



Agrupamento de Escolas de Pinhel

Website para o Curso Profissional de Técnico de Multimédia

A6755 | Rafaela Almeida



Triénio: 2021-2024

—
Prova de Aptidão Profissional



Cofinanciado pela
União Europeia



Agrupamento de Escolas de Pinhel

Website para o Curso Profissional de Técnico de Multimédia

A6755 | Rafaela Almeida



Triénio: 2021-2024

—
Prova de Aptidão Profissional
Coordenadora dos Cursos: Ana Lourenço
Diretora de Turma: Ana Elias



Cofinanciado pela
União Europeia

Agradecimentos

Antes de mais, quero agradecer à minha família por estar sempre presente, por acreditar no meu trabalho e esforço e pelo apoio que me deu durante todo o caminho escolar.

Ao longo dos últimos três anos de curso aprendi muito, tanto com professores, como com funcionários e por isso quero agradecer a cada um deles pelos seus ensinamentos, pelo profissionalismo, mas sobretudo pela amizade.

Quero agradecer ao Sr. Diretor do agrupamento, professor José Monteiro Vaz, por todo o apoio e oportunidades que me deu, ao longo do curso.

Quero agradecer também à minha diretora de turma, professora Ana Elias, à coordenadora dos cursos, professora Ana Lourenço e ao professor António Marques, eles foram pessoas bastante importantes ao longo do meu percurso escolar, ajudaram-me sempre em tudo que precisei e contei sempre com o apoio deles nas minhas decisões.

Por fim, mas não menos importante, queria agradecer à professora Sílvia Soares pela ajuda na realização da Prova de Aptidão Profissional e pelo apoio ao longo dos três anos de curso.

Resumo

O presente relatório tem como finalidade a descrição de todo o trabalho desenvolvido no decorrer desta PAP, no âmbito do Curso Profissional de Técnico de Multimédia, que teve duração de três anos letivos.

O objetivo principal deste projeto é mostrar a todos os interessados, por exemplo aos alunos que terminam o 9º ano e que queiram frequentar um curso profissional, todos os conteúdos e atividades que podem aprender, caso escolham o Curso Profissional de Multimédia, no Agrupamento de Escolas de Pinhel.

Para isso, a principal atividade foi a “Criação de um site para o Curso Profissional de Técnico de Multimédia”.

Palavras-chave

Website, Curso Profissional Técnico de Multimédia, Wix, Agrupamento de Escolas de Pinhel

Índice

Capítulo I - Introdução	1
1.1 Introdução	2
1.2 Escolha do projeto	3
Capítulo II - Enquadramento Teórico.....	4
2.1 Definição de website	5
2.2 Para que serve um website.....	6
2.3 História dos Websites	7
2.4 Aspetos a considerar na criação de um website	8
2.4.1 <i>Domínio próprio</i>	8
2.4.2 <i>Fácil memorização</i>	8
2.4.3 <i>Conteúdo</i>	9
2.4.4 <i>Página inicial</i>	9
2.4.5 <i>Publicidade online</i>	9
2.5 Linguagens de programação	10
2.6 Vantagens	11
2.7 Desvantagens	12
2.8 Estrutura básica de um programa em HTML	13
2.9 Programas de Criação de Websites	14
2.9.1 <i>HoneyBook</i>	14
2.9.2 <i>Landingi</i>	15
2.9.3 <i>Poptin</i>	16
2.9.4 <i>Avantio</i>	17
2.9.5 <i>WordPress</i>	18
2.9.6 <i>Bookmark</i>	19
2.9.7 <i>Mailchimp</i>	20

2.9.8 WIX.....	21
2.9.9 Joomla	22
2.10 Programas de Edição de Fotografia.....	24
2.10.1 Adobe Photoshop.....	24
2.10.2 Lightroom	25
2.10.3- Luminar	26
2.10.4- Capture One	27
2.10.5- On1 Photo RAW	28
2.10.6- Corel PaintShop Pro	29
2.10.7- ACDSsee Photo Studio Ultimate	30
2.10.8- GIMP.....	31
2.10.9- Canva	32
2.10.10- PicMonkey.....	33
Capítulo III - Explicação do Software Utilizado.....	34
3.1 Wix	35
3.1.2 O Editor Wix.....	35
3.1.3 Adicionar imagens ao site	35
3.1.4 Adicionar vídeos ao site	35
3.1.5 Adicionar páginas no Wix	35
3.2 Adobe Photoshop.....	37
3.2.1 As principais funções do Photoshop e como usá-las.....	38
3.2.2 Começar um novo trabalho	39
3.2.4 Adicionar textos.....	41
3.2.5 Alterar o tamanho das imagens.....	42
3.2.6 Fazer uma seleção rápida	43
Capítulo IV - Implementação Prática	45
4.1 Passos no Desenvolvimento do Projeto.....	46

<i>Fase 1- Análise das Necessidades do Curso Profissional Técnico de Multimédia do Agrupamento de Escolas de Pinhel</i>	46
<i>Fase 2 – Layout/ Conceito Gráfico</i>	46
<i>Fase 3- Criação da conta de Email</i>	46
<i>Fase 4-Criação do Website</i>	47
<i>Fase 5-Publicação do Site</i>	64
Capítulo V - Conclusões.....	65
5.1 Análise Crítica	66
5.2 Conclusão	67
Webgrafia	68

