

PLANIFICAÇÃO ANUAL DA DISCIPLINA DE OFICINA MULTIMÉDIA B – 12º ANO

Ano Letivo 2017/2018

Grupo 550 - Informática

Os Conteúdos Programáticos estão enunciados no ponto 3.1. do Programa da disciplina de Oficina Multimédia B do Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais.

FINALIDADES	OBJETIVOS	CONTEÚDOS	AVALIAÇÃO	RECURSOS	Calendarização	
					N.º aulas (45 minutos)	Período Letivo
<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a desenvolver os conceitos de base técnica de suporte ao desenvolvimento multimédia; • Desenvolver a capacidade de integrar conhecimentos “tradicionais” no contexto de multimédia digital; • Desenvolver a capacidade de interligar meios diferenciados num todo com significação e narrativa multimédia; • Desenvolver as capacidades individuais e coletivas de interrogação e compreensão dos meios de produção visual e audiovisual em oposição, complemento e integração com os meios multimédia; • Promover as capacidades de análise e de crítica de produtos e trabalhos existentes no sentido de treino e aprofundamento de melhoria de padrões de qualidade existentes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dominar os conceitos base nucleares associados aos diferentes componentes multimédia de modo a desenvolver uma autonomia de conhecimento, independente de aplicações específicas e particulares, gerando uma capacidade de adaptação a diferentes ambientes e processos de trabalho. • Conhecer, dominar e utilizar as ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia nas suas diferentes vertentes (imagens, gráficos, sons, vídeos, animações...). • Desenvolver as capacidades de organização e desenvolvimento de projetos multimédia. 	<p>Unidade 1 - INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Noções base, multimédia em sentido lato • Multimédia em sentido restrito, multimédia digital • Multimédia digital e navegação 	<ul style="list-style-type: none"> * Atitudes reveladas durante as atividades. * Verificação da capacidade de aquisição de conhecimentos na resolução de fichas de trabalho. * Observação direta das operações realizadas durante a execução dos trabalhos. * Prova escrita de avaliação sumativa 	<ul style="list-style-type: none"> - Computadores - Gravador de DVD - Câmara de vídeo digital - Câmara fotográfica digital, 	10	1.º
		<p>Unidade 2 - IMAGEM DIGITAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Noção de pixel e cores digitais • Codificação de imagem <ul style="list-style-type: none"> – Necessidade de compressão – Compressão sem perdas e com perdas – Cor real, falsa cor, implicações e exemplos • Formatos de codificação de imagem, resolução de uma imagem, DPI e implicações, máscaras e filtros • Operações de manipulação e edição de imagem • Desenho e pinturas digitais, câmara fotográfica digital e câmara de vídeo digital • Análise e estudo de casos-exemplo 	<ul style="list-style-type: none"> * Atitudes reveladas durante as atividades. * Verificação da capacidade de aquisição de conhecimentos na resolução de fichas de trabalho. * Observação direta das operações realizadas durante a execução dos trabalhos. * Trabalhos realizados nas atividades desenvolvidas nas aulas ou delas decorrentes. * Prova prática de avaliação sumativa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Scanner formato A4 - Monitor de vídeo ligado a reproduzidor de DVD - Projetor de vídeo 	40	1.º

	<ul style="list-style-type: none"> • Gerir e desenvolver projetos de pequena dimensão (projetos individuais) ou de média dimensão (projetos em grupo). • Explorar e reutilizar material de áreas afins e complementares (desenho, pintura, escultura, vídeo, animação...), fazendo o seu aproveitamento e integração no contexto de material digitalizado para promoção e desenvolvimento de projetos multimédia. • Aprender a analisar e criticar trabalhos, os seus e de terceiros, numa perspetiva de melhoria de formas e conteúdos. • Desenvolver formas de colaboração em equipa que permitam levar a cabo os objetivos traçados na prossecução de um projeto. 	<p>Unidade 3 - SOM DIGITAL PARA MULTIMÉDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Largura de banda do canal auditivo, exemplos, implicações • Características do som: frequência, amplitude e timbre. • Áudio digital: frequência de amostragem, bits por amostra e critério de Nyquist • Dispositivos para captura, processamento e reprodução de som digital • Noções de codificação e compressão de som digital • As bibliotecas de áudio clips; composição, sonoplastia e ruídos sob medida • Análise e estudo de casos-exemplo 	<ul style="list-style-type: none"> * Atitudes reveladas durante as atividades. * Verificação da capacidade de aquisição de conhecimentos na resolução de fichas de trabalho. * Observação direta das operações realizadas durante a execução dos trabalhos. * Trabalho realizado nas atividades desenvolvidas nas aulas ou delas decorrentes. 	<p>Programas (software):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Edição de imagem - Edição gráfica - Edição de animação - Edição de GIF animado - Edição de texto - Edição de tabelas - Edição de apresentações e autoria multimédia - Autoria multimédia - Edição de vídeo - Edição de áudio 	<p>8</p>	<p>2.º</p>
--	--	---	---	--	----------	------------

		<p>Unidade 4 - VÍDEO DIGITAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dispositivos para captura, processamento e reprodução de vídeo digital • Câmaras de vídeo digital, características e formatos de gravação • Classes e níveis de qualidade em vídeo digital; vídeo digital de qualidade para multimédia • Noções de narrativa de vídeo digital para multimédia <ul style="list-style-type: none"> – O enquadramento em cinema, em vídeo (TV) e em vídeo para multimédia – Definição do espaço/imagem como função de suporte e/ou distribuição – Noções clássicas de planos e montagem, aplicação e adaptação dos tipos de planos para captura e montagem em vídeo digital para multimédia • Análise e estudo de casos-exemplo 	<ul style="list-style-type: none"> * Atitudes reveladas durante as atividades. * Verificação da capacidade de aquisição de conhecimentos na resolução de fichas de trabalho. * Observação direta das operações realizadas durante a execução dos trabalhos. * Trabalho realizado nas atividades desenvolvidas nas aulas ou delas decorrentes. 		14	2.º
--	--	--	---	--	----	-----

		<p>Unidade 5 - ANIMAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Noções sobre animação e introdução às técnicas de animação • O cinema de animação, narrativa e construção • Animação em multimédia • Formas simplificadas e expeditas de animação para multimédia • Formas de suporte digital para animação em multimédia 	<ul style="list-style-type: none"> * Atitudes reveladas durante as atividades. * Verificação da capacidade de aquisição de conhecimentos na resolução de fichas de trabalho. * Observação direta das operações realizadas durante a execução dos trabalhos. * Trabalho realizado nas atividades desenvolvidas nas aulas ou delas decorrentes. * Prova prática de avaliação sumativa. 		38	2.º 3.º
		<p>DESENVOLVIMENTO DE TRABALHOS/PROJETOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Concretização do trabalho de projeto multimédia. * Apresentação do trabalho de projeto. * Relatório do trabalho de projeto. 		16	3.º