



Curso Profissional: Técnico de Multimédia

PLANIFICAÇÃO ANUAL 2016/17

Design, Comunicação e Audiovisuais – 1.º Ano

(175 horas | 234 aulas)

Elenco Modular		
Designação	Duração de Referência (horas)	Aulas
1-Fotografia Digital	25,5	34
2-Teoria do Design	30	40
3-Comunicação Visual	30	40
4-Design Multimédia	35,5	48
6-Guionista e storyboard	27	36
7-Audiovisuais	27	36
Total	175 horas	234

No final dos seis módulos, todos os alunos deverão ser capazes de:

- Identificar os factores históricos, sociais e culturais no fenómeno comunicativo.
- Compreender a imagem e os signos visuais.
- Trabalhar as diferentes formas de organização do espaço visual.
- Compreender o *design* e as suas áreas de intervenção.
- Compreender o conceito de narrativa audiovisual.
- Elaborar um *storyboard*.
- Compreender os conceitos fundamentais da imagem digital.
- Adquirir conhecimentos quanto aos fenómenos da luz e da formação da imagem fotográfica.
- Editar fotografias com *softwares* dedicados.
- Fotografar, conteúdos dados, com máquinas digitais.
- Compreender os processos de funcionamento e manutenção dos equipamentos audiovisuais.
- Captar imagens e sons com câmaras de vídeo dedicadas.



- Produzir e realizar um produto audiovisual.
- Adquirir competências para construir uma banda sonora.
- Compreender o processo de desenvolvimento de um produto multimédia.
- Conhecer as especificações dos diversos suportes multimédia.
- Compreender a importância da arquitectura de informação e o seu impacto numa aplicação multimédia.
- Adequar os fundamentos da imagem, fixa e em movimento, à concepção de uma identidade gráfica para os mais variados suportes: Papel, película, CDROM, DVD, entre outros.
- Utilizar uma cultura organizacional de trabalho.



Módulo 1- Fotografia Digital (25,5 horas)

Objetivos Específicos	Conteúdos	Estratégias/ Atividades	Recursos	Avaliação	Aulas (45minutos)
<p>Adquirir conhecimentos quanto aos fenómenos da luz e da formação da imagem fotográfica.</p> <p>Dominar os princípios básicos da máquina fotográfica.</p> <p>Desenvolver um sentido estético e crítico quantos aos valores expressivos da imagem.</p> <p>Dominar as possibilidades técnicas formais e criativas da fotografia.</p> <p>Aplicar terminologias adequadas no domínio da fotografia.</p> <p>Compreender os conceitos fundamentais da imagem digital.</p>	<p>Breve história da fotografia e sua evolução.</p> <p>Comparação entre a fotografia convencional e a fotografia digital.</p> <p>Formação de imagem; mecanismos da visão e da máquina fotográfica.</p> <p>Resolução e tamanho da imagem.</p> <p>Formatos de imagem.</p> <p>Luz.</p> <p>Profundidade de cor.</p> <p>Modos de cor.</p> <p>Equipamentos de captura; câmaras fotográficas e <i>scanners</i>.</p> <p>Capacidade e os limites da câmara, memórias, baterias.</p> <p>Captura e modos de operação; automático e manual.</p> <p>As objectivas; Diafragma; Obturador</p> <p>Exposição e profundidade de campo.</p> <p>Iluminação; Temperatura de cor, filtros.</p> <p>Enquadramentos (regra dos terços, linhas diagonais, ponto de fuga, linhas de horizonte).</p> <p>Contrastes e texturas.</p>	<p>Aulas expositivas com recurso a apresentações eletrónicas.</p> <p>Apresentação de exemplos.</p> <p>Exercício prático.</p> <p>Desenvolvimento de um trabalho o qual deve focar os conteúdos referenciados ao longo do módulo e a criatividade de cada aluno.</p>	<p>Projetor Multimédia.</p> <p>Apresentação eletrónica, posteriormente fornecida aos alunos em formato digital.</p> <p>Fotocópias.</p> <p>Laboratório Multimédia / Sala de Informática.</p> <p>Acesso à Internet.</p>	<p>Avaliação Formativa: aquisição de conhecimentos ao nível cognitivo, através da exposição oral e dos exemplos práticos apresentados na aula.</p> <p>Observação Direta.</p> <p>Ficha de Avaliação Sumativa.</p> <p>Trabalho Final.</p>	34