Índice de Figuras

Figura 1-Código html	10
Figura 2-Logotipo do HoneyBook	14
Figura 3-Logotipo do Landingi	15
Figura 4-Logotipo do Poptin	16
Figura 5-Logotipo do Avantio	17
Figura 6-Logotipo do WordPress	18
Figura 7-Logotipo do Bookmark	19
Figura 8-Logotipo do Mailchimp	20
Figura 9-Logotipo do Wix	21
Figura 10-Logotipo do Jommla	22
Figura 11-Logotipo do Webador	23
Figura 12-Logotipo do Adobe Photoshop	24
Figura 13- Logotipo do Lightroom	25
Figura 14-Logotipo do Luminar	26
Figura 15-Logotipo do Capture One	27
Figura 16-Logotipo do On1 Photo RAW	28
Figura 17-Logotipo do Corel PaintShop Pro	29
Figura 18-Logotipo do ACDSee Photo Studio Ultimate	30
Figura 19-Logotipo do Gimp	31
Figura 20-Logotipo do Canva	32
Figura 21-Logotipo do PicMonkey	33
Figura 22-Logotipo do wix	36
Figura 23-Exemplo de Adobe Photoshop	37
Figura 24-Exemplo de funções do Photoshop	38
Figura 25- Exemplo 1 de um novo trabalho no photoshop	39
Figura 26- Exemplo 2 de um novo trabalho no Photoshop	39
Figura 27-Exemplo de trabalho com camadas	40
Figura 28-Exemplo 1 de como adicionar textos	41
Figura 29-Exemplo 2 de como adicionar textos	42
Figura 30-Exemplo 1 de como alterar o tamanho das imagens	42
Figura 31-Exemplo 2 de como alterar o tamanho das imagens	43

Figura 32-Exemplo de como fazer uma seleção rápida.....	44
Figura 33-Configurações das informações básicas	46
Figura 34-Atribuição da licença do produto.....	47
Figura 35-Configuração inicial do Site	47
Figura 36-Cabeçalho do website	48
Figura 37- Botão Disciplinas.....	48
Figura 38- Botão Atividades.....	48
Figura 39- Rodapé do website	48
Figura 40- Página "Apresentação"	49
Figura 41-Vídeo Promocional Do Curso Profissional Técnico de Multimédia	49
Figura 42- Página "Disciplinas"	50
Figura 43- Página "Disciplinas Sociocultural"	51
Figura 44- Página "Português"	51
Figura 45- Página "Inglês"	51
Figura 46- Página "Área de Integração”.....	52
Figura 47- Página "Tecnologias de Informação e Comunicação"	52
Figura 48- Página "Educação Física"	53
Figura 49- Página "Disciplinas da Formação Científica”.....	53
Figura 50- Página "Matemática"	54
Figura 51- Página "História e Cultura das Artes"	54
Figura 52- Página "Física"	55
Figura 53- Página "Disciplinas da Formação Técnica”.....	55
Figura 54- Página "Técnicas de Multimédia".....	55
Figura 55- Página "Sistema de Informação"	56
Figura 56- Página "Projeto e Produção Multimédia"	56
Figura 57- Página "Design de Comunicação Audiovisuais"	57
Figura 58-Página "Formação em Contexto de Trabalho”	57
Figura 59-Página "Prova de Aptidão Profissional"	57
Figura 60-Página "Atividades"	58
Figura 61- Página "Criação de Imagens Vetoriais"	58
Figura 62-Página "Criação de Páginas Web"	58
Figura 63- Página "Criação de Animações”.....	59
Figura 64-Página “Criação de Aplicações para Telemóvel”.....	59

Figura 65- Página "Edição de Vídeo"~	59
Figura 66-Página "Edição de Publicações digitais"	60
Figura 67-Página "Modelação 3D"	60
Figura 68-Página "Tratamento de Imagem"	61
Figura 69-Página "Tratamento de Som"	61
Figura 70-Página "Clube de Robótica"	62
Figura 71-Página "Dia da Informática"	62
Figura 72-Página "Viagens de Estudo"	63
Figura 73-Página "Feira das Tradições"	63
Figura 74-Página "Contacto"	63
Figura 75-Publicação do site no website do Agrupamento	64

Capítulo I - Introdução

1.1 Introdução

A minha PAP consiste no desenvolvimento de um Website para o Curso Profissional Técnico de Multimédia do Agrupamento de Escolas de Pinhel. Este projeto teve como objetivo mostrar a todos os interessados em frequentar um Curso Profissional Técnico de Multimédia, o trabalho/atividades/conteúdos que são desenvolvidos/lecionados no curso.

Esta Prova de Aptidão Profissional requereu um trabalho árduo, mas é esse trabalho associado ao esforço que nos faz sair deste curso prontos para o mundo do trabalho.

1.2 Escolha do projeto

Ao longo do curso foram exploradas várias ferramentas nas diferentes áreas da multimédia, no entanto a que me despertou maior interesse foi, sem dúvida, a da criação de websites.

A ideia surgiu porque o Agrupamento de Escolas de Pinhel sentia necessidade de ter um website para o Curso Profissional Técnico de Multimédia com vista à divulgação do mesmo.

Capítulo II - Enquadramento Teórico

2.1 Definição de website

Um site ou website é um ambiente virtual único onde estão disponibilizadas informações em forma de texto e imagens. Esse sítio (site) pode ser constituído de uma página única ou, como é mais comum, de várias páginas e precisa estar hospedado num servidor web e estar acessível através de um endereço virtual (URL).

Um website é uma forma de marcar presença na internet e de comunicar com o seu público-alvo. Um website pode ter diversos objetivos, como apresentar uma empresa ou instituição, divulgar produtos ou serviços, informar ou entreter os visitantes, gerar leads ou vendas etc.

Para criar um website, é preciso definir o seu propósito, o seu público, o seu conteúdo, o seu design, a sua estrutura, a sua funcionalidade e a sua segurança. Além disso, é preciso escolher um domínio, que é o nome que identifica o seu website na internet, e uma hospedagem, que é o serviço que armazena os seus arquivos e os disponibiliza online.

Existem diferentes tipos de websites, de acordo com a sua finalidade, o seu conteúdo, o seu formato e o seu tempo de duração. Alguns exemplos são: website institucional, website comercial, hotsite, landing page, portal e blog.

2.2 Para que serve um website

Um website serve para vários propósitos, dependendo do tipo e do seu objetivo. De forma geral, um website serve para:

- Estabelecer a sua identidade digital e a sua credibilidade no mercado;
- Aumentar a sua visibilidade e o seu alcance na internet;
- Atrair e fidelizar clientes, parceiros e fornecedores;
- Promover os seus produtos ou serviços e gerar receita;
- Informar, educar ou entreter os seus visitantes;
- Criar um canal de comunicação e interação com o seu público;
- Reforçar a sua marca e o seu posicionamento;
- Diferenciar-se da concorrência e destacar-se no seu nicho;
- Melhorar o seu desempenho e a sua eficiência;
- Cumprir as suas obrigações legais ou regulamentares.

