

UFCD	CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	ESTRATÉGIAS / ATIVIDADES	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.	Realização de exercícios práticos com programas 3D (Skechup e Cinema 4D). Impressão 3D de objetos. Produção de animações 3D em vídeo. Visitas de estudo a instituições e a empresas. Participação em workshops. Realização de evento - Concurso de design de objeto.	Em função dos trabalhos apresentados pelos formandos, tendo em conta as aprendizagens essenciais e o perfil do aluno à saída da escolaridade obrigatória, e de acordo com os critérios aprovados em CP. • Aquisição de conhecimentos – 20 % • Capacidade de concretização – 30 % • Investigação e comunicação – 20 % • Desenvolvimento Pessoal e Interpessoal - 30%	50 horas 60 tempos

UFCD	CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	ESTRATÉGIAS / ATIVIDADES	AVALIAÇÃO	DURAÇÃO
UFCD 9967 Media, tecnologias emergentes e interação	Produção de projetos de realidade aumentada. Plataformas de produção. Programação com bibliotecas de reconhecimento de faces, gestos e expressões. Produção de interação através de câmaras kinetic. Controlo de robots por dispositivos móveis. Serviços e instrumentos de marketing digital. Realidade aumentada. Interação multimédia Vídeo mapping. Captação de imagem 3D.	Reconhecer a importância da comunicação diferenciada, tangível e interativa. Caracterizar conceitos de transMedia, design imersivo e realidade virtual. Pesquisar informação sobre novas aplicações e tecnologias multimédia emergentes. Testar objetos inovadores e tecnologias em fase experimental. Utilizar APIs e plataformas de desenvolvimento em fase inicial. Testar novos modos de produção multimédia.	Realização de exercícios práticos. Visitas de estudo a instituições e a empresas. Participação em workshops. Realização de evento – Vídeo Mapping no átrio da escola.	Em função dos trabalhos apresentados pelos formandos, tendo em conta as aprendizagens essenciais e o perfil do aluno à saída da escolaridade obrigatória, e de acordo com os critérios aprovados em CP. • Aquisição de conhecimentos – 20 % • Capacidade de concretização – 30 % • Investigação e comunicação – 20 % • Desenvolvimento Pessoal e Interpessoal - 30%	50 horas 60 tempos

UFCD	CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	ESTRATÉGIAS / ATIVIDADES	AValiação	DURAÇÃO
UFCD 0141 Animação 2D	Programas de animação Janelas Inserção da imagem Barra de comandos Menus Sequências Transparências Tempo de animação Criação da animação GIFs animados Animação vetorial Vantagens Leveza das animações Programas de animação Janelas Barra de comandos Menus Modos de visualização Ajuda Anular e repetir ações 5. A cena Preparação Livreria de elementos Importância da livreria Importar elementos Técnicas de agrupamento de elementos Técnicas de separação de elementos Navegabilidade entre cenas.	Conceber animações 2D utilizando ferramentas informáticas. Reconhecer diferentes tipos de animação 2D e suas finalidades: Culturais Promocionais Dotar os formandos de conhecimentos teóricos relacionados com a imagem em movimento: Analógico Digital Capacitar tecnicamente os formandos para a realização de diferentes géneros de animação 2D. - Gif animado - Time lapse - Cinema de animação - Glich art - Video art	Conceção de genéricos e créditos em programas de edição de vídeo (Adobe Premiere) Realização de gifs animados com programas online. Realização de pequenos filmes em registo time laps com fotos obtidas com máquinas fotográficas, smartphones, etc... Realização de filmes frame a frame (Pencil, Adobe Animate, apps android) Filmes publicitários com Google Web Designer	Em função dos trabalhos apresentados pelos formandos, tendo em conta as aprendizagens essenciais e o perfil do aluno à saída da escolaridade obrigatória, e de acordo com os critérios aprovados em CP. • Aquisição de conhecimentos – 20 % • Capacidade de concretização – 30 % • Investigação e comunicação – 20 % • Desenvolvimento Pessoal e Interpessoal - 30%	50 horas 60 tempos