

GESTÃO DE CONTEÚDOS 2026/2027

Ensino Secundário

Oficina Multimédia - 12.º ano F

	Conteúdos	Nº Aulas Previstas
1.º S	– Introdução ao multimédia digital	TOTAL 66
	Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia.	
	Identificar os tipos de multimédia. Identificar os suportes de multimédia.	10
	Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia.	
	– Texto	
	Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia.	
	Saber usar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, do ponto de vista compositivo.	22
	Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos.	
	– Narrativa para multimédia	
	Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia.	10
	- Imagem	
	Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital.	
	Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto.	24
	Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap.	
	Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital.	
	Integrar imagem digital num produto multimédia.	

	Conteúdos	Nº Aulas Previstas
2º S	- Som Identificar diversos formatos de áudio. Conhecer equipamentos de captação de som. Utilizar ferramentas de edição de áudio. Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia.	TOTAL 56
	- Vídeo Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. Saber editar vídeo. Criar um guião com narrativa para vídeo. Integrar elementos de texto, imagem e som na produção de vídeo.	6
	- Animação Conhecer técnicas de animação. Utilizar ferramentas de animação digital. Criar animação 2D ou 3D.	14
	- Projeto Multimédia Conhecer o conceito de projeto multimédia. Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia. Desenvolver métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia	10
		26

Parede, 07 de outubro de 2026