2.3 História dos Websites

A Internet mudou o mundo: computadores, tablets e smartphones invadiram o dia-a-dia e são encarados como algo natural por todos aqueles que já nasceram na Era Digital.

O que nem todos sabem é que a Internet nem sempre teve a forma que hoje reconhecemos. O primeiro website só surgiu em 1991, décadas depois de engenheiros militares norte-americanos terem criado a ARPANET.

Chamar a página de site é algo que nos dias de hoje causa até alguma estranheza. Estávamos, então, no dia 6 de agosto e era inaugurada a World Wide Web (WWW).

2.4 Aspetos a considerar na criação de um website

Um website é uma excelente forma de informar os clientes sobre os produtos e/ou serviços da empresa. Além de aumentar a visibilidade da marca ainda facilita o atendimento, uma vez que quando o cliente entra em contacto com a empresa já a conhece e já esclareceu as suas principais dúvidas.

Através do website a empresa consegue promover os seus produtos e/ou serviços de forma visual, atrativa e dinâmica. Contudo, é importante que tenha um carregamento rápido e que sejam responsivos, ou seja, devem adaptar-se a qualquer dispositivo tecnológico uma vez que atualmente a maioria das pessoas pesquisa nos seus smartphones e/ou tablets.

2.4.1 Domínio próprio

Ter um domínio próprio origina mais credibilidade e segurança nos potenciais clientes. Eles vão perceber que é uma página personalizada e pensada nos clientes.

Além disso, é mais seguro para a empresa, uma vez que a protege de potenciais roubos de identidade ou de outras utilizações indevidas do seu nome.

2.4.2 Fácil memorização

Escolher um nome curto e de fácil memorização ajuda na hora de divulgar o website, uma vez que fica na memória dos clientes.

2.4.3 Conteúdo

Conteúdo útil e que esclareça as dúvidas dos consumidores.

Atualmente, existe uma grande tendência de consulta prévia dos clientes antes de realizarem a compra de qualquer produto. O fácil acesso às informações aproxima os clientes da empresa e cada vez mais é um fator determinante na decisão de compra.

Um website que lhes ofereça conteúdo relevante e que esteja atualizado vai originar curiosidade pela marca ou pela empresa.

Assim, é muito importante não descuidar os websites e mantê-los atualizados.

2.4.4 Página inicial

A página inicial ou Landing Page é o primeiro contacto que o cliente tem com a empresa, por isso deve ser intuitiva e conter as informações mais relevantes como os contactos e a apresentação da empresa ou marca. Assim, vai facilitar o contacto dos clientes e fornecedores com a empresa. Desta forma, vai criar uma interação espontânea entre o website e o cliente.

2.4.5 Publicidade online

O website é uma ótima forma de publicitar a empresa ou marca com um custo reduzido e com uma longa durabilidade, assim que colocado online qualquer pessoa vai poder aceder ao website e além disto ainda é possível aumentar a sua visibilidade criando campanhas no Google Adwords.

2.5 Linguagens de programação

Linguagem HTML

A Linguagem de Marcação de Hipertexto (HTML) é uma linguagem de computador que compõe a maior parte das páginas da internet e dos aplicativos online. Um hipertexto é um texto usado para fazer referência a outros textos, enquanto uma linguagem de marcação é composta por uma série de marcações que dizem para os servidores da web qual é o estilo e a estrutura de um documento.

O HTML não é considerado uma linguagem de programação, já que ele não pode criar funcionalidades dinâmicas. Ao invés disso, com o HTML, os utilizadores podem criar e estruturar seções, parágrafos e links usando elementos, tags e atributos.

Confira abaixo alguns dos usos mais comuns para o HTML:

- **Desenvolvimento web.** Os desenvolvedores usam códigos HTML para projetar como um navegador vai exibir os elementos das páginas, como textos, hiperlinks e arquivos de media.
- **Navegação na internet.** Os utilizadores podem navegar facilmente e inserir links entre páginas e sites relacionados, já que o HTML é amplamente usado para incorporar hiperlinks.
- **Documentação.** O HTML torna possível a organização e a formatação de documentos, de maneira similar ao Microsoft Word.



Figura 1-Código html

2.6 Vantagens

- É uma linguagem com uma quantidade gigantesca de recursos e tem uma comunidade bastante grande.
- É executada nativamente em qualquer navegador de internet.
- É de código aberto e grátis (não precisa pagar para desenvolver qualquer operação).
- Possui uma curva de aprendizagem relativamente baixa, ideal para programadores e desenvolvedores iniciantes.
- Pode ser integrada com outras linguagens, como o PHP e JAVASCRIPT

2.7 Desvantagens

- É usado apenas com páginas estáticas de internet e, se o utilizador quiser funcionalidades dinâmicas, vai precisar saber sobre outras linguagens, como PHP ou JavaScript.
- Não permite que o utilizador use lógica em sintaxes; por isso, todas as páginas precisam ser criadas separadamente, mesmo que tenham elementos idênticos.
- É possível que os navegadores não rodem todas as funcionalidades com desempenho constante, o que pode gerar atrasos e frustrações nos utilizadores.

Como todos os navegadores são compatíveis com esses tipos de extensão, o utilizador não encontra problemas para visualizar os conteúdos delas.

2.8 Estrutura básica de um programa em HTML

Os elementos referidos em baixo são os mais básicos e aqueles estritamente necessários para programar uma página em HTML

- **<html> </html>** Definem o início e o fim do programa
- **<head> </head>** É o cabeçalho do programa e, normalmente, não aparece na janela web.
- **<title> </title>** Este elemento está aninhado no HEAD e escreve o título da página na barra de título no cimo da janela do browser.
- **<body> </body>** Contém o conteúdo principal da página web.
- **<!-- Coloque aqui seus comentários-->** Serve para inserir notas ou comentários sobre o programa e não são mostrados na janela do browser.

