Computação Gráfica

- Fundamentos: Enquadramento e conceitos fundamentais;   
- Visualização e Projeção em OpenGL( o uso do Open GL para computação gráfica 3D)   
- Transformações em três dimensões;   
- Grafos e Matrizes (Composição e transformações geométricas)  
- Animação Interativa (animação de modo a que as imagens se pareçam mover)  
- Visualização 3D clássica e por computadores.  
- Iluminação e sombreamento (modelo de Phong)

A UC Computação Gráfica, no Computer Science abrange varias áreas como “Algorithms and Complexity” (a criação de algoritmos corretos para os grafos), “Graphics Visualization” (manipulação e criação de imagens) e “Information Management”(a organização da informação).

### Interfaces Pessoa Máquina

- Introdução e apresentação dos Sistemas Interativos e Engenharia da Usabilidade.   
- Perceber os utilizadores e as tarefas (análise de tarefas e fatores humanos)  
- Desenho de Sistemas Interativos (software focado no ponto de vista da experiencia do utilizador)  
- Avaliação/Teste por peritos e análise dos dados.  
- Desenho e Construção de Interfaces Visuais (como Páginas Web).  
- Dispositivos de Interação e Estilos de Interação.

A UC Interfaces Pessoa-Máquina, no Computer Science abrange as áreas de “Human-Computer Interaction” (interação entre o computador e o utilizador) e “Graphics and Visualization” (como a interface é adaptada ao utilizador).