

CURSOS PROFISSIONAIS DE NÍVEL SECUNDÁRIO

Técnico de Multimédia

PROGRAMA

Componente de Formação Técnica

Disciplina de

Projecto e Produção Multimédia

Escolas Proponentes / Autores

Direcção-Geral de Formação Vocacional

2006 / 2007

Parte I

Orgânica Geral

Índice:

	Página
1. Caracterização da Disciplina	2
2. Visão Geral do Programa	2
3. Competências a Desenvolver.	3
4. Orientações Metodológicas / Avaliação	3
5. Elenco Modular	4
6. Bibliografia	4

1. Caracterização da Disciplina

A disciplina de Projecto e Produção Multimédia está integrada na formação técnica e o seu principal objectivo é o de proporcionar os conhecimentos básicos indispensáveis para a elaboração de produtos multimédia no seu formato de produto final.

Desta forma pretende-se assegurar aos alunos uma formação prática e uma interligação interdisciplinar e alguns casos intermodular, combinando as várias tecnologias e saberes adquiridos ao longo da sua formação.

Sendo uma disciplina de projecto a transmissão de conhecimentos será efectuada de forma prática, privilegiando a capacidade de resolução de problemas e situações próximas às que encontrarão no mercado de trabalho.

Esta disciplina irá distribuir-se ao longo dos 3 anos com uma carga horária de 140 horas.

A distribuição modelar deverá ser sugerida individualmente pelas escolas, considerando as suas particulares necessidades de formação, relativas ao tecido empresarial em que se inserem.

2. Visão Geral do Programa

O Programa da disciplina está distribuído em 3 módulos distintos:

1 - Gestão e Implementação de Projecto.

Neste módulo será abordada a forma de condução e implementação de um projecto.

As competências a adquirir são:

Organização dos elementos constituintes do projecto.

Calendarização das tarefas a desenvolver.

Capacidade de trabalho em grupo ou a capacidade de interligar distintas competências.

Capacidade de detectar falhas no processo de construção e respectivas soluções.

Capacidade de finalização e produção de uma solicitação próxima da realidade profissional.

2 – Projecto I.

3 – Projecto I.

Pretende-se que cada escola eleja conteúdos compatíveis com a realidade empresarial que a circunda.

È sugerido que sejam abordadas as áreas:

Internet.

Conteúdos de autoria, interactivos.

Audiovisuais a serem inseridos em conteúdos interactivos.

3. Competências a Desenvolver

Assegurar o desenvolvimento global das capacidades de aprendizagem interdisciplinar.

Promover a gestão temporal e a estruturação de trabalho final, tanto em grupo como individualmente.

Contribuir para a identificação de problemas de ordem prática inerentes à concretização prática de projectos.

Propiciar a aprendizagem em grupo.

Proporcionar a autoconfiança e a autonomia.

Simular a relação directa com o mercado de trabalho

4. Orientações Metodológicas / Avaliação

As aulas serão tendencialmente práticas, orientadas por uma calendarização rigorosa de modo a permitir o bom cumprimento dos objectivos propostos.

A constante monitorização por parte do professor acompanhante é portanto factor essencial.

Avaliação:

A avaliação, como prática pedagógica integrada no processo de ensino-aprendizagem, deverá ser integral, sistemática e contínua, tendo por objecto não só os produtos mas também os processos de integração dos vários elementos constituintes do projecto.

O professor irá avaliar os processos de trabalho e a concretização dos objectivos propostos, tanto em alturas do tempo parciais como no seu objecto final.

È sugerida também uma avaliação expositiva da forma como o aluno apresenta e defende o seu projecto.

Os instrumentos de avaliação deverão ser diversificados e adequados às modalidades e objectos de avaliação, destacando-se os seguintes:

Fichas de registos de atitudes e de comportamentos;

Grelhas de observação das actividades desenvolvidas (trabalho individual e de grupo);

Grelhas de avaliação relativas à calendarização ou metas intermédias

Apresentação final de projecto

5. Elenco Modular

Número	Designação	Duração de referência (horas)
1	Gestão e Implementação de Projectos	30
2	Projecto I	50
3	Projecto II	60

6. Bibliografia

BARBOSA, Lisete de Castro, CALVET, Ricardo, MARIA, Manuel, *Gerir o trabalho de projecto*, s.l., Texto Editora, 1994.

MIGUEL, Soares António – *Melhores Técnicas e Práticas*, 2ª edição FCA Editora, 2006.

SILVA, Márcio – *Microsoft Office Project 2007 Depressa & Bem*, FCA Editora, 2006.

EM VALIDAÇÃO

Parte II

Módulos

Índice:

	Página
Módulo 1 Gestão e Implementação de Projectos	6
Módulo 2 Projecto I	8
Módulo 3 Projecto II	10

MÓDULO 1

Gestão e Implementação de Projectos

Duração de Referência: 30 horas

1. Apresentação

Este módulo implica que o aluno se integre num grupo, e requer a plena participação de cada membro, com as suas características, com as suas capacidades e com todo o seu esforço para atingir um objectivo comum. Pretende-se que o aluno aprenda a implementar correctamente um projecto e a conhecer as suas diferentes etapas.

