
CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO DE MULTIMÉDIA

Planificação Anual 2024-2025

Disciplina: Projeto e Produção Multimédia - 12º M

Professor: Carlos Dias

1 - Estrutura e Finalidades da disciplina

A disciplina de Projeto de Produção Multimédia está integrada na componente técnica e é a disciplina base do curso de Técnico de Multimédia. Agregaram-se nesta disciplina os conteúdos que permitem aos alunos adquirirem os conhecimentos necessários à utilização das diversas ferramentas utilizadas no desenvolvimento de produtos multimédia.

É fundamental perceber quais as áreas necessárias à criação de um produto multimédia, considerando a seguinte definição:

“Multimédia digital é a área relacionada com a combinação controlada por computador, de texto, gráficos, imagens paradas e em movimento, animações, sons e qualquer outro meio pelo qual a informação possa ser representada, armazenada, transmitida e processada sob a forma digital.”

In RIBEIRO, Nuno, Multimédia e Tecnologias Interativas, FCA

As principais áreas para construção de um produto multimédia são portanto: gráficos, imagens estáticas, imagens em movimento, animações e sons. É fundamental apresentar ao aluno as diversas ferramentas e tecnologias necessárias para a criação e edição destes componentes. É ainda necessária a sua integração de forma a constituírem um produto multimédia interativo ou não. Esta integração poderá ser concebida para diversos suportes, pelo que será fundamental dotar o aluno com as competências essenciais à utilização das ferramentas existentes no mercado.

A diversidade de ferramentas para a criação de produtos multimédia, bem como a miríade de fabricantes, levanta problemas ao nível da seleção das ferramentas a apresentar aos alunos. No entanto, mais importante que as ferramentas em si, são as tecnologias subjacentes a cada ferramenta é neste ponto que é fundamental insistir de forma a preparar os alunos para o mercado de trabalho.

A disciplina tem uma carga horária total de 175h distribuídas por 3 módulos:

- 1- 0159 Guionismo (geral e para aplicação em projecto);
- 2- 9953 Produção e promoção de produtos multimédia;
- 3- 9968 Produção e realização audiovisual.

O referencial de formação poderá ser consultado na formação vocacional do curso profissional de Técnico de Multimédia, do item programas no sítio da Agência Nacional para a Qualificação - www.anq.gov.pt

Finalidades

- Definir elementos gráficos para multimédia
- Reconhecer, interpretar e aplicar os conceitos de *design* de comunicação
- Identificar a equipa multimédia
- Desenvolver um guião multimédia (geral)
- Desenvolver um guião multimédia – conteúdos
- Promover e apresentar um projeto multimédia
- Execução do produto multimédia final

O referencial de formação poderá ser consultado na formação vocacional do curso profissional de Técnico de Multimédia, no sítio da Agência Nacional para a Qualificação - www.anq.gov.pt

2- Planificação

Distribuição Global de Conteúdos

1º Período 13/09 a 22/11	0159 Guionismo (geral e para aplicação em projecto) 50h	50h (67 tps)
67 Tempos	<p>Estrutura da equipa</p> <p>Gestor de projecto</p> <ul style="list-style-type: none"> • - Desenvolvimento de projecto • - Orçamentos • - Gestão do tempo <p>Designer</p> <ul style="list-style-type: none"> • - Designer de informação • - Designer gráfico • - Ilustrador • - Animador • - Infografistas • - Design de interface <p>Guionista</p> <ul style="list-style-type: none"> • - Escritor • - Editor de conteúdos <p>Realizador de vídeo</p> <p>Sonoplasta</p> <p>Guião</p> <p>Sinopse</p> <ul style="list-style-type: none"> • - O que é • - Para que serve <p>Desenvolvimento da sinopse</p> <p>Percurso de projecto</p> <p>Estrutura da navegação</p> <p>Estabelecer o modelo interactivo</p> <p>Registar diagramas e narrativas</p> <p>Storyboard</p> <p>Conteúdos</p> <p>Tipos de conteúdos</p> <ul style="list-style-type: none"> • - Texto • - Imagem • - Vídeo • - Animação • - Som 	46h

