
CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO DE MULTIMÉDIA

Planificação Anual 2023-2024

Disciplina: Técnicas Multimédia - 12º ano

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 19/09 a 28/11	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 <p>Aspectos técnicos</p>	<p>46h</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>1º e 2º Período 30/11 a 20/02</p>	<p>0160 Promoção e apresentação de um projeto multimédia 50h</p>	<p>50h (67 tps)</p>
<p>67 Tempos</p>	<p>Objectivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicacionais • Promocionais • Auto promocionais • Comerciais • Educacionais • Entretenimento <p>Contacto com o cliente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresentação do projecto • Responder às necessidades do cliente <p>Estabelecer tempo de desenvolvimento do projecto</p> <ul style="list-style-type: none"> • O utilizador • Histórico de Alterações 	<p>46h</p>

	Avaliação formativa (2tps) Avaliação sumativa (2tps)	4h
	0161 Execução do produto multimédia final 50h	50h (66 tps)
2º e 3º Período 22/02 a 14/5 67 Tempos	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento a partir do Guião de 4.1 • Execução do design e da programação em função do Guião de 4.1 • Execução dos elementos multimédia (textos, imagens, áudio, vídeo, animações) • Acabamentos • Apresentações e defesa dos produtos • Referenciais de Formação 	46h
	Avaliação formativa (2tps) Avaliação sumativa (2tps)	4h

A presente planificação foi aprovada pelo Grupo 600 - Artes Visuais, em 6/Set/2023

O professor da disciplina

A Coordenadora de Grupo de Recrutamento

Profº Carlos Dias

Profª Isabel Brás