

MÓDULO	CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	ESTRATÉGIAS / ACTIVIDADES	AValiação	DURAÇÃO
UFCD 0437 Criatividade em comunicação	Briefing e o Ad Brief Eixo da comunicação Conceito ou ideia criativa Ideia criativa Criatividade e inspiração Processo criativo Métodos de estimulação da criatividade Avaliação de ideias <i>Unidade dividida em 2 anos de formação</i> <i>Neste 2º ano, será finalizada a proposta de trabalho prático proposto no 1.º ano.</i>	Desenvolver planos de comunicação criativos tendo em conta os objetivos estipulados. Organizar e analisar um briefing de comunicação.	Apresentação de powerpoints sobre os respetivos conteúdos. Visualização de imagens exemplificativas. Recolha e análise de exemplos. Realização orientada de exercícios práticos / Realização de trabalhos em equipas. Eventual realização de ficha de teórica sobre os conteúdos abordados. <i>Unidade dividida em 2 anos de formação</i> <i>Realização de uma proposta de trabalho com a elaboração de um guião/storyboard e aplicação prática do mesmo.</i>	• Aquisição de conhecimentos – 20 % • Capacidade de concretização – 30 % • Investigação e comunicação – 20 % • Desenvolvimento Pessoal e Interpessoal - 30% <i>Unidade dividida em 2 anos de formação</i> <i>O professor terá em consideração os elementos de avaliação realizados no ano transato.</i>	15 horas (de 50 horas) (18 tempos)

MÓDULO	CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	ESTRATÉGIAS / ACTIVIDADES	AValiação	DURAÇÃO
UFCD 9604 Comunicação visual - o guião e o storyboard	Produtos audiovisuais Tipos de narrativa e suas características Guião Técnicas narrativas Processo de construção Guião literário Guião técnico Storyboard Organização dos elementos no ecrã Formatos A3 e A4 Informação escrita Continuidade Composição do espaço Personagens Movimentos de câmara Efeitos especiais Atmosfera	Diferenciar o guião literário do guião técnico. Aplicar as diversas técnicas narrativas que se utilizam para a construção de um guião. Escrever um guião. Elaborar um storyboard.	Apresentação de powerpoints sobre os respetivos conteúdos. Exibição de diversos tipos de guião. Exibição de excertos ou pequenos filmes.	• Aquisição de conhecimentos – 20 % • Capacidade de concretização – 30 % • Investigação e comunicação – 20 % • Desenvolvimento Pessoal e Interpessoal - 30%	50 horas (60 tempos)

MÓDULO	CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	ESTRATÉGIAS / ACTIVIDADES	AValiação	DURAÇÃO
UFCD 0328 Comunicação interpessoal e institucional	Comunicação interpessoal Conceitos gerais Análise de comportamentos individuais e em grupo Comunicação institucional Fundamentos gerais Meios de comunicação social Análise de necessidades de comunicação institucional. Montagem de textos e ilustrações Preparação de exposições na organização ou em eventos externos	Reconhecer o processo de comunicação interpessoal e institucional. Realizar as operações intrínsecas ao processo de comunicação institucional.	Apresentação de powerpoints sobre os respetivos conteúdos. Visualização de imagens exemplificativas. Recolha e análise de exemplos. Realização de propostas de trabalho individual ou em equipas. Eventual realização de ficha de teórica sobre os conteúdos abordados.	• Aquisição de conhecimentos – 20% • Capacidade de concretização – 30 % • Investigação e comunicação – 20 % • Desenvolvimento Pessoal e Interpessoal - 30%	25 horas (30 tempos)

MÓDULO	CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	ESTRATÉGIAS / ACTIVIDADES	AVALIAÇÃO	DURAÇÃO
UFCD 9959 Laboratório de audiovisuais e interatividade	Estrutura de dispositivos de captação digital de conteúdos Captação e análise de vídeo e áudio Ligações suportes e acessórios Interatividade e experiência do utilizador Interação com imagens e sons Animações interativas Prototipagem e avaliação de interfaces Criação de GUIs Controlos de interface Técnicas de aquisição de dados Deteção de gestos objetos e parâmetros físicos Técnicas de visualização de informação Bibliotecas de microcontroladores	Identificar os diferentes tipos de dispositivos audiovisuais. Utilizar e integrar diferentes equipamentos e tecnologias. Caracterizar conceitos relacionados com a criação de interfaces. Aplicar técnicas de esboço, prototipagem e design. Construir interfaces e animações interativas. Usar bibliotecas de código para detetar e processar informação específica.	Apresentação de powerpoints sobre os respetivos conteúdos. Visualização de imagens exemplificativas. Recolha e análise de exemplos. Realização orientada de exercícios práticos / Realização de trabalhos em equipas. Eventual realização de ficha de teórica sobre os conteúdos abordados.	• Aquisição de conhecimentos – 20 % • Capacidade de concretização – 30 % • Investigação e comunicação – 20 % • Desenvolvimento Pessoal e Interpessoal - 30%	25 horas (30 tempos)