

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO POR UFCD

Ano Letivo 2023/2024

CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO DE MULTIMÉDIA

Ciclo de Formação 2022 / 2025

Ano: 11º Turma: P3 A

Disciplina: Design, Comunicação e Audiovisuais

Nº Total de horas (tempos): 100h (120 T)

Formador(a): Susana Cristina Soares Silva

Nº total de Módulos/UFCDs: 2

Perfil do Aluno á Saída do Curso:

Conhecimentos

1. Noções de:

- Direito de autor e multimédia
- Algoritmia
- Desenho técnico

2. Conhecimentos de:

- Legislação aplicada à atividade profissional
- Hardware e sistemas operativos para multimédia
- Design de comunicação gráfica
- Programação de produtos multimédia

3. Conhecimentos aprofundados de:

- Aplicações informáticas e de multimédia
- Projeto de design
- Design de multimédia
- Técnicas de captação e tratamento de imagens
- Técnicas de captação e edição de som
- Técnicas de animação
- Técnicas de edição bitmap
- Técnicas de edição 3D
- Comunicação visual e abordagem da gestalt
- Técnicas de comunicação interpessoal e institucional
- Técnicas de programação em multimédia
- Técnicas de construção de páginas web
- Técnicas de construção de base de dados para a Internet
- Técnicas de desenvolvimento de sistemas de autor
- Processo de desenvolvimento de um projeto multimédia
- Média e tecnologias emergentes

Aptidões

- Identificar e selecionar os diferentes equipamentos e aplicações multimédia.
- Preparar e selecionar os equipamentos e tecnologias para multimédia, em função dos objetivos pretendidos e dos produtos multimédia a desenvolver.
- Utilizar os equipamentos e tecnologias para multimédia de acordo com os produtos a desenvolver.
- Selecionar as técnicas de captação e tratamento de imagens em função dos produtos multimédia a desenvolver.
- Selecionar as técnicas de captação e edição de som em função dos produtos multimédia a desenvolver.
- Aplicar as técnicas de captação, tratamento e edição de imagens fixas.
- Aplicar as técnicas de captação e edição de imagens animadas.
- Aplicar as técnicas de captação e edição de som.
- Aplicar as técnicas de animação em 2D e 3D.
- Aplicar as técnicas de programação em multimédia.
- Aplicar as técnicas de construção de páginas web.
- Aplicar as técnicas de construção de base de dados para a Internet.

- Utilizar as técnicas de construção de aplicações multimédia para offline.
- Aplicar as técnicas de organização e desenvolvimento de um projeto multimédia.
- Aplicar as técnicas de construção de um guião multimédia.
- Aplicar o regime jurídico específico às obras digitais, offline e online.
- Aplicar os princípios de design de comunicação gráfica na conceção de produtos multimédia.
- Programar por objetos para a Web, criando páginas dinâmicas do lado servidor e desenvolvendo aplicações para internet/intranet com acesso a banco de dados.
- Identificar e selecionar uma equipa multimédia adequada à conceção do produto final a realizar.

Atitudes

- Sentido de criatividade técnica e artística.
- Sentido estético.
- Trabalhar em equipa.
- Facilitar o relacionamento com interlocutores diferenciados.
- Demonstrar capacidade de iniciativa no sentido de encontrar soluções adequadas na resolução de situações imprevistas.
- Demonstrar capacidade de adaptação à evolução das tecnologias.

Descrição Geral:

- Criar e tratar sons e imagens, fixas e animadas, para incorporar em produtos multimédia, utilizando programas informáticos específicos.
- Desenvolver animações a 2 e 3 dimensões (2D e 3D) através de processos de modelagem e rendering, utilizando as ferramentas informáticas adequadas.
- Captar e editar imagens animadas em plataforma digital, utilizando o equipamento e software adequados, tendo em conta o projeto de vídeo a desenvolver.
- Captar e editar som em plataforma digital, utilizando o equipamento, software e fontes sonoras pré-gravadas apropriados, tendo em conta o áudio a produzir.
- Desenvolver projetos multimédia integrados, tendo em conta o produto a realizar e o público-alvo a atingir.
- Desenvolver e programar aplicações multimédia para offline, utilizando software de autor e o setup de gravação digital;
- Programar, editar e disponibilizar páginas para a internet, utilizando software de edição HTML.
- Desenvolver um guião multimédia, de forma a estabelecer o percurso do projeto, o desenvolvimento da sinopse e a execução do storyboard.
- 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.

Módulo/ufcd Nº 6 - 9957

Nº Total de horas: 50 (tempos: 60)

Nome do Módulo/ufcd: **Design Multimédia**

Data de início: 18/ 09/ 2023

Data do fim: 04/ 01/ 2024

Síntese de Conteúdos:

- . Conceitos gerais de design e composição gráfica
- . Ergonomia de ecrã
- . Interface
- . Design centrado no utilizador
- . Conceção de um produto multimédia

AVALIAÇÃO
(instrumentos de avaliação):**Os alunos serão avaliados por:**

- . Observação direta
 - . Prática em sala de aula
 - . Trabalhos (individuais e/ ou de grupo) desenvolvidos em sala de aula e ambiente de prática simulada
 - . Debates e apresentações orais
 - . Construção de portefólio
-
- Trabalhos Individuais/ ou de Grupo - **50%**
 - Avaliação da Apresentação e Defesa Oral ou Escrita dos Trabalhos Práticos - **10%**
 - Observação direta da participação dos alunos (grelha) e Auto e heteroavaliação do aluno - **10%**
 - Observação direta (autonomia, responsabilidade, participação/ iniciativa, interação) - **30%**

Módulo/ufcd Nº 7 - 9604**Nº Total de horas: 50 (tempos: 60)**Nome do Módulo/ufcd: **Comunicação visual – o guião e o storybord**

Data de início: 04/ 01/ 2024

Data do fim: 08/ 04/ 2024

Síntese de Conteúdos: . Produtos audiovisuais
.Guião
.Storyboard**AVALIAÇÃO**
(instrumentos de avaliação):**Os alunos serão avaliados por:**

- . Observação direta
 - . Prática em sala de aula
 - . Trabalhos (individuais e/ ou de grupo) desenvolvidos em sala de aula e ambiente de prática simulada
 - . Debates e apresentações orais
 - . Construção de portefólio
-
- Trabalhos Individuais/ ou de Grupo - **50%**
 - Avaliação da Apresentação e Defesa Oral ou Escrita dos Trabalhos Práticos - **10%**
 - Observação direta da participação dos alunos (grelha) e Auto e heteroavaliação do aluno - **10%**
 - Observação direta (autonomia, responsabilidade, participação/ iniciativa, interação) - **30%**

Barcelos, 15 de setembro de 2023

A Professora,
Susana C. Soares Silva