

Ano Letivo de 2017-2018

PLANIFICAÇÃO ANUAL DE TÉCNICAS DE MULTIMÉDIA - 12º Ano PM

M	Conteúdos Programáticos	Obj. Específ./Metas C.	Estratégias	Recursos	Mod. e I. de Avaliação	Aulas Prev.
Nº9 (opção 1) – Animação 2D Avançada	<p>Fundamentos do script: <i>Script assist.</i> Ações. Associar ações. Atribuir ações. Colocar ações: Adicionar ações à <i>timeline</i>. Adicionar ações a botões. Adicionar ações a <i>movie clips</i>. Acções mais usadas: Paragem da <i>timeline</i>. Alterar a sequência de reprodução: Nomes e <i>frames</i>. <i>Go-to</i>. Carregar conteúdos externos. Som e vídeo: Considerações. Importar sons. Propriedades do som. Adicionar som na <i>timeline</i>. Efeitos. Carregar um som. Incorporar vídeo. Importação e compressão.</p>	<p>Tomar conhecimento do programa em detalhe, para poder usá-lo como ferramenta de animação e como ferramenta de autor.</p> <p>Criar conteúdos para CD/DVD, assim como para distribuição na <i>Internet</i>.</p> <p>Tomar conhecimento do ambiente de trabalho do programa, estudando como funcionam os seus elementos principais.</p> <p>Criar animações utilizando os comportamentos existentes em livrarias. Incorporar interações nas aplicações.</p>	<p>Análise do componente audio em projetos e produtos audiovisuais.</p> <p>Conceção de projeto de sonoplastia para um produto audiovisual.</p> <p>Desenvolvimento e apresentação de trabalho prático.</p>	<p>Bibliografia Textos e material audiovisual de apoio</p> <p>Equipamento de captação, edição e reprodução de som e vídeo</p> <p>Computadores Adobe After Effects e outro <i>software</i> específico.</p> <p>Internet</p> <p><i>Scanner</i></p> <p>Impressora</p> <p>Projetor</p>	<p>Avaliação contínua: Observação direta; Desenvolvimento e apresentação do trabalho prático individual.</p> <p>Autoavaliação</p> <p>Heteroavaliação</p> <p>Trabalho de Projecto 60%</p> <p>Apresentação e Defesa 30%</p> <p>DPS 10%</p>	<p>Ref. 34 horas</p> <p>46 aulas</p>

Ano Letivo de 2017-2018

PLANIFICAÇÃO ANUAL DE TÉCNICAS DE MULTIMÉDIA - 12º Ano PM

M	Conteúdos Programáticos	Obj. Específ./Metas C.	Estratégias	Recursos	Mod. e I. de Avaliação	Aulas Prev.
Nº10 (opção 6) – Pós-Produção de Vídeo	<p>Normas e conceitos de design para o suporte televisão Conceitos de compressão e optimização de vídeo. Importação de ficheiros vídeo. Interligação com um programa de edição de imagem (criação de grafismo). Planos. Luz. Camadas. Perspectiva. Animação. Coordenadas. Sincronismo sonoro. Títulos e inserção de caracteres. Máscaras. Composição geral.</p>	<p>Aplicar efeitos gráficos em vídeo.</p> <p>Utilizar grafismo ilustração animação 2D/3D em suporte vídeo.</p> <p>Utilizar áudio para sonorização das peças de vídeo.</p> <p>Adquirir conhecimentos que permitam animar grafismo, imagem e vídeo.</p> <p>Utilizar movimentos de câmara e camadas para simular espaços tridimensionais.</p> <p>Utilizar efeitos de luz para simular espaços tridimensionais.</p>	<p>Análise de exemplos de Clips e de outros filmes [vídeo] de curta duração.</p> <p>Realização de exercícios práticos temáticos.</p> <p>Trabalho de projecto: Pós-produção de um vídeo dado.</p> <p>Apresentação / defesa dos projetos.</p>	<p>Material de desenho/registo</p> <p>Equipamento de estúdio</p> <p>Computadores</p> <p>Scanner</p> <p>Softwares de edição de vídeo, de áudio e de pós-produção</p> <p>Auscultadores</p> <p>Projetor</p> <p>Suportes multimédia [CD e DVD]</p>	<p>Avaliação contínua:</p> <p>Observação direta; Desenvolvimento e apresentação de trabalho prático individual.</p> <p>Autoavaliação</p> <p>Heteroavaliação</p> <p>Trabalho de Projeto 60%</p> <p>Apresentação Defesa 30%</p> <p>DPS 10%</p>	<p>Ref. 35 horas</p> <p>47 aulas</p>