2.9 Programas de Criação de Websites

2.9.1. HoneyBook

O HoneyBook é uma solução de gestão do relacionamento com o cliente (CRM na sigla em inglês) baseada na nuvem, projetada para pequenas empresas, que ajuda os utilizadores a gerir processos de negócios, da consultoria à faturação. A plataforma permite aos utilizadores gerir projetos, contratar clientes, enviar faturas, assinar contratos online e gerir pagamentos.

O HoneyBook oferece a funcionalidade de gestão de tarefas que permite aos utilizadores visualizar e monitorar diferentes estágios de um projeto. Os utilizadores podem armazenar faturas, contratos e outros documentos num único local. Eles também podem responder aos clientes com solicitações e acompanhamentos automatizados de compromissos, usando modelos e notificações personalizados.



Figura 2-Logotipo do HoneyBook

2.9.2. Landingi

O Landingi é uma solução de ponta a ponta baseada em nuvem que permite criar e personalizar páginas de entrada usando um editor visual de arrastar e soltar, sem necessidade de codificação. É possível fazer testes A/B nas páginas, incorporar formulários para obter dados e gerir leads por meio de uma única interface no estilo caixa de entrada. O Landingi é adequado para empresas de todos os portes, com preços baseados no número de leads obtidos.

O editor de página de entrada visual com interface de arrastar e soltar do Landingi permite criar páginas de entrada personalizadas sem a necessidade de um programador, artista gráfico ou qualquer conhecimento especializado. É possível posicionar elementos, como texto, imagens e vídeos, na página, adicionar formulários e personalizar o design para adequar a página à marca existente. Há mais de 100 modelos integrados, adequados para uma variedade de setores e aplicativos. Os utilizadores só precisam adicionar os próprios detalhes antes que as páginas estejam prontas para publicação. As páginas de entrada podem ser otimizadas usando testes A/B ou A/B/X (multivariáveis) de qualquer elemento da página, inclusive imagens, textos, botões e formulários incorporados.



Figura 3-Logotipo do Landingi

2.9.3 Poptin

Poptin é uma plataforma gratuita de captura de leads que otimiza suas taxas de conversão, envolvendo visitantes e convertendo-os em leads, assinantes e vendas usando pop-ups, *autoresponders* e formulários incorporados.

É para profissionais de marketing on-line, agências digitais, portais, blogueiros, consultores financeiros, agências imobiliárias, proprietários de sites e sites de comércio eletrônico que buscam gerar mais leads e vendas, reduzir o abandono de carrinho, obter mais assinantes ou aumentar o envolvimento do visitante.

A plataforma de otimização da taxa de conversão converte mais visitantes em leads, faz com que eles assinem uma newsletter, aumenta o aliciamento no site usando tecnologia de intenção de saída e recupera visitantes que estão prestes a abandonar um site.

Poptin oferece uma variedade de modelos de sobreposições da web e móveis, pesquisas, bate-papo, notificações push ou widgets incorporados na página da web. O utilizador pode fazer isso sozinho ou deixar que o algoritmo de aprendizagem de máquina de Poptin faça tudo.



Figura 4-Logotipo do Poptin

2.9.4 *Avantio*

Com mais de 16 anos de experiência trabalhando com B2B, a Avantio evoluiu junto com o amplo conhecimento das mudanças e desenvolvimentos no mercado, de maneira contínua, para prever as necessidades dos utilizadores. Os utilizadores criam as regras de negócios para suas propriedades, o que significa menos trabalho na gestão de portfólios de propriedades.

A Avantio fornece às agências que gerem um grande número de propriedades o software de gestão de aluguer de férias líder do setor, um gestor de canal com conexões com portais líderes mundiais e sites de aluguer de férias personalizáveis, modernos e compatíveis com dispositivos móveis.

Os produtos Avantio podem ser independentes ou integrados numa solução completa 360°, o que significa menos trabalho para lidar com as complicações das comunicações com terceiros. A área de atendimento ao cliente fornece suporte e treinamento dedicados, para fornecer conhecimentos e habilidades, com suporte por telefone e chat ao vivo para todos os clientes.



Figura 5-Logotipo do Avantio

2.9.5 WordPress

O WordPress é uma plataforma de criação e publicação de sites e blogs com ferramentas para design estético, rastreamento de visitantes, armazenamento e upload de conteúdo e muito mais. Com o WordPress, os utilizadores podem obter um blog ou site, ou ambos, que podem ser iniciados num curto período de tempo, usando apenas um endereço de e-mail. Os utilizadores obtêm seu próprio endereço WordPress.com (como voce.wordpress.com), três gigabytes de armazenamento gratuito de arquivos e uma seleção de designs prontos, gratuitos e personalizáveis para o blog e muitos outros recursos.

Ao configurar um site WordPress, os utilizadores podem adicionar um domínio personalizado e gerir o design, layout e conteúdo diretamente da plataforma. O conteúdo escrito pode ser adicionado facilmente e o trabalho é salvo automaticamente para evitar a perda de conteúdo. O recurso arrastar e soltar facilita a adição de imagens ou vídeos em postagens e páginas. E os utilizadores podem criar galerias de fotos, incorporar áudios e transmitir vídeos de seu site. Com o WordPress, os utilizadores podem escrever gratuitamente quantos blogs quiserem. Os blogs e os sites podem ser abertos ao público ou privados, apenas para amigos.



Figura 6-Logotipo do WordPress

2.9.6 *Bookmark*

O futuro do design de sites e das lojas online chegou. Bookmark é um construtor de sites com tecnologia de inteligência artificial (IA) que capacita as pessoas sem nenhuma habilidade técnica para criar sites instantaneamente.

O software AiDA (assistente de design de inteligência artificial) do Bookmark cria a primeira versão do site em menos de dois minutos, fazendo seleções de milhões de combinações específicas para as necessidades do site de cada utilizador.



