

---

## 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 computorizado 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](http://www.anq.gov.pt)

## 2- Planificação

### Distribuição Global de Conteúdos

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

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

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conceção de um produto multimédia</li></ul>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Avaliação sumativa; Auto e hétero avaliação (4 tps)</li></ul>	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