

MÓDULO	CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	ESTRATÉGIAS / ACTIVIDADES	AValiação	DURAÇÃO
UFCD 9963 Edição Web	Noções básicas sobre sítios na Internet Criação de documentos HTML Estrutura de uma página Hiperligações Introdução às folhas de estilos Inserção de imagens Criação de rollovers Importação de conteúdos Camadas Formulários Criação de modelos Elementos multimédia Publicação e teste do site	Definir uma estrutura coerente para um site multimédia em HTML. Reconhecer a necessidade de um layout intuitivo e ajustável a diferentes condições de visualização. Utilizar as ferramentas de controlo da estrutura do site, utilizando um editor WYSIWYG de HTML. Identificar a sintaxe dum documento HTML. Utilizar as diferentes formas de estruturação do layout gráfico de um site. Introduzir elementos multimédia Alterar elementos de apresentação, e respetivas formas de ligação aos documentos HTML.	Apresentações sobre os respetivos conteúdos. Experimentação de aplicações informáticas e prática dos conteúdos abordados Demonstração da utilização das aplicações informáticas. Realização de um portfolio digital do aluno com recurso à construção de uma página web com trabalhos dos alunos. Publicação da página web, experimentação e auscultação de opiniões pelos colegas de turma.	• Aquisição de conhecimentos – 20 % • Capacidade de concretização – 40 % • Investigação e comunicação – 10 % • Desenvolvimento Pessoal e Interpessoal - 30%	60 horas (72 tempos)

MÓDULO	CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	ESTRATÉGIAS / ACTIVIDADES	AVALIAÇÃO	DURAÇÃO
UFC9962 Técnicas de Animação Interativa	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	Utilizar a nomenclatura referente à animação. Operar com ferramentas de animação. Executar e publicar a animação para diferentes media e suportes.	Apresentação sobre os respetivos conteúdos. Exibição de exemplos. Experimentação de aplicações informáticas e prática dos conteúdos abordados Realização orientada de exercícios práticos.	• Aquisição de conhecimentos – 20 % • Capacidade de concretização – 40 % • Investigação e comunicação – 10 % Desenvolvimento Pessoal e Interpessoal - 30%	30 horas (36 tempos)

MÓDULO	CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	ESTRATÉGIAS / ACTIVIDADES	AValiação	DURAÇÃO
UFCD 9966 Edição 3D	Animação 3D Conceitos básicos Ferramentas de edição e animação Edição de modelos Básicos e “Orgânicos” usando polys e meshes Modificadores de modulação Texturas Mapeamento de texturas e materiais - tipos Animação de objetos e câmaras	Utilizar ferramentas de edição e animação 3D. Criar modelos básicos e “orgânicos”. Utilizar modificadores de modulação. Criar texturas para objetos 3D. Identificar tipos de mapeamento de texturas e materiais. Usar os keyframes necessários à animação de objetos e câmaras.	Apresentações sobre os respetivos conteúdos. Experimentação de funções avançadas de aplicações informáticas (Skechup e Blender) e prática dos conteúdos abordados. Realização orientada de exercícios práticos. Realização de propostas de trabalhos de aplicação dos conteúdos abordados.	• Aquisição de conhecimentos – 20 % • Capacidade de concretização – 40 % • Investigação e comunicação – 10 % • Desenvolvimento Pessoal e Interpessoal - 30%	60 horas (72 tempos)