

DEPARTAMENTO DE EXPRESSÕES E TECNOLOGIAS

Área Disciplinar de Artes Visuais (600) – OFICINA DE MULTIMÉDIA B – Secundário

GESTÃO CURRICULAR 2025/2026

12.º ANO

A gestão curricular de Oficina de Multimédia B do 12ºano de escolaridade tem como referência as Aprendizagens Essenciais estabelecidas para a disciplina, visando a integração de conhecimentos, capacidades e atitudes, em consonância com o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória. As Aprendizagens Essenciais são articuladas e operacionalizadas em Unidades de Trabalho definidas em função dos alunos/grupo turma onde serão implementadas e do respetivo Projeto de Turma/Projeto de Flexibilidade Curricular. Esta organização permite, mas também implica, uma gestão do currículo de forma flexível e contextualizada, sendo os docentes autónomos e responsáveis (de forma individual e/ou colaborativa) pela forma como concebem e operacionalizam as referidas UT's.

O conjunto das UT's são implementadas ao longo do ano e englobam a totalidade das AE, estruturadas por Domínios/Organizadores, conjugando os conteúdos e modalidades expressivas nelas definidas, num percurso assente na metodologia projetual. Os domínios abaixo elencados são apresentados separados apenas por uma questão metodológica, devendo ser entendidos como realidades interdependentes.

APRENDIZAGENS ESSENCIAIS (por domínios organizadores)

INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL

- Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia
- Identificar os tipos de multimédia;
- Identificar os suportes de multimédia;
- Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia.

NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA

- Conhecer diferentes narrativas para conteúdos 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;
- Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos.

IMAGEM DIGITAL

- Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital;
- Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto;
- Utilizar ferramentas de edição de imagem vettorial e *bitmap*;
- Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital;
- Integrar imagem digital num produto multimédia.

SOM DIGITAL

- 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.

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.

ANIMAÇÃO

- Conhecer técnicas de animação;
- Utilizar ferramentas de animação digital;
- Criar animação 2D ou 3D.

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.

Peso da Régua, 8 de setembro de 2025

A Coordenadora da Área Disciplinar

O Coordenador de Departamento