

PLANIFICAÇÃO ANUAL

DATAS	MÓDULO / CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS	N.º DE HORAS/ BLOCOS
17-09-18 a 22-10-18	<p>Módulo 6 – Guionismo e Storyboard</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de ideia, a ideia centro da obra. • Investigação, compilação e estudo do material narrativo Definição de argumento. • Relação entre ideia e argumento. • Sinopse técnica e sinopse comercial. • Guião literário e guião técnico. • Hypertextualidade e a narrativa não linear. • Definição de guião multimédia. • Características da redação de um guião multimédia. • Fluxogramas, mapas de navegação, layouts e storyboards. 	27 / 36
22-10-18 a 28-11-18	<p>Módulo 3 – Comunicação Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gramática/códigos visuais: Elementos da forma Sinais e signos visuais. • Perceção e comunicação visual: • Psicologia da forma. • Linguagem das formas – linguagem não verbal Perceção visual • A teoria da Gestalt – leis gestaltistas da organização Sensação/perceção. • Organização perceptiva – figura/fundo. • Agrupamento perceptivo (proximidade, semelhança, boa forma). Ilusões visuais. • A definição das funções do produto: Funções estético-formais; Funções indicativas; Funções simbólicas. • Expressão e representação: Gráfica e plástica; Bi e tridimensional; Desenho; Composição; Suportes, materiais e técnicas. 	30 / 40

<p>3-12-18 a 28-01-19</p>	<p>Módulo 2 – Teoria do Design</p> <ul style="list-style-type: none"> • A Revolução Industrial. • O movimento "Artes e Ofícios". A Arte Nova. • Art Déco. • Deustcher Werkbund. A Bauhaus. • Funcionalismo. Escola de Ulm. • Modernismo / Pós-Modernismo. • Princípios e fatores que caracterizam os objetos. <p>Design: Noção de design; Domínios do design; Critérios de avaliação do design; Metodologia projetual.</p>	<p>30 / 40</p>
<p>28-01-19 a 12-03-19</p>	<p>Módulo 1 – Fotografia Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Breve história da fotografia e sua evolução. • Comparação entre a fotografia convencional e a fotografia digital. Formação de imagem; mecanismos da visão e da máquina fotográfica. Resolução e tamanho da imagem. • Formatos de imagem. Luz. • Profundidade de cor. Modos de cor. • Equipamentos de captura; câmaras fotográficas e scanners. Capacidade e os limites da câmara, memórias, baterias. • Captura e modos de operação; automático e manual. As objetivas. • Diafragma. Obturador • Exposição e profundidade de campo. Iluminação. • Temperatura de cor, filtros. <p>Enquadramentos (regra dos terços, linhas diagonais, ponto de fuga, linhas de horizonte). Contrastes e texturas.</p>	<p>30 / 40</p>
<p>18-03-19 a 7-05-19</p>	<p>Módulo 4 – Design Multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceitos Gerais de design e composição gráfica. Ergonomia de ecrã. • Optimização de conteúdos para os diversos suportes: Online; Offline. • Design da interface: Metáforas de interface; Design centrado no utilizador; <p>Noções de layout: Hierarquias visuais; a importância da grelha; o movimento e o ritmo na composição; consistência; equilíbrio; dimensões; tipologia / lettering para textos e títulos.</p>	<p>30 / 40</p>
<p>13-05-19 a 18-06-19</p>	<p>Módulo 5 – Arquitetura da Informação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introdução à arquitetura de informação: Arquitetura de informação, quais as competências e aptidões necessárias que um profissional da área deve possuir; aspetos fundamentais da arquitetura de informação; necessidades e comportamentos dos utilizadores; modelos de informação. • Princípios básicos da arquitetura de informação: Categorização da informação; representação da informação; estruturas e 	<p>27 / 36</p>

	<p>hierarquias de informação; tipos de sistemas de navegação.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de pesquisa de informação: Estrutura de um sistema de pesquisa simples; design de um sistema de pesquisa; principais regras de usabilidade e acessibilidade. • Teste de usabilidade: Tipos e modelos de testes; análise do comportamento dos participantes; resumos das entrevistas pós teste; problemas de usabilidade; plano de correção. <p>Avaliação heurística: As principais regras e critérios da avaliação heurística; desenvolvimento de um protótipo.</p>	
TOTAL	174 / 232	

				ÁREAS DE COMPETÊNCIA		
				Comunicação, saber científico, técnico e tecnológico A, B, I (ACPA)	Raciocínio, Resolução de problemas, Pensamento crítico, Pensamento criativo C, D (ACPA)	Desenvolvimento pessoal, social e autonomia E, F, G, H, J (ACPA)
CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar os fatores históricos, sociais e culturais no fenómeno comunicativo. • Compreender a imagem e os signos visuais. • Compreender o design e as suas áreas de intervenção. • Compreender o conceito de narrativa audiovisual. • Compreender os conceitos fundamentais da imagem digital. • Adquirir conhecimentos quanto aos fenómenos da luz e da formação da imagem fotográfica. • Compreender os processos de funcionamento e manutenção dos equipamentos audiovisuais. • Adquirir competências para construir uma banda sonora. • Compreender o processo de desenvolvimento de um produto multimédia. • Conhecer as especificações dos diversos suportes multimédia. • Compreender a importância da arquitetura de informação e o seu impacto numa aplicação multimédia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabalhar as diferentes formas de organização do espaço visual. • Elaborar um storyboard. • Editar fotografias com softwares dedicados. • Fotografar, conteúdos dados, com máquinas digitais. • Captar imagens e sons com câmaras de vídeo dedicadas. • Produzir e realizar um produto audiovisual. • Adequar os fundamentos da imagem, fixa e em movimento, à conceção de uma identidade gráfica para os mais variados suportes: Papel, película, CDROM, DVD, entre outros. • Utilizar uma cultura organizacional de trabalho. 	<ul style="list-style-type: none"> • Persistência na superação de dificuldades. • Autoexigência gradual de rigor e qualidade. • Autonomia de raciocínio e de procedimentos. • Capacidade de organização e planificação das atividades (uso adequado do tempo; utilização de material apropriado; cumprimento de normas) • Iniciativa própria na procura de informação / conhecimento • Capacidade de integração de feedback dos pares e professores para reorientação do percurso. • Relacionamento interpessoal (comportamento adequado ao contexto de sala de aula - relação com colegas e professor; espírito de entreatajuda; tolerância e respeito pelo outro; cooperação). 			
PONDERAÇÃO	85% *				15% *	

* INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

- Trabalhos de investigação e Trabalhos de projeto - atividades de maior duração e aprofundamento, que poderão ser realizadas individualmente ou a pares (inclui relatórios, storyboards, sinopses, timelines, pesquisas de dados, etc.)
- Atividades práticas (caráter experimental ou outras) e Apresentações orais - atividades de menor duração e aprofundamento, que poderão ser realizadas individualmente ou a pares
- Observação em sala de aula - desenvolvimento pessoal e social e autonomia, na área do “Saber Estar”, em que serão tidos em conta os aspetos enunciados no quadro da página anterior

Notas:

O peso percentual dos instrumentos de avaliação pode vir a ser sujeito a alterações, de acordo com a natureza de cada módulo e as competências que aí serão mobilizadas. Os alunos terão conhecimento prévio das alterações efetuadas às ponderações das respetivas áreas. Será ainda privilegiada a Avaliação Formativa, e concebidos instrumentos de registo, numa perspetiva de autoconhecimento e reorientação do percurso de formação de cada aluno.

