

PLANIFICAÇÃO ANUAL DATAS	UFCD/ CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS	Nº DE HORAS/ BLOCOS
Turno 1: 16/Set a 16/Out Turno 2: 15/Set a 16/Out	UFCD 9962 – <u>TECNICAS DE ANIMAÇÃO INTERATIVA</u> • Metodologia de trabalho • Preparação e otimização dos elementos gráficos • Noções básicas de animação • Nomenclatura • Ambiente de trabalho • Propriedades do documento e dos elementos constituintes • Símbolos, instâncias e bibliotecas. Camadas e cenas • Animações • Som e música • Vídeo • Adaptação a vários media e dispositivos	25H - (17 Blocos de 90 minutos)
Turno 1: 16/Out a 27/Nov Turno2: 16/Out a 26/Nov	UFCD 9972 – <u>ANIMAÇÃO AVANÇADA</u> • Linguagem de programação para animação e interatividade • Interatividade e interface • Processos de automação • Fundamentos do script • Manipulação de conteúdos dinâmicos • Associação de ações • Carregamento de conteúdos externos • Utilização de “comportamentos” • Animações interativas • Efeitos • Controlo de diferentes media • Adaptação a vários media e dispositivos	25H - (17 Blocos de 90 minutos)

Turno 1: 27/Nov a 25/Fev Turno 2: 26/Nov a 23/Fev	UFCD 9966 – <u>EDIÇÃO 3D</u> • Animação 3 D • Edição de modelos • Mapeamento de texturas e materiais - tipos • Animação de objetos e câmaras	50H - (33 Blocos de 90 minutos)
Turno 1: 25/fev a 14/Abr Turno 2: 23/Fev a 9/Abr	UFCD 9949 – <u>CONSTRUÇÃO DE PÁGINAS WEB</u> • Descrição de documentos • Construção base de páginas web • Princípios e regras de <i>webdesign</i>	25H - (17 Blocos de 90 minutos)
Turno 1: 15/Abr a 23/Jun Turno 2: 13/Abr a 18/Jun	UFCD 9963 – <u>EDIÇÃO WEB</u> • Noções básicas sobre sítios na Internet • Estrutura de uma página	50H - (33 Blocos de 90 minutos)
TOTAL		175 H 117 Blocos

COMPETÊNCIAS

Perfil do Aluno	Comunicação e Saber científico, técnico e tecnológico	A, B e I *	Raciocínio, Resolução de problemas, Pensamento crítico, Pensamento criativo	C e D *	Desenvolvimento pessoal, social e autonomia	E, F, G, H e J *
CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	Os alunos devem: • Adquirir os conhecimentos específicos do âmbito da disciplina; • Compreender e usar adequadamente em diferentes contextos termos e conceitos da disciplina • Transformar informação em conhecimento. • Dominar a utilização de instrumentos e tecnologias.		Os alunos devem: • Resolver problemas, tomar decisões, gerir projetos e construir produtos úteis. • Desenvolver ideias inovadoras e concretizá-las, em reflexão e interação com os pares. • Desenvolver a sua capacidade de reflexão crítica. • Trabalhar eficazmente em equipa.		Os alunos devem: • Estabelecer objetivos, traçar planos e projetos e ser autónomo na sua concretização. • Demonstrar iniciativa e tomar decisões fundamentadas. • Participar com interesse e responsabilidade nas tarefas de aula. • Respeitar os compromissos coletivos e aceitar as críticas. • Trabalhar em equipa. • Respeitar as regras (sala de aula, Higiene e Segurança no Trabalho, etc). • Revelar sentido estético. • Estabelecer relações harmoniosas e salutarres consigo e com os outros	
PONDERAÇÃO	80%				20%	

* COMPETÊNCIAS DISCRIMINADAS NO “PERFIL DO ALUNO À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA”

A – Linguagem e textos; B – Informação e comunicação; C – Raciocínio e resolução de problemas; D – Pensamento crítico e pensamento criativo; E – Relacionamento interpessoal; F – Desenvolvimento pessoal e autonomia; G – Bem-estar, saúde e ambiente; H – Sensibilidade estética e artística; I – Saber científico, técnico e tecnológico; J – Consciência e domínio do corpo.

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO: Trabalho de projeto, Fichas de trabalho e grelhas de observação direta.