Módulo 2 - Teoria do Design (30 horas)

Objetivos Específicos	Conteúdos	Estratégias/ Atividades	Recursos	Avaliação	Aulas (45 minutos)
<p>Relacionar a evolução histórica do objecto e os antecedentes do <i>design</i>.</p> <p>Interpretar as formas dos objectos e analisar como surgem e como se enquadram com o meio.</p> <p>Conhecer os princípios e factores que caracterizam os diferentes objectos.</p> <p>Construir os critérios de avaliação para a prática do <i>design</i>.</p> <p>Relacionar o <i>design</i> e as várias áreas de intervenção.</p> <p>Identificar os principais factores do <i>design</i> moderno.</p> <p>Utilizar a metodologia projectual no desenvolvimento de um projecto.</p>	<p>Evolução histórica do <i>design</i>: A revolução industrial. O movimento "artes e ofícios". A arte nova. <i>Art déco</i>. Deustcher werkbund. A Bauhaus. Funcionalismo. Escola de Ulm. Modernismo / pós-modernismo.</p> <p>Princípios e factores que caracterizam os objetos: A natureza dos objetos. Objeto, função e valor. Famílias de objetos. Factores humanos. Factores económicos. Factores ambientais.</p> <p>Design: Noção de <i>design</i> Domínios do <i>design</i> Critérios de avaliação do <i>design</i> Metodologia projectual.</p>	<p>Aulas expositivas com recurso a apresentações eletrónicas.</p> <p>Apresentação de exemplos.</p> <p>Exercício prático.</p> <p>Desenvolvimento de um trabalho o qual deve focar os conteúdos referenciados ao longo do módulo e a criatividade de cada aluno.</p>	<p>Projetor Multimédia.</p> <p>Apresentação eletrónica, posteriormente fornecida aos alunos em formato digital.</p> <p>Fotocópias.</p> <p>Laboratório Multimédia / Sala de Informática.</p> <p>Acesso à Internet.</p>	<p>Avaliação Formativa: aquisição de conhecimentos ao nível cognitivo, através da exposição oral e dos exemplos práticos apresentados na aula.</p> <p>Observação Direta.</p> <p>Ficha de Avaliação Sumativa.</p> <p>Trabalho Final.</p>	40



Módulo 3 - Comunicação Visual (30 horas)

