

**Ano letivo 2020/2021**  
**Planificação anual síntese**

**Curso Profissional:** Técnicos de Multimédia

**Disciplina:** Formação de Técnica 1

**Professor:**

Ano do curso	Unidades de Formação de Curta Duração	Tempos letivos de 50 minutos	Horas
10º ano	<b>UFCD 9948 - Redes e protocolos multimédia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hardware e sistemas operativos.</li> <li>Transmissão de dados.</li> <li>Redes de computadores.</li> <li>Modelos e protocolos de comunicação</li> <li>Tipologias de rede.</li> <li>Serviços de rede e organismos de gestão e normalização da internet.</li> <li>Servidores de rede.</li> <li>Servidores web.</li> <li>Configuração de servidores de internet.</li> </ul>	30	25
	<b>UFCD 9958 - Arquitetura de informação</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Arquitetura de informação.</li> <li>Necessidades e comportamentos dos utilizadores.</li> <li>Modelos de informação.</li> <li>Estruturas e hierarquias de informação.</li> <li>Tipos de sistemas de navegação.</li> <li>Sistemas de pesquisa de informação.</li> <li>Teste de usabilidade.</li> <li>Avaliação heurística.</li> <li>Desenvolvimento de um protótipo.</li> <li>Etapas e estrutura.</li> <li>Normas de usabilidade e acessibilidade.</li> </ul>	30	25
	<b>UFCD 9967 – Media, tecnologias emergentes e interação</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Produção de projetos de realidade aumentada.</li> <li>Plataformas de produção.</li> </ul>	60	50

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programação com bibliotecas de reconhecimento de faces, gestos e expressões.</li> <li>• Produção de interação através de câmaras kinetic.</li> <li>• Controlo de robots por dispositivos móveis.</li> <li>• Serviços e instrumentos de marketing digital.</li> <li>• Realidade aumentada.</li> <li>• Interação multimédia.</li> <li>• Vídeo mapping.</li> <li>• Captação de imagem 3D.</li> </ul>		
	<p><b>UFCD 9975 – Conceção de conteúdos para dispositivos móveis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diversos sistemas operativos.</li> <li>• Noções gerais relativas ao meio mobile.</li> <li>• Noções de Informação em tempo real.</li> <li>• Mobilidade, consistência e integração da informação.</li> <li>• Ambientes de desenvolvimento integrado.</li> <li>• Localização, mapas e sensores.</li> <li>• Noções de design e ergonomia aplicadas ao meio.</li> <li>• Usabilidade; estudo da interface.</li> <li>• Diferenças entre um aplicativo, um site e um híbrido.</li> <li>• Responsive design.</li> </ul>	30	25
<b>Total</b>		<b>150</b>	<b>125</b>