no desenho centrado no utilizador, acessibilidade e experiência de utilização

UC Actuais

Comunicação Visual Interativa

Conceção Centrada no Utilizador

Design de Jogos

Interfaces Pessoa Máquina

Metodologia de Desenvolvimento de Jogos

Produção de Conteúdos Multimédia



Grandes Temas da Área

Novas Interfaces de Utilizador

Interfaces Multimodais

Cenas com Elevado Realismo

Ambientes Virtuais e Imersivos

Realidade Virtual e Aumentada

Jogos e Entretenimento

Gestão de Informação Pessoal

Visualização de Informação Complexa

Acessibilidade

Interação com Sistemas Autónomos