

# PLANIFICAÇÃO DA DISCIPLINA DE OFICINA DE MULTIMÉDIA-B . 12º ANO

1º PERÍODO  
39 aulas

OBJECTIVOS	CONTEÚDOS	ACTIVIDADES Unid. Trabalho UT	CALENDARIZAÇÃO	RECURSOS	AValiação
<p>. Situar os alunos no enquadramento geral da disciplina.</p> <p>. Desenvolver capacidades de observação e análise de produções multimédia.</p>	<p><b>INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL</b></p>	<p>- Conversa com os alunos sobre os objectivos, o programa, o dispositivo de avaliação e o funcionamento da disciplina.</p> <p>- Trabalho de DIAGNOSE</p>	setembro	<p>. Dispositivo de avaliação</p> <p>. Exemplos de várias áreas do multimédia</p> <p>. Enunciado do trabalho de Diagnose.</p>	
<p>. Perceber noções básicas relacionadas com o multimédia digital.</p> <p>. Clarificar conceitos relativos ao multimédia digital.</p> <p>. Operar software específico, despertando a curiosidade pela sua exploração.</p>	<p><b>INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL</b></p> <p>. Noções base, multimédia em sentido lato</p> <p>. Multimédia em sentido restrito, multimédia digital</p> <p>. Multimédia digital e navegação</p> <p>. Texto: escrita em e para multimédia digital</p> <p><b>SOFTWARE DE EDIÇÃO DE IMAGEM</b></p>	<p>- Explicação do conteúdo com base em apresentação <i>PowerPoint</i>.</p> <p>- Visionamento de exemplos de várias áreas do multimédia – aproximação às técnicas/<i>software</i> de edição.</p> <p>- Imagem em movimento: Brinquedos óticos. - Realização de um Flip Book.</p> <p>- Apresentação do programa <i>Adobe Photoshop</i></p>	outubro	<p>. Apresentação <i>PowerPoint</i> “Introdução ao Multimédia Digital”</p> <p>. Blocos / fotografias</p> <p>. Enunciados de Exercícios Práticos de <i>Adobe Photoshop</i></p>	<p>Avaliação formativa, oral, durante a realização dos exercícios.</p> <p>Avaliação quantitativa, expressa de 0 a 20 valores, do resultado final de cada exercício.</p>
<p>. Aplicar conceitos básicos relativos à manipulação de imagens, fotomontagem e desenho vectorial e digital.</p> <p>. Conhecer, dominar e utilizar ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia.</p> <p>. Aprender a analisar e criticar trabalhos, os seus e os de outros, numa perspectiva de melhoria de formas e conteúdos.</p>	<p><b>IMAGEM DIGITAL</b></p> <p>. Noção de pixel e cores digitais</p> <p>. Codificação de imagem</p> <p>. Necessidade de compressão</p> <p>. Formatos de codificação de imagem, resolução de imagem, DPI e implicações, máscaras e filtros</p> <p>. Operações de manipulação e edição de imagem</p> <p>. scanner, câmara fotográfica digital e câmara de vídeo digital</p>	<p><b>UT 1 LETTERING</b></p> <p>- Lançamento da UT:</p> <p>- Explicação sobre Imagem Digital com base em apresentação <i>PowerPoint</i>.</p> <p>- Explicação sobre Pop Art.</p>	novembro	<p>. Enunciado de UT 1 LETTERING</p>	<p>A avaliação formativa e contínua assume um papel preponderante, dado que só ela poderá permitir que os resultados das actividades sejam avaliados, discutidos e aperfeiçoados, gerando novos conhecimentos compartilhados pelo grupo-turma.</p> <p>Avaliação sumativa (0 a 20 valores): para além da persistência no trabalho, o resultado final será avaliado, em termos</p>