<p>1º e 2º Período 22/11 a 10/01</p> <p>34 Tempos</p>	<p>Aspectos técnicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pré-produção - Montagem do protótipo - Custo dos conteúdos - Bancos de dados - Conceção própria - Software utilizado - Testes de controlo de qualidade <p>Adequação da aplicação ao público alvo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definição do público alvo - Grau de apropriação do utilizador - Interactividade do produto - Componente surpresa - Capacidade de sedução do utilizador - Componente emoção <p>Objectivos criativos Objectivos comerciais Tipo de interface Adequação do suporte multimédia ao projecto Atmosfera da aplicação Referenciais de Formação</p>	
	<p>Avaliação formativa (2tps) Avaliação sumativa (2tps)</p>	<p>4h</p>
	<p>9968 Produção e Realização Audiovisual</p>	<p>25h (34 tps)</p>
	<p>Objetivos: 1. Identificar as técnicas utilizadas na realização de um produto audiovisual. 2. Planificar a produção de um conteúdo audiovisual. 3. Produzir e realizar um produto audiovisual.</p> <p>Conteúdos</p> <ol style="list-style-type: none"> Conceitos <ol style="list-style-type: none"> Direto, gravado e live-on-tape Emissão televisiva WebTV, On Demand, Podcast, etc Equipas <ol style="list-style-type: none"> Tipos de equipas Elementos das equipas de produção Elementos das equipas de realização 	<p>21h</p>

	<p>3. Produção e realização audiovisual</p> <p>3.1. Fases de pré-produção, produção e pós-produção</p> <p>3.2. Planificação de rodagem, cronograma e orçamento</p> <p>3.3. Direção de atores</p> <p>3.4. Linguagem audiovisual</p> <p>3.5. Relação – guião; produção; realização</p> <p>4. Direitos de imagem, licenças, parcerias</p>	
	<p>Avaliação formativa (2tps)</p> <p>Avaliação sumativa (2tps)</p>	4h
	9953 Produção e Promoção de Produtos Multimédia 66	50h (66 tps)
<p>2º Período 17/01 a 21/3</p> <p>67 Tempos</p>	<p>Objetivos</p> <p>1. Elaborar e implementar um projeto multimédia.</p> <p>2. Apresentar o produto final de um projeto multimédia.</p> <p>3. Promover e apresentar um projeto multimédia.</p> <p>4. Executar o produto multimédia em função da necessidade do cliente.</p> <p>Conteúdos</p> <p>1. Projeto e produtos multimédia</p> <p>1.1. Pré-produção</p> <p>1.2. Avaliação de recursos humanos e técnicos</p> <p>1.3. Cronogramas</p> <p>1.4. Planos de produção</p> <p>1.5. Pesquisa</p> <p>1.6. Seleção de equipas de desenvolvimento</p> <p>1.7. Seleção da tecnologia adequada</p> <p>2. Implementação</p> <p>2.1. Design – comunicação e gráfico</p> <p>2.2. Design – interativo</p> <p>2.3. Programação</p> <p>2.4. Animação</p> <p>2.5. Edição de áudio e vídeo.</p> <p>2.6. Objetivos comunicacionais, promocionais, autopromocionais, comerciais, educacionais</p> <p>2.7. Entretenimento</p> <p>2.8. Contacto com o cliente</p> <p>3. Apresentação do projeto</p> <p>4. Resposta às necessidades do cliente</p> <p>5. Definição do tempo de desenvolvimento do projeto</p> <p>6. Utilizador/cliente</p> <p>6.1. Desenvolvimento a partir do guião</p>	46h

	6.2. Execução do design e da programação em função do guião 6.3. Execução dos elementos multimédia (textos, imagens, áudio, vídeo, animações) 6.4. Acabamentos 6.5. Apresentações e defesa dos produtos	
	Avaliação formativa (2tps) Avaliação sumativa (2tps)	4h

A presente planificação foi aprovada pelo Grupo 600 - Artes Visuais, em 18/Set/2024

O professor da disciplina

A Coordenadora de Grupo de Recrutamento

Profº Carlos Dias

Profª Isabel Brás