
CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO DE MULTIMÉDIA

Planificação Anual 2025-2026

Disciplina: Técnicas Multimédia - 12º ano

Professor: João Fernandes

1 - Estrutura e Finalidades da disciplina

A disciplina de TM – Técnicas de Multimédia, insere-se na componente de formação técnica. Semanalmente é lecionada em 4 tempos de 45 minutos, estando estes distribuídos em dois blocos de dois tempos. É uma disciplina anual inserida no 12º ano de estudo. A disciplina organiza-se em módulos independentes e caracteriza-se pela intervenção de especialidades como o desenho computadorizado 2D e 3D, áudio, vídeo e fotografia.

O carácter teórico-prático da disciplina Técnicas de Multimédia impõe que, durante todo o percurso pedagógico, a teoria e a prática se conjuguem recorrendo-se para tal a métodos de trabalho individuais e/ou de grupo, que valorizem a imaginação, o espírito de iniciativa, a responsabilidade, a autonomia e o sentido crítico. Os trabalhos a realizar, devidamente planificados, deverão corresponder a situações reais de contexto de trabalho.

Pretende-se que o aluno/a adquira um conjunto de conhecimentos sobre as diferentes maneiras de elaborar projetos de multimédia, bem como sobre as metodologias de produção, de forma a desenvolver as competências necessárias para o exercício de atividades profissionais nas diferentes áreas da Multimédia.

O programa desta disciplina pretende desenvolver as aptidões profissionais necessárias ao desempenho das funções exigidas a um técnico qualificado, incluindo responsabilidades de criação, de orientação e de coordenação.

Finalidades da disciplina

1. Criar e tratar sons e imagens, fixas e animadas, para incorporar em produtos multimédia, utilizando programas informáticos específicos.
2. Desenvolver animações a 2 e 3 dimensões (2D e 3D) através de processos de modelagem e *rendering*, utilizando as ferramentas informáticas adequadas.
3. Captar e editar imagens animadas em plataforma digital, utilizando o equipamento e *software* adequados, tendo em conta o projeto de vídeo a desenvolver.
4. Captar e editar som em plataforma digital, utilizando o equipamento, *software* e fontes sonoras pré-gravadas apropriados, tendo em conta o áudio a produzir.
5. Desenvolver projetos multimédia integrados, tendo em conta o produto a realizar e o público-alvo a atingir.
6. Desenvolver e programar aplicações multimédia para *offline*, utilizando *software* de autor e o *setup* de gravação digital;
7. Programar, editar e disponibilizar páginas para a internet, utilizando *software* de edição HTML.
8. Desenvolver um guião multimédia, de forma a estabelecer o percurso do projeto, o desenvolvimento da sinopse e a execução do *storyboard*.
9. Executar o produto multimédia final, desenvolvendo o design e a programação estabelecida no guião do projeto e os diversos elementos multimédia, nomeadamente, imagens, textos e animações.
10. Apresentar o projeto multimédia realizado, a fim de o promover junto do público-alvo ou de o defender no contacto direto com o cliente.

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

2- Planificação

Distribuição Global de Conteúdos

Período	Tópicos Programáticos	Nº de tempos previstos
1º Período <u>16/09 a 11/11</u>	9955 – Projeto de Design	25h (34 tps)
	<ul style="list-style-type: none"> • Definição de design • Áreas de intervenção do design <ul style="list-style-type: none"> o Gráfico o Multimédia • Elementos básicos <ul style="list-style-type: none"> o Cor o Distinção das cores o Dimensões da cor o Teoria das cores o Combinação de cores o Modelos de cor o Profundidade de cor o Aspetos psicológicos das cores • Tipologia <ul style="list-style-type: none"> o Importância da tipologia o História da tipologia • Serifa <ul style="list-style-type: none"> o Grupos de tipos o Variações tipológicas • Família tipográfica <ul style="list-style-type: none"> o Relações tipográficas o Uso da tipografia o Uso da tipografia na web o Tipografia e interface 	30

	<ul style="list-style-type: none"> • Legibilidade • Briefing • Metodologia projetual 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Avaliação sumativa; Auto e hétero avaliação (4 tps) 	4
1º, 2º e 3º Períodos 11/11 a 26/03	9957 – Design de Multimédia	50h (67 tps)
	<ul style="list-style-type: none"> • Conceitos gerais de design e composição gráfica • Ergonomia de ecrã • Otimização de conteúdos para os diversos suportes • Interface <ul style="list-style-type: none"> o Design o Metáforas • Design centrado no utilizador <ul style="list-style-type: none"> o Layout o Hierarquias visuais o Importância da grelha o Movimento e o ritmo na composição o Consistência o Equilíbrio o Dimensões o Tipologia 	63



	• Conceção de um produto multimédia	
	• Avaliação sumativa; Auto e hétero avaliação (4 tps)	4

A presente planificação foi aprovada pelo Grupo de Recrutamento 600 em 08 de setembro de 2025.

O/A Professor/a
João Fernandes

O Coordenador do Grupo de Recrutamento
Prof.º José Duarte