Ano Letivo de 2017-2018

PLANIFICAÇÃO ANUAL DE TÉCNICAS DE MULTIMÉDIA - 12º Ano PM

M	Conteúdos Programáticos	Obj. Específ./Metas C.	Estratégias	Recursos	Mod. e I. de Avaliação	Aulas Prev.
<p>Nº11 (opção 3) – Ferramentas de Autor III</p>	<p>Normas e conceitos de design para o suporte televisão:</p> <p>Conceitos de compressão e otimização de vídeo. Importação de ficheiros vídeo. Codificação de ficheiros áudio e vídeo para o formato MPEG2. Interligação com um programa de edição de imagem (criação de grafismo). Estudo e conceção de um organograma, que demonstre a arquitetura de informação do produto. Criação de menus e interface. Criação de capítulos. Criação de menus animados. Transição entre menus. Legendagem.</p> <p>Gravação final do produto em suporte DVD.</p>	<p>Compilar vários media.</p> <p>Conceber uma interface baseada em menus.</p> <p>Integrar num suporte multimédia interativo os componentes: vídeo – som, imagem estática.</p> <p>Gravar o produto final em suporte digital [DVD].</p>	<p>Visionamento de soluções exemplificativas de estruturas de navegação e menus.</p> <p>Criação de um DVD como produto interativo.</p> <p>Apresentação / defesa dos projetos.</p>	<p>Material de desenho/registo</p> <p>Computadores</p> <p><i>Scanner</i></p> <p>Adobe Encore e <i>software</i> complementar considerado necessário à produção e tratamento dos conteúdos.</p> <p>Projetor</p>	<p>Avaliação contínua:</p> <p>Observação direta; Desenvolvimento e apresentação de trabalho prático individual.</p> <p>Autoavaliação</p> <p>Heteroavaliação</p> <p>Trabalho de Projeto 60%</p> <p>Apresentação Defesa 30%</p> <p>DPS 10%</p>	<p>Ref. 35 horas</p> <p>47 aulas</p>

Ano Letivo de 2017-2018

PLANIFICAÇÃO ANUAL DE TÉCNICAS DE MULTIMÉDIA - 12º Ano PM

M	Conteúdos Programáticos	Obj. Específ./Metas C.	Estratégias	Recursos	Mod. e I. de Avaliação	Aulas Prev.
Nº12 (opção 5) – Aprofundamento de Edição Web	<p>Gestão de conteúdos: programas CMS.</p> <p>Manipulação de dados em websites dinâmicos: Inserção de dados; Criação do formulário de inserção de dados; Validação dos dados introduzidos; Seleção dos dados a serem alterados; Testes; Atualizações; Eliminação de dados; Base de dados com informação sobre os utilizadores; Página inicial; Registo de utilizadores; Formulário de registo; Validação do preenchimento dos campos; Gestão de erros; Autenticação de utilizadores; Validação do utilizador; Campos de preenchimento obrigatório; Restrição de acessos; Edição dos dados do utilizador; Utilização de cookies.</p> <p>Upload de ficheiros e utilização de imagens.</p> <p>Teste de funcionamento da página.</p>	<p>Tomar conhecimento e compreender as principais tecnologias para suporte de páginas dinâmicas para a Web.</p> <p>Utilizar um servidor (espaço para publicação e acesso remoto) e estabelecer ligações com bases de dados.</p> <p>Processar dados de um formulário.</p> <p>Estabelecer mecanismos de autenticação de utilizadores.</p> <p>Desenvolver páginas de pesquisa (simples e avançadas).</p> <p>Conceber sistemas de gestão de dados (inserir, atualizar e apagar dados).</p> <p>Acrescentar elementos multimédia onde tal seja relevante, com plena consciência das limitações do meio.</p>	<p>Tomar contacto com programas CMS online.</p> <p>Instalação do software e ficheiros necessários no servidor.</p> <p>Criar e gerir uma página com a utilização de um CMS.</p> <p>Apresentação / defesa dos projetos.</p>	<p>Material de desenho/registo</p> <p>Computadores</p> <p><i>Scanner</i></p> <p>Joomla! e <i>software</i> complementar considerado necessário à produção e tratamento dos conteúdos.</p> <p>Projetor</p>	<p>Avaliação contínua:</p> <p>Observação direta; Desenvolvimento e apresentação de trabalho prático individual.</p> <p>Autoavaliação</p> <p>Heteroavaliação</p> <p>Trabalho de Projeto 60%</p> <p>Apresentação Defesa 30%</p> <p>DPS 10%</p>	<p>Ref. 34 horas</p> <p>46 aulas</p>