

Disciplina: **OFICINA MULTIMÉDIA B**

Ano: **12.º**

Curso: CIENTÍFICO-HUMANÍSTICOS DE ARTES VISUAIS

Ano Letivo: **2024-2025**

| DESCRITOR DO PERFIL DO ALUNO | AE: CONHECIMENTOS CAPACIDADES E ATITUDES | CONTEÚDOS | AÇÕES ESTRATÉGICAS | RECURSOS | AVALIAÇÃO | TEMPOS LETIVOS |
|---|--|---|---|--|--|---|
| <p>Promover estratégias que envolvam aquisição de conhecimento, informação e outros saberes, relativos aos conteúdos das AE.</p> <p>Promover estratégias que envolvam a criatividade dos alunos, na abordagem dos domínios e no desenvolvimento de projetos multimédia.</p> <p>Promover estratégias que desenvolvam o pensamento crítico e analítico.</p> | <p>Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. Identificar os tipos de multimédia. Identificar os suportes de multimédia.</p> <p>Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia.</p> <p>Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia.</p> <p>Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. Saber usar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, do ponto de vista compositivo. Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos</p> | <p>Introdução ao multimédia digital: noções base, multimédia em sentido lato e em sentido restrito. (3t)</p> <p>Narrativa para multimédia (3t)</p> <p>Texto, escrita em e para multimédia digital. (6t)</p> | <p>Computador multimédia; acesso à Internet; projetor;</p> <p>software: Illustrator; Corel Draw; Photoshop.</p> | <p>Análise do ambiente de trabalho e das ferramentas dos softwares Illustrator e Corel Draw.</p> <p>Exercícios práticos.</p> <p>Exercício prático de composição em desenho vetorial inspirado numa corrente artística ou logótipo pessoal.</p> <p>Pesquisa de um designer gráfico.</p> <p>Exercícios práticos de edição de imagem e texto no programa Photoshop.</p> <p>Composição de um cartaz/ publicação ou layouts de um site de música.</p> | <p>Apropriação e Reflexão 33%</p> <p>Interpretação e Comunicação 33%</p> <p>Experimentação e Criação 34%</p> | <p>1º Semestre</p> <p>Setembro, outubro, novembro, dezembro.</p> |

| DESCRIPTOR DO PERFIL DO ALUNO | AE: CONHECIMENTOS CAPACIDADES E ATITUDES | CONTEÚDOS | AÇÕES ESTRATÉGICAS | RECURSOS | AVALIAÇÃO | TEMPOS LETIVOS |
|---|--|--|--|---|--|--|
| <p>Promover estratégias que envolvam por parte de o aluno: - executar tarefas de pesquisa sustentada por critérios, com autonomia progressiva.</p> <p>Promover estratégias que requeiram/induzam por parte de o aluno: - aceitar ou argumentar pontos de vista diferentes; - realizar tarefas de planificação, de revisão e de monitorização; - saber questionar uma situação-problema.</p> | <p>Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital. Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap. Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital. Integrar imagem digital num produto multimédia.</p> <p>Identificar diversos formatos de áudio. Conhecer equipamentos de captação de som. Utilizar ferramentas de edição de áudio. Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia.</p> <p>Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. Saber editar vídeo. Criar um guião com narrativa para vídeo.</p> | <p>Imagem digital, noções técnicas associadas, codificação, compressão, cor real, edição de imagem, digitalização e impressão. (12t)</p> <p>Som digital para multimédia, noções base, captura, edição, tipos de som, integração com outros meios. (12t)</p> <p>Vídeo digital, noções técnicas associadas, digitalização, codificação, compressão, edição de vídeo digital para multimédia, integração. (12t)</p> | <p>Computador multimédia; acesso à Internet;</p> <p>projedor;</p> <p>software: Photoshop,</p> <p>Da Vinci Resolve;</p> | <p>Composição de um cartaz, publicação digital ou layouts de um site de música.</p> <p>Editar um tema musical.</p> <p>Elaborar um pequeno guião para um vídeoclip, respeitando a duração do tema musical escolhido, com as ideias a desenvolver (segundo o modelo) e maquete do projeto.</p> <p>Imprimir o guião/maquete.</p> | <p>Apropriação e Reflexão 33%</p> <p>Interpretação e Comunicação 33%</p> <p>Experimentação e Criação 34%</p> | <p>Janeiro</p> <p>Fevereiro</p> <p>2º Semestre</p> <p>Março</p> |

| DESCRIPTOR DO PERFIL DO ALUNO | AE: CONHECIMENTOS CAPACIDADES E ATITUDES | CONTEÚDOS | AÇÕES ESTRATÉGICAS | RECURSOS | AVALIAÇÃO | TEMPOS LETIVOS | |
|---|--|--|--|--|--|----------------------|--------------|
| <p>Promover estratégias que impliquem por parte de o aluno: - desencadear ações de comunicação uni e bidirecional; - identificar pontos fracos e fortes das suas aprendizagens; - colaborar com outros e apoiar terceiros em tarefas; assumir as responsabilidades adequadas ao que lhe for pedido; - desencadear ações solidárias para com outros nas tarefas de aprendizagem ou na sua organização /atividades de entreajuda.</p> | <p>Integrar elementos de texto, imagem e som na produção de vídeo.</p> | <p>Noções de narrativa de vídeo digital para multimédia. (3t)</p> | <p>Computador multimédia; acesso à Internet;</p> | <p>Exercícios práticos de edição de vídeo.</p> | <p>Apropriação</p> | <p>Abril</p> | |
| | <p>Conhecer técnicas de animação. Utilizar ferramentas de animação digital. Criar animação 2D ou 3D.</p> | <p>Animação, noções, introdução às técnicas de animação, animação em multimédia, animação simplificada e expedita, formas de suporte digital para animação em multimédia. (6t)</p> | <p>projetor;</p> | <p>software: Photoshop,</p> | <p>Compor graficamente o título do tema escolhido e os créditos, de acordo com as filmagens. Realizar as filmagens segundo o guião. Editar e renderizar o videoclip.</p> | <p>Reflexão</p> | <p>Maio</p> |
| | <p>Conhecer o conceito de projeto multimédia. Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia. Desenvolver métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia.</p> | <p>Integração multimédia, integração de partes no todo, a linguagem de linguagens, tópicos sobre gestão de projetos. (9t)</p> | <p>Da Vinci Resolve;</p> | <p>Aplicações on line.</p> | <p>Desenvolvimento da pesquisa e análise de informação sobre animação de Poemas Caligráficos e poesia visual.</p> | <p>Interpretação</p> | <p>Junho</p> |
| | | <p>Desenvolvimento de trabalhos/projetos sobre os conteúdos lecionados. (24-39t)</p> | | <p>Criação de exercício de poesia visual.</p> | <p>Comunicação</p> | | |
| | | | | | <p>Experimentação</p> | | |
| | | | | | <p>Criação</p> | | |