Figura 7-Logotipo do Bookmark

2.9.7 *Mailchimp*

O Mailchimp é uma plataforma de automação de marketing que permite criar, enviar e analisar campanhas de e-mail e anúncios. O software oferece transparência completa da campanha, rastreamento de e-mails, taxas de sucesso e cliques, relatórios personalizados e a capacidade de gerir assinantes e cancelamentos de assinatura. O Mailchimp permite criar modelos personalizados e, ao mesmo tempo, escolher entre uma variedade de modelos e campanhas existentes.

O Mailchimp também está disponível como solução freemium. Pode enviar até 12 mil e-mails para 2.000 assinantes por mês, sem nenhum compromisso financeiro. A maioria dos recursos, incluindo acesso a fluxos de trabalho de automação de marketing, bem como a capacidade de criar campanhas publicitárias, estão disponíveis para utilizadores gratuitamente.

O aplicativo móvel Mailchimp oferece o poder de criar e enviar campanhas, gestão de assinantes, acompanhar a atividade da conta e muito mais.



Figura 8-Logotipo do Mailchimp

2.9.8 WIX

Wix é um criador de site poderoso e intuitivo, equipado com ferramentas que podem ajudar a criar desde um blog pessoal até uma plataforma de nível empresarial para um negócio. Não precisa ter nenhum conhecimento de programação para criar um site personalizado na plataforma. Além disso, o Wix conta com recursos para eCommerce, marketing, agendamento, gestão de marcas e muito mais.

Com uma forte presença no setor web, o Wix tem uma longa história como líder em web design, sendo um pioneiro no uso de novas tecnologias, como a criação de sites com inteligência artificial.



Figura 9-Logotipo do Wix

2.9.9 Joomla

Um sistema de gestão de conteúdo (CMS, em inglês) é um software que administra todo o conteúdo do seu site da mesma forma que a biblioteca pública da sua cidade administra e organiza os livros. O conteúdo pode ser texto, fotos, música, vídeo, documentos ou qualquer outra coisa que possa imaginar. Uma grande vantagem de um CMS é que o seu uso não exige conhecimento técnico, nem experiência. O CMS cria todo o seu conteúdo por si.

O Joomla é usado em todo o mundo, em sites de todas as formas e tamanhos. Por exemplo:

- Sites ou portais corporativos;
- Intranets e extranets corporativas;
- Revistas, jornais e publicações online;
- Comércio eletrónico e reservas online;
- Aplicações governamentais;
- Sites de pequenas empresas;
- Sites de organizações e ONGs;
- Portais para comunidades;
- Sites de escolas e igrejas;
- Páginas pessoais ou familiares.



Figura 10-Logotipo do Joomla

2.9.10 Webador

O Webador é um software de criação de sites desenvolvido para ajudar as empresas a criar sites personalizados e lojas online com domínios, temas, conteúdo, sistemas de processamento de pagamentos personalizados e muito mais. A plataforma permite que as organizações usem recursos internos de SEO para otimizar a classificação do site em vários mecanismos de pesquisa e se comunicar com os clientes usando um endereço de e-mail personalizado.

O Webador vem com um construtor de arrastar e soltar, que permite aos utilizadores personalizarem modelos e esquemas de cores, adicionarem logotipos, imagens, vídeos, formulários, catálogos de produtos e várias páginas da Internet aos sites. A solução oferece diversos recursos, como integração de media social, conexão SSL, blogs, proteção por senha, console de pesquisa do Google, vários métodos de pagamento, mapas e muito mais. Os proprietários de lojas virtuais podem gerir pedidos, calcular o custo de remessa para remessas locais e internacionais, imprimir etiquetas de remessa, acompanhar a entrega e enviar notificações de clientes por e-mail.



Figura 11-Logotipo do Webador

2.10 Programas de Edição de Fotografia

2.10.1 Adobe Photoshop

Começando pelo programa que até mesmo quem não edita, sabe o nome. O Photoshop é a ferramenta ideal para ilustradores, designers e artistas de todo o mundo. Ele foi projetado para profissionais que precisam de todos os recursos necessários para transformar uma foto. As opções são tão vastas que até desenhistas e animadores digitais utilizam o programa. Algumas das suas funcionalidades incluem:

- Gerador I.A de imagem;
- Sofisticados recursos de retoque;
- Grande quantidade de filtros e pincéis;
- Edição em várias camadas;
- Funcionalidade de design 3D;
- Ferramentas de edição profissional.



Figura 12-Logotipo do Adobe Photoshop

2.10.2 Lightroom

A Adobe procura estar atualizado e manter o padrão de qualidade alta quando se trata de software de edição de imagens e de ferramentas criativas digitais. Se o Photoshop parece muito complexo e complicado, certamente que se pode começar a habituar com todas as coisas incríveis que o Adobe Lightroom pode fazer. Ele permite que se edite as fotos numa interface simples e intuitiva com vários recursos fantásticos, incluindo:

- Detecção de faces para organização de fotos;
- Correções baseadas em câmaras e lentes;
- Ajustes de pincel e gradiente;
- Ferramentas de correção e desfoque;
- Predefinições e filtros profissionais;
- Sliders personalizáveis;
- Suporte a vários dispositivos e sincronização.



Figura 13- Logotipo do Lightroom

2.10.3- Luminar

A Luminar cresceu devido à sua proposta de automatizar e, conseqüentemente, economizar tempo em comparação com os outros softwares profissionais do ramo. Para usar o Luminar, paga-se uma taxa mensal, diferente de algumas empresas que cobram um valor único. Características incluem:

- Editor AI / Slider;
- Filtros exclusivos como o filtro Sunrays, filtro de iluminação superior e inferior, filtro Orton;
- Controle de foco e desfoco;
- Camadas de Ajuste;
- Camadas de Imagem;
- Predefinições dedicadas para fotos de drones DJI;
- Plugins compatíveis com os programas da Adobe.