Objetivos Específicos	Conteúdos	Estratégias/ Atividades	Recursos	Avaliação	Aulas (45minutos)
<p>Identificar os factores históricos, sociais e culturais no fenómeno comunicativo.</p> <p>Compreender a imagem e os signos visuais.</p> <p>Conhecer a abordagem da <i>Gestalt</i>.</p> <p>Caracterizar e analisar a importância da imagem.</p> <p>Executar projectos de comunicação visual utilizando diferentes sistemas de informação e representação.</p> <p>Interpretar e produzir um juízo crítico e estético sobre os produtos de comunicação visual.</p> <p>Usar com intencionalidade os elementos formais da expressão plástica e da linguagem visual.</p>	<p>Gramática/códigos visuais:</p> <p>Elementos da forma</p> <p>Sinais e signos visuais.</p> <p>Percepção e comunicação visual:</p> <p>Psicologia da forma.</p> <p>Linguagem das formas-linguagem não verbal.</p> <p>Percepção visual.</p> <p>A teoria da Gestalt leis gestaltistas da organização.</p> <p>Sensação/percepção.</p> <p>Organização perceptiva- figura/fundo.</p> <p>Agrupamento perceptivo (proximidade, semelhança, boa forma).</p> <p>Ilusões visuais.</p> <p>A definição das funções do produto:</p> <p>Funções estético-formais.</p> <p>Funções indicativas.</p> <p>Funções simbólicas.</p> <p>Expressão e representação:</p> <p>Gráfica e plástica.</p>	<p>Aulas expositivas com recurso a apresentações eletrónicas.</p> <p>Apresentação de exemplos.</p> <p>Exercício prático.</p> <p>Desenvolvimento de um trabalho o qual deve focar os conteúdos referenciados ao longo do módulo e a criatividade de cada aluno.</p>	<p>Projetor Multimédia.</p> <p>Apresentação eletrónica, posteriormente fornecida aos alunos em formato digital.</p> <p>Fotocópias.</p> <p>Laboratório Multimédia / Sala de Informática.</p> <p>Acesso à Internet.</p>	<p>Avaliação Formativa: aquisição de conhecimentos ao nível cognitivo, através da exposição oral e dos exemplos práticos apresentados na aula.</p> <p>Observação Direta.</p> <p>Ficha de Avaliação Sumativa.</p> <p>Trabalho Final.</p>	40



<p>Seleccionar, com base na experiência pessoal, meios e técnicas de expressão adequados aos produtos visuais concretos a realizar.</p> <p>Desenvolver respostas individualizadas e criativas aos problemas colocados.</p> <p>Relacionar as formas visuais com as características dos materiais e das funções a que estão associados.</p> <p>Aplicar o material tendo em conta as suas qualidades expressivas/estéticas.</p> <p>Explorar criativamente as possibilidades expressivas dos materiais e técnicas de expressão plástica.</p> <p>Aplicar nos trabalhos que realiza um julgamento estético e social.</p>	<p>Bi e tridimensional.</p> <p>Desenho.</p> <p>Composição.</p> <p>Suportes, materiais e técnicas.</p>				
--	---	--	--	--	--



Módulo 4 - Design Multimédia (35,5 horas)

Objetivos Específicos	Conteúdos	Estratégias/ Atividades	Recursos	Avaliação	Aulas (45minutos)
<p>Sensibilizar os alunos para a importância da função do design multimédia.</p> <p>Compreender o processo de desenvolvimento de um produto multimédia.</p> <p><i>Conceber layouts</i> para aplicações multimédia interactivas avançadas.</p> <p>Aplicar, de forma adequada, os princípios básicos de design na concepção de um produto multimédia.</p>	<p>Conceitos Gerais de <i>design</i> e composição gráfica.</p> <p>Ergonomia de ecrã.</p> <p>Optimização de conteúdos para os diversos suportes:</p> <p><i>Online.</i></p> <p><i>Offline.</i></p> <p>Design do interface:</p> <p>Metáforas de interface.</p> <p><i>Design</i> centrado no utilizador.</p> <p>Noções de layout:</p> <p>Hierarquias visuais.</p> <p>A importância da grelha.</p> <p>O movimento e o ritmo na composição.</p> <p>Consistência.</p> <p>Equilíbrio.</p> <p>Dimensões.</p> <p>Tipologia / <i>lettering</i> para textos e títulos.</p>	<p>Aulas expositivas com recurso a apresentações eletrónicas.</p> <p>Apresentação de exemplos.</p> <p>Exercício prático.</p> <p>Desenvolvimento de um trabalho o qual deve focar os conteúdos referenciados ao longo do módulo e a criatividade de cada aluno.</p>	<p>Projetor Multimédia.</p> <p>Apresentação eletrónica, posteriormente fornecida aos alunos em formato digital.</p> <p>Fotocópias.</p> <p>Laboratório Multimédia / Sala de Informática.</p> <p>Acesso à Internet.</p>	<p>Avaliação Formativa: aquisição de conhecimentos ao nível cognitivo, através da exposição oral e dos exemplos práticos apresentados na aula.</p> <p>Observação Direta.</p> <p>Ficha de Avaliação Sumativa.</p> <p>Trabalho Final.</p>	48