# PLANIFICAÇÃO DA DISCIPLINA DE OFICINA DE MULTIMÉDIA-B . 12º ANO

	<p>. Análise e estudo de casos . exemplo</p>				<p>quantitativos, tendo em conta os seguintes itens:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. expressividade</li> <li>. adequação ao tema</li> <li>. qualidade gráfica</li> <li>. qualidade técnica</li> <li>. criatividade</li> <li>. desenvolvimento do processo criativo / metodologia de trabalho</li> <li>. capacidade de exploração do software</li> </ul>
<p>. Desenvolver uma narrativa multimédia, apelando à criatividade.</p> <p>. Conhecer, dominar e utilizar ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia.</p> <p>. Aprender a analisar e criticar trabalhos, os seus e os de outros, numa perspectiva de melhoria de formas e conteúdos.</p> <p>. Motivar os alunos para a aplicação nas tarefas desenvolvidas no espaço escolar através da colaboração com o meio.</p>	<p><b>ANIMAÇÃO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Noções sobre animação e introdução às técnicas de animação – animação clássica</li> <li>. O cinema de animação, narrativa e construção</li> <li>. Animação em multimédia</li> <li>. Formas simplificadas e expeditas de animação para multimédia</li> <li>. Formas de suporte digital para animação em multimédia</li> </ul> <p><b>SOM DIGITAL PARA MULTIMÉDIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Tipos de som: ruído, fala, música e silêncio</li> <li>- Importância relativa dos tipos de som em termos de narrativa multimédia</li> <li>. As bibliotecas de áudio <i>clips</i>; composição, sonoplastia e ruídos sob medida</li> <li>. Análise e estudo de casos- exemplo</li> </ul> <p>SOFTWARE DE EDIÇÃO DE IMAGEM, VÍDEO E ANIMAÇÃO 2D.</p>	<p>- Apresentação do programa <i>de edição de vídeo</i>.</p> <p>Exercício prático 1 - Tutorial em software de edição de vídeo</p> <p><b>UT 2 STOP MOTION</b></p> <p>- Lançamento da UT:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Explicação sobre Animação Clássica com base em apresentação <i>PowerPoint</i>.</li> <li>. Análise de animações curtas.</li> </ul> <p>- Desenvolvimento do projecto.</p> <p>- Apresentação do programa <i>de animação 2D</i></p> <p>Exercício Prático 2 – Diversas formas de animar</p> <p>Exercício Prático 3 – STOP MOTION</p>	<p>dezembro</p> <p><b>Continuação no 2º período</b></p>	<p>. Enunciado da UT 2 e dos exercícios práticos.</p> <p>. Apresentação <i>PowerPoint</i> “<i>Vídeo Digital</i>” e “<i>Animação Clássica</i>”</p> <p>. Exemplos de animações curtas e STOP MOTION</p> <p>.</p>	<p>Avaliação formativa e contínua</p> <p>Avaliação qualitativa, auto e hetero</p> <p>Avaliação sumativa (0 a 20 valores): para além da persistência no trabalho, o resultado final será avaliado, em termos quantitativos, tendo em conta os seguintes itens:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. expressividade</li> <li>. adequação ao tema</li> <li>. qualidade gráfica</li> <li>. qualidade técnica</li> <li>. criatividade</li> <li>. desenvolvimento do processo criativo / metodologia de trabalho</li> <li>. capacidade de exploração do software</li> </ul>

# PLANIFICAÇÃO DA DISCIPLINA DE OFICINA DE MULTIMÉDIA-B . 12º ANO

2º PERÍODO  
30 aulas

OBJECTIVOS	CONTEÚDOS	ACTIVIDADES	CALENDARIZAÇÃO	RECURSOS	AVALIAÇÃO
		<b>UT 2 STOP MOTION</b> - Continuação / Finalizações	janeiro		
<ul style="list-style-type: none"> <li>. Demonstrar competências de adaptação a novas condições, novos âmbitos e tecnologias.</li> <li>. Desenvolver uma narrativa multimédia, aplicando conceitos básicos relativos à sua construção.</li> <li>. Conhecer, dominar e utilizar ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia.</li> <li>. Compreender e aplicar os conceitos de edição digital (medir tempos e tamanhos, capturar vídeo, utilizar áudio).</li> <li>. Conhecer os formatos de compressão de áudio e de vídeo, tanto na captura como na exportação do resultado final.</li> <li>. Saber editar áudio e vídeo a partir de ferramentas e técnicas mais básicas, até às mais avançadas:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adicionar transições, transparências, e outros efeitos.</li> <li>- Criar o resultado final (escolher tamanho, qualidade, compressão e objectivo - CD, DVD, Web,...)</li> </ul> </li> <li>. Aprender a analisar e criticar</li> </ul>	<b>VÍDEO DIGITAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Síntese de movimento: imagens por segundo (ips), limites de percepção; qualidade relativa da reprodução do movimento em função do conteúdo, do tamanho da imagem e do ips</li> <li>. Dispositivos para captura, processamento e reprodução de vídeo digital</li> <li>. Câmaras de vídeo digital, características e formatos de gravação</li> <li>. Classes e níveis de qualidade em vídeo digital; vídeo digital de qualidade para multimédia</li> <li>- Formatos de ficheiros de vídeo</li> <li>- Compressão para difusão em <i>streaming</i>, implicações para o conteúdo e para a forma de captura do conteúdo</li> </ul> <b>NOÇÕES DE NARRATIVA DE VÍDEO DIGITAL PARA MULTIMÉDIA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>. O enquadramento em cinema, em vídeo (TV) e em vídeo para multimédia</li> <li>. Definição do espaço/imagem como função de suporte e/ou distribuição</li> <li>. Noções clássicas de planos e montagem, aplicação e adaptação dos tipos de planos para captura e montagem em vídeo digital para multimédia</li> <li>. Análise e estudo de casos-exemplo</li> </ul>	<b>UT 3 CURTA METRAGEM</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lançamento da UT:</li> <li>. Leitura e análise do enunciado da UT</li> <li>. Análise de CURTAS</li> <li>. Explicação sobre dispositivos de captura de vídeo e de som.</li> <li>- Explicação sobre Vídeo Digital com base em apresentação <i>PowerPoint</i>.</li> <li>- Levantamento de sugestões de ideias, conceitos e imagens possíveis a usar nos trabalhos</li> <li>- Desenvolvimento do projecto</li> <li>- Sinopse</li> <li>- Storyboard</li> <li>- Edição</li> </ul>	Fevereiro / março	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Enunciado de UT 3 Stopmotion</li> <li>. “Introdução ao Vídeo Digital”- apresentação <i>PowerPoint</i></li> <li>. Exemplos de stopmotions</li> <li>. Exemplos de dispositivos de captura de vídeo e som</li> </ul>	Avaliação formativa e contínua  Avaliação qualitativa, auto e hetero  Avaliação sumativa (0 a 20 valores): para além da persistência no trabalho, o resultado final será avaliado, em termos quantitativos, tendo em conta os seguintes itens: <ul style="list-style-type: none"> <li>. expressividade</li> <li>. adequação ao tema</li> <li>. qualidade gráfica</li> <li>. qualidade técnica</li> <li>. criatividade</li> <li>. desenvolvimento do processo criativo / metodologia de trabalho</li> <li>. capacidade de exploração do software</li> </ul>