Figura 14-Logotipo do Luminar

2.10.4- *Capture One*

O Capture One é um editor de imagens RAW feito pela empresa de câmaras Phase One. Apresenta algumas distinções sólidas:

- Personalização da interface, criar e modificar atalhos de teclado;
- Edição Avançada de Cor;
- Anotações e marcações;
- Velocidade com arquivos RAW;
- Opção de pagar uma taxa fixa única ou plano mensal.



Figura 15-Logotipo do Capture One

2.10.5- On1 Photo RAW

O ON1 Photo RAW é muito fácil de entender, a sua interface é bem objetiva, além da instalação ser muito fácil. Esse software é semelhante ao Capture One, simples, rápido e com opções em AI para agilizar o processo de edição das fotos. Ele é compatível com qualquer sistema operativo com teste grátis das suas ferramentas e plugins, além da compatibilidade com arquivos salvos em JPEG, TIF, PSD, PSB, PNG e DNG.

Características incluem:

- Filtros empilháveis;
- Predefinições personalizadas;
- Texturas e bordas;
- Ajustes ao vivo e previews;
- Disponível para download em qualquer dispositivo;
- Aplique seletivamente a opção de efeitos.



Figura 16-Logotipo do On1 Photo RAW

2.10.6- Corel PaintShop Pro

O Corel Paint Shop Pro é facilmente uma das opções de software de edição mais direta e online, para pessoas que querem uma abordagem simples, mas eficaz, para atualizar as imagens. Embora possa não ser a ferramenta mais avançada do mercado à primeira vista, ela oferece tudo o que se precisa para levar as imagens para o próximo nível, sem quebrar o banco. É uma taxa única e as características incluem:

- AI predefinições aprimoradas;
- Edição de fotos em 360 graus;
- Experiência de utilizador fantástica;
- Modelos de design gráfico;
- Opções de edição de fotos, como desfoque e correção;
- Tutoriais de Aprendizagem.



Figura 17-Logotipo do Corel PaintShop Pro

2.10.7- ACDS*ee* Photo Studio Ultimate

O ACDS*ee* Photo Studio Ultimate é um concorrente mais recente dos programas de edição fotográfica, mesmo não estando na maioria dos radares profissionais, ainda assim é uma solução viável para os editores de imagem. A sua meta é ser um software de fotografia tudo-em-um, sem precisar instalar várias extensões ou programas para as suas criações. Há algumas características fortes e dignas de nota que devem ser mencionadas sobre os concorrentes do mercado:

- Edita diretamente os arquivos de origem e ignora a importação dos arquivos;
- Reconhecimento Facial para organização e indexação de imagens;
- Interface simples e fácil de aprender.



Figura 18-Logotipo do ACDS*ee* Photo Studio Ultimate

2.10.8- GIMP

O GIMP oferece uma ampla gama de recursos que facilitam a edição de fotos, a composição de imagens e o aprimoramento das criações visuais, além de disponibilizar um gerenciador de arquivos integrado. Além disso, o GIMP permite que se estabeleça sua presença visual com eficácia. Ele é compatível com sistemas operacionais Windows, Mac e Linux, tornando-o acessível a todos os tipos de utilizadores. Independentemente do formato das fotos que se deseja editar, o GIMP está pronto para atender às necessidades.

Para muitos fotógrafos, o GIMP é considerado uma excelente alternativa ao Photoshop, graças à sua ampla gama de recursos que facilitam a composição, as suas características incluem:

- Aprimoramentos de fotos como modo corretivo e vinheta;
- Modos de gestão e otimização de arquivos;
- Retoque Digital;
- Ferramentas de clone e retoque;
- Suporte para múltiplos plugins.



Figura 19-Logotipo do Gimp

2.10.9- *Canva*

O Canva é um software de design gráfico que conquistou uma grande base de seguidores devido à sua simplicidade. A sua abordagem oferece um conjunto variado de ferramentas e recursos de edição de fotos.

O Canva Marketplace oferece uma ampla seleção de modelos, imagens, cartões e ícones, simplificando o processo de criação de conteúdo visual para o seu site ou blog.

Com ele, pode-se personalizar diversos elementos de imagens de maneira descomplicada, aproveitando um intuitivo editor de arrastar e soltar. Além disso, é possível adicionar fontes e modelos às suas fotos, tornando-as prontas para uso nas plataformas, entre outras opções de personalização as suas características incluem:

- Mais de 8.000 modelos;
- Desfoque de foto e vinheta;
- Recorte e alisamento de imagem;
- Ferramenta de transparência de imagem;
- Grades de design e molduras;
- Adesivos e emblemas;
- Adicionar textura;
- Fabricante de bolhas do discurso.



Figura 20-Logotipo do Canva

2.10.10- PicMonkey

O PicMonkey é um conjunto abrangente de design gráfico que oferece uma ampla gama de recursos, permitindo a edição de fotos, a criação de colagens, retoques, recortes e muito mais. Este software é uma ferramenta valiosa para aprimorar as habilidades de design e desbloquear a criatividade na edição de imagens de maneira intuitiva.

O software tem a capacidade de editar as fotos utilizando modelos específicos ou criar composições de imagens, oferecendo uma experiência de edição completa e versátil, incluindo características como:

- Filtros Básicos;
- Efeitos de colagem;
- Modelos;
- Design de tela em branco;
- Dimensionamento automático para *medias* sociais;
- Imprimir fotos, cartões, telas e muito mais diretamente do PicMonkey.



Figura 21-Logotipo do PicMonkey

Capítulo III - Explicação do Software Utilizado

3.1 Wix

O Wix é um construtor de websites que permite que se utilize o próprio servidor dele. Ele também permite que se aceda ao Site através do painel “admin”. Além de poder usar as ferramentas que eles próprios fornecem. Assim, o Wix funciona como uma espécie de plataforma “all-inclusive”, com tudo num só lugar.

3.1.2 O Editor Wix

Primeiramente, o Editor Wix é onde se vai adicionar conteúdo, criar as páginas e personalizar tudo até estar satisfeito com o resultado final.