Módulo 6 - Guionista e storyboard (27 horas)

Objetivos Específicos	Conteúdos	Estratégias/ Atividades	Recursos	Avaliação	Aulas (45minutos)
<p>Compreender o conceito de narrativa audiovisual.</p> <p>Distinguir os diferentes tipos de guiões.</p> <p>Diferenciar o guião literário do guião técnico.</p> <p>Planificar um guião multimédia.</p> <p>Escrever um guião multimédia.</p> <p>Elaborar um <i>storyboard</i>.</p>	<p>Tipos de ideia, a ideia centro da obra.</p> <p>Investigação, compilação e estudo do material narrativo.</p> <p>Definição de argumento.</p> <p>Relação entre ideia e argumento.</p> <p><i>Sinopse</i> técnica e <i>sinopse</i> comercial.</p> <p>Guião literário e guião técnico.</p> <p>Hypertextualidade e a narrativa não linear.</p> <p>Definição de guião multimédia.</p> <p>Características da redacção de um guião multimédia.</p> <p>Fluxogramas, mapas de navegação, <i>layouts</i> e <i>storyboards</i>.</p>	<p>Aulas expositivas com recurso a apresentações eletrónicas.</p> <p>Apresentação de exemplos.</p> <p>Exercício prático.</p> <p>Desenvolvimento de um trabalho o qual deve focar os conteúdos referenciados ao longo do módulo e a criatividade de cada aluno.</p>	<p>Projetor Multimédia.</p> <p>Apresentação eletrónica, posteriormente fornecida aos alunos em formato digital.</p> <p>Fotocópias.</p> <p>Laboratório Multimédia / Sala de Informática.</p> <p>Acesso à Internet.</p>	<p>Avaliação Formativa: aquisição de conhecimentos ao nível cognitivo, através da exposição oral e dos exemplos práticos apresentados na aula.</p> <p>Observação Direta.</p> <p>Ficha de Avaliação Sumativa.</p> <p>Trabalho Final.</p>	36



Módulo 7 – Audiovisuais (27 horas)

Objetivos Específicos	Conteúdos	Estratégias/ Atividades	Recursos	Avaliação	Aulas (45minutos)
<p>Conhecer os diferentes tipos de equipamentos audiovisuais.</p> <p>Compreender os processos de funcionamento e manutenção dos diferentes equipamentos audiovisuais.</p> <p>Utilizar os diferentes equipamentos e tecnologias.</p>	<p>Equipamentos analógicos e digitais.</p> <p>Ligações, cabos e conectores.</p> <p>Câmaras de vídeo; diferentes tipos e diferentes gamas.</p> <p>Baterias, carregadores, porta câmaras e malas rígidas.</p> <p>Suportes para câmara.</p> <p>Iluminação, equipamentos e filtros.</p> <p>Áudio analógico e áudio digital.</p> <p>Salas de pós-produção vídeo e áudio.</p>	<p>Aulas expositivas com recurso a apresentações eletrónicas.</p> <p>Apresentação de exemplos.</p> <p>Exercício prático.</p> <p>Desenvolvimento de um trabalho o qual deve focar os conteúdos referenciados ao longo do módulo e a criatividade de cada aluno.</p>	<p>Projetor Multimédia.</p> <p>Apresentação eletrónica, posteriormente fornecida aos alunos em formato digital.</p> <p>Fotocópias.</p> <p>Laboratório Multimédia / Sala de Informática.</p> <p>Acesso à Internet.</p>	<p>Avaliação Formativa: aquisição de conhecimentos ao nível cognitivo, através da exposição oral e dos exemplos práticos apresentados na aula.</p> <p>Observação Direta.</p> <p>Ficha de Avaliação Sumativa.</p> <p>Trabalho Final.</p>	36