



7 a 12 | 14 a 19 de julho

Programa científico (notas introdutórias)

Datas do programa científico

1ª semana _ 8 a 11 de julho (2ª a 5ª feira)

2ª semana _ 15 a 18 de julho (2ª a 5ª feira)

Na 6ª feira iremos dedicar o dia ao Viver UA (atividades desportivas e lazer) e à sessão de encerramento/entrega dos diplomas

Informação a enviar aos SCIRP

Até ao dia **1 de março** preencher o quadro da pág. nº 3

Até ao dia **2 de abril** preencher os quadros da pág. nº 4

Programas científicos 5º > 9º ano

Tipologia de Programas

As unidades poderão propor programas semanais

1. Programas de uma área científica
2. Programas multidisciplinares
 - 2 áreas científicas (2ªf e 3ªf | 4ªf e 5ªf) ou (manhãs | tardes)
3. 1 dia / 1 departamento (proposta a enviar pelos SCIRP _até final de março)

Horários

Estrutura semana _5º > 9º ano

	2ª feira	3ª feira	4ª feira	5ª feira	6ª feira
09h00	recepção dos participantes	recepção dos participantes	recepção dos participantes	recepção dos participantes	recepção dos participantes
09h30 >12h30	programa científico	programa científico	programa científico	programa científico	viver UA - atividades desportivas e lazer
12h30 >14h30	almoço	almoço	almoço	almoço	almoço
14h30 > 16h30	programa científico	programa científico	programa científico	programa científico	viver UA - atividades desportivas e lazer sessão de encerramento
17h00 > 18h00	atividades desportivas e lazer	atividades desportivas e lazer	atividades desportivas e lazer	atividades desportivas e lazer	



7 a 12 | 14 a 19 de julho

Programas científicos 10º > 12º ano

Tipologia de Programas

As unidades poderão propor programas semanais:

1. **Programas de uma área científica**
2. **Programas multidisciplinares**
2 áreas científicas / complementares (2ªf e 3ªf | 4ªf e 5ªf)
3. **Programas de engenharias (proposta a enviar pelos SCIRP _até final de março)**

Horários

Estrutura semana | 10 > 12º ano

	2ª feira	3ª feira	4ª feira	5ª feira	6ª feira
09h00	recepção dos participantes	recepção dos participantes	recepção dos participantes	recepção dos participantes	recepção dos participantes
09h30>12h30	programa científico	programa científico	programa científico	programa científico	viver UA - atividades desportivas e lazer
12h30	almoço	almoço	almoço	almoço	almoço
14h30 > 17h00	programa científico	programa científico	programa científico	programa científico	viver UA - atividades desportivas e lazer sessão de encerramento



7 a 12 | 14 a 19 de julho

Departamento/Escola/Unidade

Departamento de Comunicação e Arte, DigiMedia
 Departamento de Eletrónica, Telecomunicações e Informática, IEETA
 Aveiro Media Competence Center

Pivot designado para a Academia de Verão (nome, e-mail, nº extensão e telemóvel)

Liliana Vale Costa, lilianavale@ua.pt, 914060522
 Bernardo Marques, bernardo.marques@ua.pt

Programa(s) científico(s) a organizar (preencha este quadro por cada programa a organizar)

nome deve ser apelativo e curto	PLAYTRUST: Combate a desinformação e disseca as estratégias de comunicação dos média sociais
objetivos usar uma linguagem simples e apelativa	Neste programa, terás a oportunidade de descobrir as estratégias de comunicação de conteúdo noticioso, design editorial com recurso aos média digitais, manipulação e padrões maliciosos na web. Para isso, uma equipa de investigadores em média digitais preparou um conjunto de atividades que irão permitir levar a cabo a tua missão: (1) Analisa as implicações da comunicação de notícias falsas na confiança para os média; (2) Descobre os padrões maliciosos e estratégias de manipulação; (3) Joga o jogo YO-MEDIA; (4) Cria a tua própria narrativa e descobre o uso das tecnologias no processo editorial.
semana [indique a semana(s) do(s) programa(s) científico]	15 a 18 de julho
destinatário	alunos do 10º, 11º e 12º ano
nº de participantes [insira o nº mínimo e máximo de participantes]	Nº mínimo: 15 Nº máximo: 30



7 a 12 | 14 a 19 de julho

Atividade (preencher para cada atividade que compõe o programa)

nome da atividade	O universo dos média no DeCA
dia horário local	15 de Julho 9h30-12h30 Hall de entrada e 40.1.8
tipo de atividade	conversa/palestra, workshop
Descrição	<p>Conhece o Departamento de Comunicação e Arte e a licenciatura em Multimédia e Tecnologias da Comunicação. Trilha o caminho pelas salas Multimédia, centro de investigação DigiMedia e conhece os trabalhos / projetos desenvolvidos pelos alunos em produção audiovisual, videojogos e comunicação web.</p> <p>Existe todo um universo dos média por analisar... Nesta sessão, irás procurar pelas estratégias que são utilizadas na comunicação da informação, design editorial, e avaliação da experiência de uso das plataformas digitais. Irás ter, ainda, a oportunidade de participar na investigação sobre a confiança dos média, em que monitorizamos o movimento e fixação do olhar enquanto indicador de atenção, recorrendo à tecnologia <i>eye-tracker</i>.</p> <p>Depois do sucesso do programa apresentado no ano passado pela equipa PLAYMUTATION, chegou agora o momento de se aliar ao projeto YO-MEDIA e apresentar um novo programa. Terás acesso a uma equipa de monitores que irá dar suporte a várias atividades, especialmente preparadas para ti!</p>

nome da atividade	O Design de Padrões Obscuros
dia horário local	15 de Julho 14h30-17h00 40.1.8
tipo de atividade	workshop
Descrição [entre 100 a 200 palavras, numa linguagem simples e apelativa]	<p>Irás trabalhar em equipa e o teu desafio inicial passa pelo jogo do “telefone estragado” em que terás de transformar a informação que te é transmitida através de diferentes técnicas de manipulação presentes nos meios de comunicação.</p> <p>Segue-se o momento em que as persianas do DeCA fecham e irás conhecer os padrões obscuro no processo de design – ‘<i>Dark Patterns</i>.’ Estes padrões obscuros</p>

