

**ESCOLA SECUNDÁRIA PÚBLICA HORTÊNSIA DE CASTRO**

**CURSOS PROFISSIONAIS DE NÍVEL SECUNDÁRIO**

# **Planificação Síntese**

## **2020-2021**

**Curso Profissional:** Técnico de Multimédia

**Disciplina:** FT2- 10º Ano

SEMESTRE	UFCD	CONTEÚDOS	TEMPOS LETIVOS (50m)
1º	9954 - Fotografia e imagem digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Breve história da fotografia e sua evolução               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fotografia convencional e digital</li> <li>▪ Fotografia contemporânea, fotojornalismo e outros géneros.</li> </ul> </li> <li>⇒ Análise e semiótica da imagem               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Luz e iluminação</li> <li>▪ Cor e colorimetria</li> </ul> </li> <li>⇒ Imagem               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Formação</li> <li>▪ Resolução</li> <li>▪ Tamanho</li> <li>▪ Formatos</li> </ul> </li> <li>⇒ Captação de imagem               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Equipamentos</li> <li>▪ Capacidade e limites</li> <li>▪ Modos de operação</li> </ul> </li> <li>⇒ Objetivas               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Controlos e técnicas de exposição</li> <li>▪ Sensibilidade</li> <li>▪ Profundidade de campo</li> </ul> </li> <li>⇒ Enquadramento</li> <li>⇒ Composição de imagem</li> <li>⇒ Tratamento de imagem</li> <li>⇒ Direitos</li> </ul>	30
1º e 2º	9950 - Conceitos fundamentais de programação	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Linguagens estruturadas, sintaxe e semântica</li> <li>⇒ Estruturas lógicas e controlo</li> <li>⇒ Tipos de dados</li> <li>⇒ Entrada e saída de dados</li> <li>⇒ Construção de algoritmos               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Noções de lógica (interpretação da linguagem comum, transposição para algoritmo em pseudocódigo)</li> <li>▪ Identificação de tipos básicos de algoritmos</li> <li>▪ Seleção de algoritmo por situação</li> <li>▪ Programação por objetivos</li> <li>▪ Noção de gerações de linguagens de programação</li> <li>▪ Noção, conceito e uso de objetos em programação</li> <li>▪ Fluxogramas</li> <li>▪ Noção de fluxograma</li> <li>▪ Transposição de algoritmos para fluxogramas</li> </ul> </li> </ul>	60

2º	9604 - Comunicação visual - o guião e o storyboard	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desenvolvimento de fluxograma</li> <li>⇒ Produtos audiovisuais           <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tipos de narrativa e suas características</li> </ul> </li> <li>⇒ Guião           <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Técnicas narrativas</li> <li>▪ Processo de construção</li> <li>▪ Guião literário</li> <li>▪ Guião técnico</li> </ul> </li> <li>⇒ Storyboard           <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Organização dos elementos no ecrã</li> <li>▪ Formatos A3 e A4</li> <li>▪ Informação escrita</li> <li>▪ Continuidade</li> <li>▪ Composição do espaço</li> <li>▪ Personagens</li> <li>▪ Movimentos de câmara</li> <li>▪ Efeitos especiais</li> <li>▪ Atmosfera</li> </ul> </li> </ul>	60
----	--	---	----