3.1.3 Adicionar imagens ao site

O Wix Pro Gallery é, sem dúvida, a maneira mais fácil de exibir as fotos e garantir que sejam mostradas na sua melhor qualidade. A imensa variedade de layouts da galeria significa que há algo para todo mundo, sejam um fotógrafo ou proprietário de uma loja virtual.

3.1.4 Adicionar vídeos ao site

O Wix Vídeo não apenas permite fazer upload e mostrar os vídeos, como também sincronizar conteúdo de outras fontes, como o YouTube e Vimeo.

3.1.5 Adicionar páginas no Wix

Criar um site adicionando novas páginas. Elas podem ser adicionadas no lado esquerdo do Editor e são adicionadas automaticamente ao menu do site.

Pode-se adicionar até 100 páginas estáticas ao site. Adicionar uma página em branco para começar do zero ou use um dos templates de página profissional para começar o design. Esses templates são divididos por tópicos e incluem todos os elementos que se necessitam.

Para adicionar uma nova página ao site:

1. Clique em **Páginas** no lado esquerdo do Editor.
2. Clique em + **Adicionar página** na parte inferior do painel.
3. Siga um destes passos:
 - **Adicionar uma página em branco:** clique em + **Em branco** no canto superior esquerdo.
 - **Escolha um template:** passe o rato sobre o design que se deseja usar e clique em **Adicionar página**.
4. Insira o novo nome da página no painel Páginas.
5. Clique em **OK**.



Figura 22-Logotipo do wix

3.2 Adobe Photoshop

O Photoshop é um software de edição de imagens criado pela Adobe Systems e também faz parte do software licenciado do Agrupamento.

Com este software podemos fazer correção de cores, balanço de brancos, recorte de imagens, aplicar efeitos e filtros, ajuste de tamanho e resolução da imagem entre muitas outras funcionalidades. Atualmente, o software é considerado, por muitos, como a melhor escolha para edição de imagens, principalmente para trabalhos profissionais.

O Photoshop oferece inúmeros recursos, que desempenham bem a função que se propõem. Os resultados impressionam pela funcionalidade, desempenho e prática. No entanto, existe uma certa complexidade no uso desta ferramenta e, portanto, é normal que o utilizador comum apresente algumas dificuldades ao usá-la.

É considerado o líder no mercado dos editores de imagem profissionais, como sendo o programa mais ajustado para realizar edição profissional de imagens digitais e trabalhos de pré-impressão.



Figura 23-Exemplo de Adobe Photoshop

3.2.1 As principais funções do Photoshop e como usá-las

Saber como usar o Photoshop passa por entender as principais funcionalidades do software e como elas são importantes ao desenvolver um layout ou manipular uma imagem.

Naturalmente, por ser uma ferramenta profissional, as opções são vastas e, só com a prática, é possível conhecer e aprender todas. No entanto, algumas funções mais básicas ajudam o utilizador a se situar na operação.

A operação no Photoshop acontece num ambiente simples e com foco na edição. A interface principal conta com 3 barras, uma ao lado esquerdo, uma à direita e uma na parte superior da tela.

Elas trazem as ferramentas principais que o designer vai utilizar durante o trabalho. Ao centro, é onde tudo acontece: um quadro em que o utilizador manipula as peças, as imagens e visualiza tudo que está sendo executado.

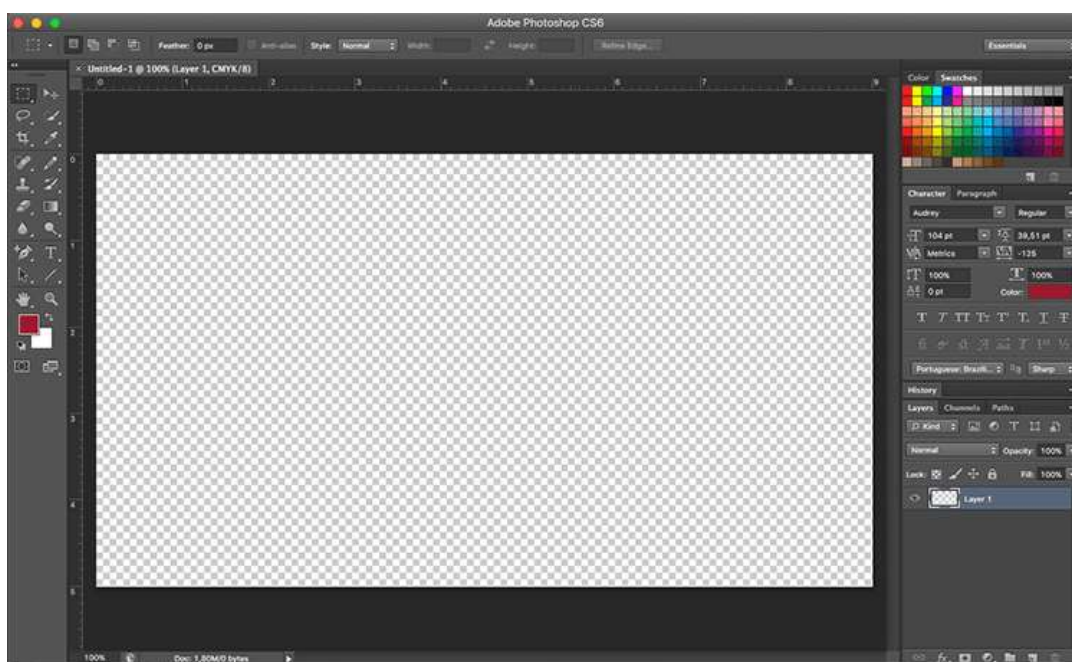


Figura 24-Exemplo de funções do Photoshop

3.2.2 Começar um novo trabalho

Pode parecer simples, mas começar um novo trabalho no Photoshop requer algumas definições. Na barra superior, clique em “File” e depois “New”. Esse comando vai abrir uma caixa com diversas opções, e é nesse momento que se deve prestar toda a atenção.



Figura 25- Exemplo 1 de um novo trabalho no photoshop

Por lá, preparar-se um arquivo com as predefinições ideais para gerar um layout qualificado e pronto para ser usado como se quiser.

