



TeSP - Tecnologia e Programação em Sistemas de Informação

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso nº 909/2016 - 27/01/2016

Ficha da Unidade Curricular: Ferramentas Multimédia

ECTS: 5; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0;

Ano | Semestre: 2 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 602419

Área de educação e formação: Ciências informáticas

Docente Responsável

Vasco Renato Marques Gestosa da Silva

Professor Adjunto

Docente(s)

Vasco Renato Marques Gestosa da Silva

Professor Adjunto

Rui Miguel Sardinha Proença

Assistente 2º Triénio

Objetivos de Aprendizagem

O aluno deve desenvolver competências para:

Mobile

a) Desenvolver apps para mobile

Illustrator

a) caracterizar, elaborar, editar e manipular imagens vectoriais e preparar formatos

Photoshop

a) Tratar, retocar e corrigir imagens;

b) Selecionar, restaurar e manipular imagens

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

O aluno deve desenvolver competências para:

a) Desenvolver aplicações para mobile com recurso ao App Inventor e Android Studio. Adquirir

competências na manipulação e programação das funcionalidades dos dispositivos móveis: câmara, sensores, geolocalização, entre outras. Perceber os conceitos relacionados com o armazenamento de informação com dispositivos móveis e incorporar aplicações com redes sociais.

Illustrator

a) caracterizar, elaborar, editar e manipular imagens vectoriais e preparar formatos Photoshop

a) Tratar, retocar e corrigir imagens;

b) Selecionar, restaurar e manipular imagens

Conteúdos Programáticos

AppInventor e Android Studio

1) Design

2) Blocos de programação e Java

3) Sensores

4) Armazenamento

5) Redes Sociais

Illustrator

1) Imagens bitmap e vectorial.

2) Edição e elaboração de imagens vectoriais.

3) Modos, modelos e sistemas de cores utilizados.

4) Formatos de ficheiro

Photoshop

1 Os formatos

2 Correções

3 Edição, tratamento e correção

4 Seleção e manipulação

Conteúdos Programáticos (detalhado)

Mobile

1) Design - componentes de utilizador, mídia, sensores, armazenamento, XML.

2) Blocos de programação e Java - blocos de variáveis, procedimentos, ciclos de programação e texto.

3) Sensores - relógio, movimento, QR CODE, localização e proximidade.

4) Armazenamento - com mysql e Firebase.

5) Redes Sociais - partilha, texting e Twitter.

Illustrator

1) Imagens bitmap e vectorial.

2) Edição e elaboração de imagens vectoriais.

3) Desenho por paths e formas pré-definidas - Criação e manipulação de paths.

- 4) Transformação, distorção e fusão de objectos.
- 5) Modos, modelos e sistemas de cores utilizados.
- 6) Formatos de ficheiro

Photoshop

- 1 Os formatos de imagem
- 2 Correções básicas
- 3 Edição, tratamento e correção de imagem
- 4 As ferramentas de seleção
- 5 Seleção e manipulação básica de imagens
- 6 As camadas em Photoshop
- 7 A manipulação avançada de imagens
- 8 Recuperação e restauro de fotografias antigas
- 9 Automatismos no Photoshop

Metodologias de avaliação

Módulo Mobile

Exercícios nas aulas (30%) + Projeto (70%)

Módulo Illustrator

Exercícios nas aulas (30%) + Projeto (70%)

Módulo Photoshop

Média dos exercícios efetuados

Peso de cada módulo na avaliação da unidade curricular:

Mobile: 35%

Illustrator: 35%

Photoshop: 30%

Software utilizado em aula

AppInventor

Android Studio

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

Estágio

Não aplicável

Bibliografia recomendada

- Kamriani, F. e Roy, K. (2016). *App Inventor 2 - Essentials* (Vol. 1). New Jersey: Adobe Press
- FAULKNER, A. e CHAVEZ, C. (2018). *Adobe Photoshop CC Classroom in a Book* (2019)

release) (Vol. 1).San Francisco: Pearson Education, Adobe Press
- WOOD, B. (2018). *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2019 release)* (Vol. 1).San Francisco: Pearson Education, Adobe Press.
- Queirós, R. (2016). *Android - Desenvolvimento de aplicações com Android Studio* (Vol. 1).Portugal: FCA

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

ApplInvetor:

conteúdos programáticos/objetivos de aprendizagem:

1,2,3,4,5 - a)

Módulo Illustrator

1,2,3,4 - a)

Módulo Photoshop

1, 2 - a)

3, 4 - b)

Metodologias de ensino

Mobile

Aulas TP com resolução de casos práticos

Illustrator

Apresentação dos conteúdos teóricos com datashow

Execução prática de exercícios

Photoshop

Aulas teórico práticas com exemplificação e acompanhamento dos exercícios

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Módulo Mobile:

O conjunto de exercícios que incluem as funcionalidades mais importantes das ferramentas e pretendem criar aplicações para dispositivos móveis com aplicação prática.

Módulo Illustrator:

Os exercícios elaborados incluem de uma forma gradual as funções mais importantes desta aplicação para a criação, edição e preparação de documentos para diferentes tipos de utilização.

Módulo Photoshop:

Todos os exercício vão no sentido de utilizar o software para editar, tratar e manipular imagens.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não aplicável

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável

Observações

Docente responsável

**Vasco
Silva**

Assinado de
forma digital por
Vasco Silva
Dados: 2020.10.14
15:27:21 +01'00'

