

PLANIFICAÇÃO A MÉDIO PRAZO

Disciplina: **TÉCNICAS DE MULTIMÉDIA**

Ano: **3.º**

Curso: Profissional de Técnico de MULTIMÉDIA

Ano Letivo: 2023-2024

MÓDULOS (Ponderação)	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS/OBJETIVOS	SUGESTÕES DE AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	TEMPOS LETIVOS	PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
<p>Módulo 9</p> <p>LABORATÓRIO DE AUDIOVISUAIS E INTERATIVIDADE</p> <p>100%</p>	<ul style="list-style-type: none"> Estrutura de dispositivos de captação digital de conteúdos Captação e análise de vídeo e áudio Ligações suportes e acessórios Interatividade e experiência do utilizador Interação com imagens e sons Animações interativas Prototipagem e avaliação de interfaces Criação de GUIs Controlos de interface Técnicas de aquisição de dados Deteção de gestos objetos e parâmetros físicos Técnicas de visualização de informação <p>Bibliotecas de microcontroladores</p>	<ul style="list-style-type: none"> Explicação oral e escrita. Visionamento de apresentação eletrónica. Trabalhos de pesquisa temática Realização de fichas de trabalho <p>Desenvolvimento de pequenos projetos</p>	<p>Questionador (A, B, C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H, I) Crítico Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Responsável Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J)</p> <p>Sistematizador Organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Participativo Colaborador (A, B, C, D, E, F, H, I)</p> <p>Autoavaliador (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J)</p>	<p>1º</p> <p>Semestr e</p> <p>30 tempos</p>	<p>Observação direta (20)</p> <p>Exercício de Aula/ Pequenos projetos (40)</p> <p>Projeto de (40)</p>

MÓDULOS (Ponderação)	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS/OBJETIVOS	SUGESTÕES DE AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	TEMPOS LETIVOS	PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
<p>Módulo 10</p> <p>CONCEÇÃO DE ANIMAÇÕES 3D</p> <p>100%</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Configurar diferentes tipos de luzes; • Utilizar a câmara de forma adequada; • Importar objetos 3D já existentes; • Modelar objetos 3D; • Aplicar a técnica da extrusão na modelação de objetos; • Criar diferentes tipos de materiais, definindo as características adequadas como cores, transparência e espelhagem; • Fundir diferentes objetos; • Separar objetos fundidos, ou parte dos mesmos; • Clonar objetos; • Utilizar diferentes modos de visualização; • Definir animações 3D, utilizando ângulos de visualização, transformações de objetos e tempos adequados; • Renderizar as animações definidas; • Conceber animações 3D utilizando ferramentas informáticas; <p>Exportar as animações para diferentes formatos digitais.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explicação oral e escrita. • Visionamento de uma apresentação eletrónica • Consulta de tutoriais • Análise e pesquisa de diferentes projetos • Realização de fichas de trabalho <p>Conceção de pequenas animações</p>	<p>Questionador (A, B, C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H, I) Crítico Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Responsável Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J)</p> <p>Sistematizador Organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Participativo Colaborador (A, B, C, D, E, F, H, I)</p> <p>Autoavaliador (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J)</p>	<p>1º</p> <p>Semestr</p> <p>e</p> <p>60</p> <p>tempos</p>	<p>Observação direta (20)</p> <p>Exercício de Aula/ Pequenas animações (40)</p> <p>Projeto (40)</p>

MÓDULOS (Ponderação)	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS/OBJETIVOS	SUGESTÕES DE AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	TEMPOS LETIVOS	PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
<p>Módulo 11</p> <p>DESIGN E DESENVOLVIMENTO DE JOGOS</p> <p>100%</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ambientes reais e virtuais <ul style="list-style-type: none"> - Taxonomias - Domínios de aplicação e exemplos • Aplicações de realidade aumentada <ul style="list-style-type: none"> - Detecção e rastreamento de objetos - Análise e reconhecimento de imagens - Cruzamento com outros sinais de entrada - gps, orientação, etc. - Gráficos e camadas de informação - Composição de camadas - Bibliotecas de visão digital e de renderização de imagens - Plataformas e dispositivos para construção de realidade aumentada - Interfaces de realidade aumentada - Interação tangível - Aplicações geolocalizadas 	<ul style="list-style-type: none"> • Explicação oral e escrita. • Visionamento de uma apresentação eletrónica. • Consulta de tutoriais • Análise e pesquisa de diferentes projetos • Realização de fichas de trabalho • Desenvolvimento de pequenos aplicativos 	<p>Questionador (A, B, C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H, I) Crítico Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Responsável Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J)</p> <p>Sistematizador Organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Participativo Colaborador (A, B, C, D, E, F, H, I)</p> <p>Autoavaliador (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J)</p>	<p>1º Semestr e/ 2º Semestr e</p> <p>30 tempos</p>	<p>Observação direta (20)</p> <p>Exercício de Aula/ Pequenos aplicativos (40)</p> <p>Projeto (40)</p>

MÓDULOS (Ponderação)	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS/OBJETIVOS	SUGESTÕES DE AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	TEMPOS LETIVOS	PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
<p>Módulo 12</p> <p>EDIÇÃO 3D</p> <p>100%</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Animação 3 D <ul style="list-style-type: none"> - Conceitos básicos - Ferramentas de edição e animação • Edição de modelos <ul style="list-style-type: none"> - Básicos - “Orgânicos” usando polys e meshes - Modificadores de modulação - Texturas • Mapeamento de texturas e materiais - tipos • Animação de objetos e câmaras 	<ul style="list-style-type: none"> • Explicação oral e escrita. • Visionamento de uma apresentação eletrónica. • Consulta de tutoriais • Análise e pesquisa de diferentes projetos • Realização de fichas de trabalho • Desenvolvimento de pequenos projetos 	<p>Questionador (A, B, C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H, I) Crítico Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Responsável Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J)</p> <p>Sistematizador Organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Participativo Colaborador (A, B, C, D, E, F, H, I)</p> <p>Autoavaliador (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J)</p>	<p>2º</p> <p>Semestre</p> <p>e</p> <p>60</p> <p>tempos</p>	<p>Observação direta (20)</p> <p>Exercício de Aula/ Pequenos projetos (40)</p> <p>Projeto (40)</p>

MÓDULOS (Ponderação)	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	SUGESTÕES DE AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	TEMPOS LETIVOS	PRI
<p>Módulo 13</p> <p>TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO INTERATIVA</p> <p>100%</p>	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolvimento de um guião de produto multimédia. Execução do design e da programação em função do Guião Execução dos elementos multimédia (textos, imagens, áudio, vídeo, animações) Acabamentos Apresentações e defesa dos produtos 	<ul style="list-style-type: none"> Explicação oral e escrita. Visionamento de uma apresentação eletrónica. Consulta de tutoriais Análise e pesquisa de diferentes projetos Realização de fichas de trabalho Desenvolvimento de pequenos projetos 	<p>Questionador (A, B, C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H, I) Crítico Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Responsável Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J)</p> <p>Sistematizador Organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Participativo Colaborador (A, B, C, D, E, F, H, I)</p> <p>Autoavaliador (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J)</p>	<p>2º Semestre</p> <p>30 tempos</p>	<p>Observação direta (20)</p> <p>Exercícios de Aula/ Pequenos projetos (40)</p> <p>Projeto (40)</p>