Em grupo, o aluno deverá desenvolver criativamente uma ideia a partir de um tema dado e percorrer todos os passos da implementação de um projecto. De uma forma simples, deverá elaborar um pequeno plano de projecto, conhecer e aplicar as diferentes fases da sua orçamentação e calendarização.

2. Objectivos de Aprendizagem

Identificar as diversas fases de um projecto multimédia.

Criar os documentos de suporte das diversas fases de implementação de um projecto.

Conceptualizar um projecto final.

Executar o design funcional e técnico.

Calendarizar e orçamentar o projecto.

3. Âmbito dos Conteúdos

Análise e planeamento:

Requisitos/necessidades do utilizador final.

Requisitos funcionais principais.

Plano de trabalho.

Design e prototipagem:

Conceptualização.

Design Funcional.

Protótipo 1.

Design Técnico.

Protótipo 2.

Implementação:

Versão Alfa.

Versão Beta.

Versão Gamma.

Âmbito dos Conteúdos (cont.)

Teste:

Plano de teste.

Tipos de testes.

Manutenção e suporte:

Acompanhamento.

Suporte.

4. Bibliografia / Outros Recursos

BARBOSA, Lisete de Castro, CALVET, Ricardo, MARIA, Manuel, *Gerir o trabalho de projecto*, s.l., Texto Editora, 1994.

MIGUEL, Soares António – *Melhores Técnicas e Práticas*, 2ª edição FCA Editora, 2006.

SILVA, Márcio – *Microsoft Office Project 2007 Depressa & Bem*, FCA Editora, 2006.

EM VALIDAÇÃO

MÓDULO 2

Projecto I

Duração de Referência: **50 horas**

1. Apresentação

Pretende-se que no final do módulo o aluno seja capaz de elaborar e concretizar um projecto multimedia de forma autónoma, pondo em prática os conhecimentos adquiridos no módulo anterior e integrando todas as linguagens e áreas técnicas abordadas nas outras disciplinas.

Em grupo, o aluno deverá desenvolver criativamente uma ideia a partir de um tema proposto, assim como, elaborar, orçamentar, concretizar e apresentar um produto multimedia interactivo.

2. Objectivos de Aprendizagem

Elaborar um projecto audiovisual, exequível, apresentado pela entidade formadora.

Implementar o projecto elaborado, utilizando todos conhecimentos das diferentes áreas técnicas.

Concretizar o projecto num produto multimédia interactivo.

Apresentar o produto final do projecto elaborado.

3. Âmbito dos Conteúdos

Pré produção: avaliação de recursos humanos e técnicos, cronogramas, planos de produção.

Pesquisa.

Escolha de equipas de desenvolvimento.

Escolha da tecnologia adequada.

Implementação.

Uso de todas as tecnologias abordadas até ao momento.

4. Bibliografia / Outros Recursos

BARBOSA, Lisete de Castro, CALVET, Ricardo, MARIA, Manuel, *Gerir o trabalho de projecto*, s.l., Texto Editora, 1994.

MIGUEL, Soares António – *Melhores Técnicas e Práticas*, 2ª edição FCA Editora, 2006.

Projecto II

Duração de Referência: **60 horas**

1. Apresentação

Neste módulo pretende-se que no final, o aluno seja capaz de elaborar e concretizar um projecto multimédia de forma autónoma, pondo em prática os conhecimentos adquiridos ao longo do ano lectivo.

Em grupo, ou de forma individual, o aluno deverá desenvolver criativamente uma ideia, a partir de um tema proposto, assim como, elaborar, orçamentar, concretizar e apresentar um produto multimédia interactivo.

2. Objectivos de Aprendizagem

Elaborar um projecto multimédia.

Implementar o projecto elaborado utilizando todos conhecimentos das diferentes áreas técnicas.

Concretizar o projecto num produto interactivo

Apresentar o produto final do projecto elaborado.

3. Âmbito dos Conteúdos

Pré produção: Avaliação de recursos humanos e técnicos, cronogramas, planos de produção.

Pesquisa.

Escolha de equipas de desenvolvimento.

Escolha da tecnologia adequada.

Implementação.

Uso de todas as tecnologias abordadas ao longo dos três anos de curso.

Design – comunicação e gráfico.

Design – interactivo.

Programação.

Animação.

Edição de Audio e Vídeo.

4. Bibliografia / Outros Recursos

BARBOSA, Lisete de Castro, CALVET, Ricardo, MARIA, Manuel, *Gerir o trabalho de projecto*, s.l., Texto Editora, 1994.

MIGUEL, Soares António – *Melhores Técnicas e Práticas*, 2ª edição FCA Editora, 2006.