

Planificação Modular

Disciplina:	Projecto e Produção Multimédia	
Curso Profissional Técnico de	Multimédia	Portaria nº 1315/2006
Professor(es);	Leonel Cunha	
Módulo (Nº e Título):	Nº3 Projecto II	

PROGRAMAÇÃO

Total de tempos do módulo:	80
Aulas:	70
Avaliação:	8
Aulas de recuperação:	2

Data de início (previsão)	16 de Setembro	Data de conclusão (provável)	10 de Fevereiro
---------------------------	----------------	------------------------------	-----------------

DIAGNÓSTICO:

OBJECTIVOS ESSENCIAIS:

- Saber definir e organizar a informação numa interface gráfica;
- Saber organizar o fluxo de informação de uma interface gráfica;
- Saber adaptar a interface gráfica ao público-alvo;
- Definir e construir formas de interação com a interface gráfica;
- Conhecer a estrutura de uma página HTML;
- Saber elaborar e utilizar folhas de estilo CSS;
- Saber definir um site, tanto localmente, como remotamente;
- Saber utilizar o actionscript para a animação de uma interface gráfica;
- Saber atribuir actionscript em botões, movieclips e timelines.
- Promover a gestão temporal e a estruturação de trabalho final, tanto em grupo como individualmente;
- Simular a relação directa com o mercado de trabalho.

RESUMO DOS CONTEÚDOS:

Estruturas de composição e integração do conteúdo: elementos gráficos, cores, fontes, vídeo, etc;

Adaptação da informação ao público-alvo. Organização do layout.

Estruturação de um site; HTML; CSS; Javascript e ou Actionscript; Inserção de conteúdo no site a desenvolver; Teste e publicação.

Construção da interface de um CD-ROM; Produção de sons; XML, CSS, Actionscript em botões, movieclips, timelines ou em ficheiros externos; Montagem de um CDROM com ficheiro de autorun. Teste e publicação.

ESTRATÉGIAS:

Divisão do módulo e duas secções, que determinam dois projectos globais: a realização de um site e de um CD-ROM. Ao longo da realização dos projectos, serão realizados exercícios que levem à correcta conclusão dos projectos globais. Conjugação da exposição teórica dos conteúdos do módulo com a realização prática dos projectos.

RECURSOS:

Software e hardware existente nos laboratórios de multimédia.

AVALIAÇÃO:

Na dimensão formativa é contínua e incide sobre o desenvolvimento das actividades e a postura do aluno na sala de aula. Na dimensão sumativa, é realizada a partir da avaliação das aprendizagens do aluno, aferidas pelas entregas dos projectos e dos relatórios pedidos.

OBSERVAÇÕES:

Data: ____/____/____.

O(s) Professor(es),