PLANIFICAÇÃO DA DISCIPLINA DE **OFICINA DE MULTIMÉDIA-B . 12º ANO**

<p>trabalhos, os seus e os de outros, numa perspectiva de melhoria de formas e conteúdos.</p> <p>. Apelar à criatividade.</p> <p>. Saber cooperar em trabalhos de grupo.</p>	<p><b>SOM DIGITAL PARA MULTIMÉDIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Largura de banda do canal auditivo, exemplos, implicações</li> <li>. Características do som: frequência, amplitude e timbre</li> <li>. Dispositivos para captura, processamento e reprodução de som digital</li> <li>. Noções de codificação e compressão de som digital</li> <li>- Formatos de ficheiros de áudio</li> </ul>				
--	--	--	--	--	--

# PLANIFICAÇÃO DA DISCIPLINA DE **OFICINA DE MULTIMÉDIA-B . 12º ANO**

3º PERÍODO

27 aulas

OBJECTIVOS	CONTEÚDOS	ACTIVIDADES	DURAÇÃO	RECURSOS	AVALIAÇÃO
<p>. Aplicar conceitos base nucleares associados aos diferentes componentes multimédia de modo a estruturar um projecto de trabalho que os integre.</p> <p>. Conhecer, dominar e utilizar as ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia nas suas diferentes vertentes (imagens, gráficos, sons, vídeos, animações...).</p> <p>. Desenvolver as capacidades de organização e desenvolvimento de um projecto multimédia.</p> <p>. Gerir e desenvolver projectos de pequena dimensão (projectos individuais).</p> <p>. Aprender a analisar e criticar trabalhos, os seus e de terceiros, numa perspectiva de melhoria de formas e conteúdos.</p>	<p><b>INTEGRAÇÃO MULTIMÉDIA</b></p> <p>. As partes e o todo, multimédia digital como linguagem de linguagens</p> <p>- Multimédia digital como processo de integração de partes do todo</p> <p>. Tópicos sobre gestão de projectos multimédia, grupo-alvo, bateria de testes, validação da especificação, validação do desenvolvimento, aprovação pelo cliente</p> <p>- A escrita do guião; o documento de referência; etapas de controlo; elaboração de tabelas de verificação; fases de desenvolvimento; fases de verificação e validação; fases de depuração textual, visual, de interacção e de programação; o pacote final e a entrega do produto; direitos de autor e contratos de distribuição</p>	<p>. UT 5 <b>PROJECTO INDIVIDUAL</b></p> <p>- Lançamento da UT:</p> <p>. Leitura e análise do enunciado da UT</p> <p>. Análise de diferentes produções resultantes de integração multimédia</p> <p>. Análise de diferentes hipóteses de trabalho e tendências dos alunos</p> <p>- Desenvolvimento do projecto individual de integração multimédia</p>	<p>Abril / Maio</p> <p>junho</p>	<p>. Enunciado de UT 5 PROJECTO INDIVIDUAL</p> <p>. “Integração Multimédia” - apresentação <i>PowerPoint</i></p> <p>. Exemplos de produções resultantes de integração multimédia</p>	<p>Avaliação formativa e contínua</p> <p>Avaliação qualitativa, auto e hetero</p> <p>Todo o material produzido, recolhido e organizado pelo aluno (incluindo uma memória descritiva e justificativa) decorrente da realização das diferentes actividades, constituirá elemento para elaboração de um portefólio representativo do percurso seguido no desenvolvimento da proposta</p> <p>Avaliação sumativa (0 a 20 valores): para além da persistência no trabalho, o resultado final será avaliado, em termos quantitativos, tendo em conta itens específicos a incluir no enunciado.</p>