18ª edição

academia[®] de verão



universidade
de aveiro

7 a 12 | 14 a 19 de julho

são práticas de design manipulativa, que induzem a comportamentos não intencionais. Nesta sessão, irás desempenhar o papel de produtor de conteúdos multimédia e experimentar um kit de análise e deteção desses mesmos padrões.

nome da atividade	Programas de literacia nos média
dia horário local	16 de Julho 9h30-12h30 40.1.8
tipo de atividade	conversa/palestra, workshop
Descrição	<p>Depois da descoberta dos padrões obscuros, irás ver a animação da <i>Viral Mutation</i> e experimentar alguns jogos produzidos pelas equipas PLAYMUTATION e YO-MEDIA. Serás acompanhado/a pela equipa de produção que irá partilhar as experiências e informações sobre o processo de design e desenvolvimento.</p> <ul style="list-style-type: none">• Visualiza a animação produzida pela equipa <i>Viral Mutation</i> – uma história sobre um vírus e uma célula;• Joga o jogo <i>Mutation Madness</i> e ajuda o cientista Mike a procurar informação sobre os agentes patogénicos na cidade das células (cell city), ruas RNA, e estação da espícula (spike station) [Trailer do jogo https://www.youtube.com/watch?v=i3C-MBH4nEg].• Joga o novo jogo <i>Data Defenders</i> em que terás de enfrentar os robots de Inteligência Artificial que se infiltraram nos servidores das cidades com informação falsa. Analisa a informação e evita o crescimento do impacto da crise.

nome da atividade	A tua história em tempos de crise...
dia horário local	16 de Julho 14h30-17h00 40.1.8
tipo de atividade	workshop
Descrição	<p>Agora que desvendaste os padrões obscuros e o processo de desenvolvimento de diferentes média, eis um novo desafio para ti. Milena, a jornalista do jogo <i>Mutation Madness</i>, está preocupada com a gestão da comunicação e a confiança nos média por parte da população ao enfrentar cenários de crise como a pandemia ou situações de guerra. De facto, a desinformação e a manipulação, através dos média têm sido</p>

18ª edição

academia[®] de verão



universidade
de aveiro

7 a 12 | 14 a 19 de julho

	desafios que a Milena se tem deparado ultimamente e precisa que, em equipa, crie uma narrativa para os cenários que te são apresentados.
--	--

nome da atividade	Transporte para uma nova realidade: Entre a Realidade Mista, Realidade Virtual e Realidade Aumentada
dia horário local	17 de Julho 10h00-12h30
tipo de atividade	conversa/palestra, workshop IEETA Hall
Descrição	Conhece o Departamento de Electrónica, Telecomunicações e Informática. Segue caminho pelas salas do IEETA e conhece os trabalhos / projetos desenvolvidos em Realidade Virtual e Realidade Aumentada. Será o momento de seguir viagem para uma realidade diferente... Boa viagem!

nome da atividade	Bluff! Chegaram os Impostores!
dia horário local	17 de Julho 14h30-17h00
tipo de atividade	workshop
Descrição	Nesta sessão, terás de ter muita atenção. Já não saberás em quem confiar e se a informação que te transmitem é falsa ou verdadeira. Terás de identificar os impostores e as estratégias que são utilizadas de manipulação e de disseminação de informações erróneas. Aceitarás o papel de impostor? Entra neste círculo em que as barreiras entre a realidade – ficção, factos e a desinformação se tornam, cada vez mais, ténues.

nome da atividade	Conhece o Dr.Why!
dia horário local	18 de Julho 9h30-12h30
tipo de atividade	workshop
Descrição	Torna-te crítico da informação e avalia a sua veracidade com o Dr.Why! e desbloqueia os seguintes poderes ao longo desta sessão: Tornar situações suspeitas, Fazer ecoar a mensagem, Ler nas entrelinhas, Representar, Agir diante das crises, Gerir emoções, Jogar com os média, Contar histórias, e Lidar com o Passado. Torna-te num ninja da Literacia Informacional nos novos média.

18ª edição

**academia[®]
de verão**



universidade
de aveiro

7 a 12 | 14 a 19 de julho

nome da atividade	O/A Artista PLAYTRUST está presente...
dia horário local	18 de Julho 14h30-17h00
tipo de atividade	workshop, exposição criativa
Descrição	<p>Expressa a tua arte numa obra que a traduza a experiência PLAYTRUST e promova a literacia mediática e o combate à desinformação. O DeCA ganhará uma nova cor com uma exposição das diferentes obras produzidas.</p> <p>Comunica a tua arte, e partilha sobre o que mais gostaste na atividade, o que ficou a faltar e o que aprendeste.</p>