

PLANIFICAÇÃO A LONGO E MÉDIO PRAZO – 2025 /2026

DISCIPLINA: OFICINA MULTIMÉDIA B

Número de aulas previstas por período: 1º P 24 ; 2ºP 22 ; 3ºP 16

ANO: 12º

Aprendizagens Essenciais		Tempos letivos	Avaliação
Domínio e subdomínio / Tema e conteúdo	Conhecimentos, capacidades e atitudes		
UT 1. INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ O aluno deverá 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; 	20	<p>Atenção, participação e organização de materiais.</p> <p>Exercícios desenvolvidos durante as aulas</p> <p>Propostas de trabalho (3)</p>
UT2. SOM DIGITAL PARA MULTIMÉDIA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conhecer, dominar e utilizar as ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia nas suas diferentes vertentes; ▪ Desenvolver as capacidades de organização e desenvolvimento de projetos multimédia; ▪ 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. 	8	
UT3 NOÇÕES DE NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA		8	
UT4. TEXTO		8	
<i>Atividades de enriquecimento curricular, de sistematização, recuperação e avaliação (RAA)</i>		4	
			FIM DO 1º P

2º PERÍODO			
Aprendizagens Essenciais		Tempos letivos	Avaliação
Domínio e subdomínio / Tema e conteúdo	Conhecimentos, capacidades e atitudes		
UT.5 IMAGEM (E O DESENHO) DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conhecer, dominar e utilizar as ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia nas suas diferentes vertentes; ▪ Desenvolver as capacidades de organização e desenvolvimento de projetos multimédia; ▪ 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. 	10	<p>Atenção, participação e organização de materiais.</p> <p>Exercícios desenvolvidos durante as aulas</p> <p>Propostas de trabalho (3)</p>
UT .6 NOÇÕES DE NARRATIVA DE VIDEO DIGITAL PARA MULTIMÉDIA		14	
UT.7 VIDEO DIGITAL		16	
<i>Atividades de enriquecimento curricular, de sistematização, recuperação e avaliação (RAA)</i>		4	
			Fim do 2º P

3º PERÍODO			
Aprendizagens Essenciais		Tempos letivos	Avaliação
Domínio e subdomínio / Tema e conteúdo	Conhecimentos, capacidades e atitudes		
UT.8 VIDEO DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conhecer, dominar e utilizar as ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia nas suas diferentes vertentes; ▪ Desenvolver as capacidades de organização e desenvolvimento de projetos multimédia; ▪ 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. 	18	<p>Atenção, participação e organização de materiais.</p> <p>Exercícios desenvolvidos durante as aulas</p> <p>Propostas de trabalho (2)</p>
UT.9 ANIMAÇÃO		10	
<i>Atividades de enriquecimento curricular, de sistematização, recuperação e avaliação (RAA)</i>		4	
			FIM DO 3º P

Atualizado em Setembro de 2024