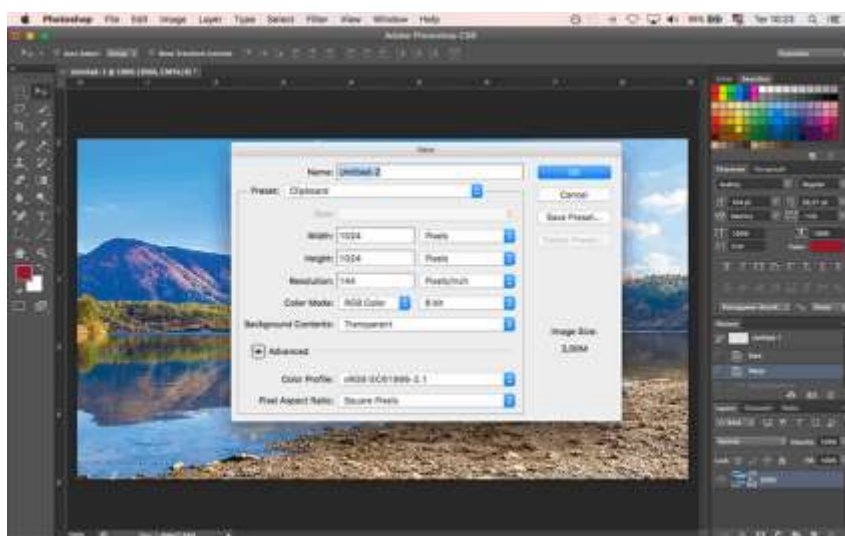


Figura 26- Exemplo 2 de um novo trabalho no Photoshop

Entre as seleções, prestar atenção nas seguintes opções:

- **width e height:** largura e altura, respetivamente, que seu arquivo terá;
- **resolution:** a resolução da imagem. Quanto maior, melhor a qualidade, mas também aumenta o tamanho do arquivo;
- **color mode:** se for para a Web, o ideal é usar o modo de cor RGB. Se for uma peça para impressão, CMYK deve ser selecionado.

3.2.3 Trabalhar com camadas

Para saber como usar o Photoshop, é imprescindível entender mais sobre as camadas. Elas garantem que, na produção de uma peça gráfica, os elementos estejam posicionados em ordem de relevância.

Por exemplo, se se quiser inserir um texto em cima de uma imagem, as camadas devem estar na posição correta, nesse caso, a caixa de texto acima da imagem.

As opções de camada ficam na barra do lado direito da tela, na parte inferior. Por lá, vai-se encontrar como “Layers”.

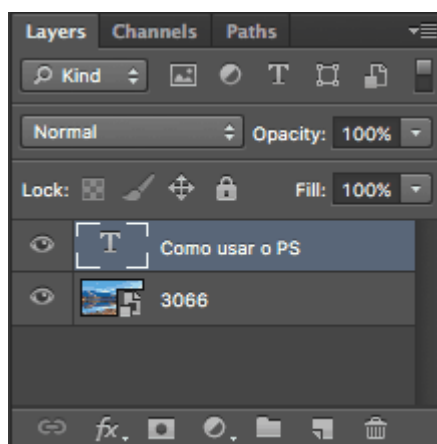


Figura 27-Exemplo de trabalho com camadas

Pode organizar-se cada uma das camadas da maneira que se quiser, lembrando que as que estiverem na parte de cima se posicionam no layout, sobrepondo as de baixo. Nesse campo, podem criar-se as camadas se que quiser. Para isso, clicar no ícone da folha com uma dobra.

3.2.4 Adicionar textos

Textos são muito importantes em diversos tipos de layouts. Em peças de publicidade, eles são indispensáveis, sempre trazendo uma importante mensagem junto às imagens.

O Photoshop permite que se trabalhe com uma ferramenta de edição de textos, em que se escolhe a fonte, o tamanho e o posicionamento dela na tela.

Na barra à esquerda da tela, seleciona o ícone representado por um “T”. A opção é chamada de “**Horizontal Type Tool**”.



Figura 28-Exemplo 1 de como adicionar textos

Após criar a caixa de texto, podes abrir as edições por meio do atalho “Ctrl + T” (no Windows) ou “Command + T” (no iOS). Essa barra de ferramentas vai abrir do lado direito da tela, com opções de tamanho, tipo da fonte, espaçamento, cor, entre outras.

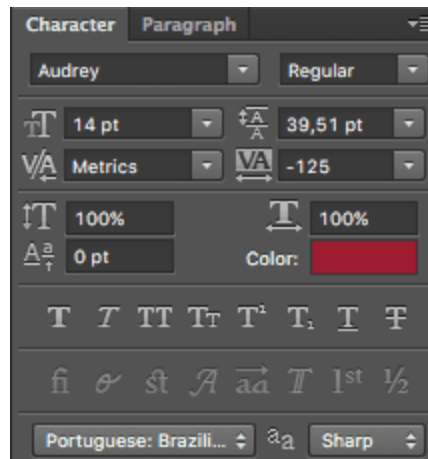


Figura 29-Exemplo 2 de como adicionar textos

3.2.5 Alterar o tamanho das imagens

O tamanho das imagens tem impacto direto no resultado da peça. É possível fazer algumas alterações mesmo depois de definir lá nas predefinições iniciais. Para isso, basta selecionar primeiramente a camada referente à imagem. Isso garante que ela será alterada. Após, na barra superior do software, basta ir na opção “Image” e selecionar “Image Size”, onde podes alterar.



Figura 30-Exemplo 1 de como alterar o tamanho das imagens

Na caixa de opções que abrir, encontrarás opções como “width” e “height” (largura e altura), além de “resolution”. Nesses campos, escolhes as medidas utilizadas e também podes escolher se as mudanças são proporcionais.

Dessa forma, se aumentares a largura do arquivo, a altura é proporcionalmente alterada. O mesmo acontece ao mudar a resolução. Para isso, basta marcar a caixa “**Constrain Proportions**”.

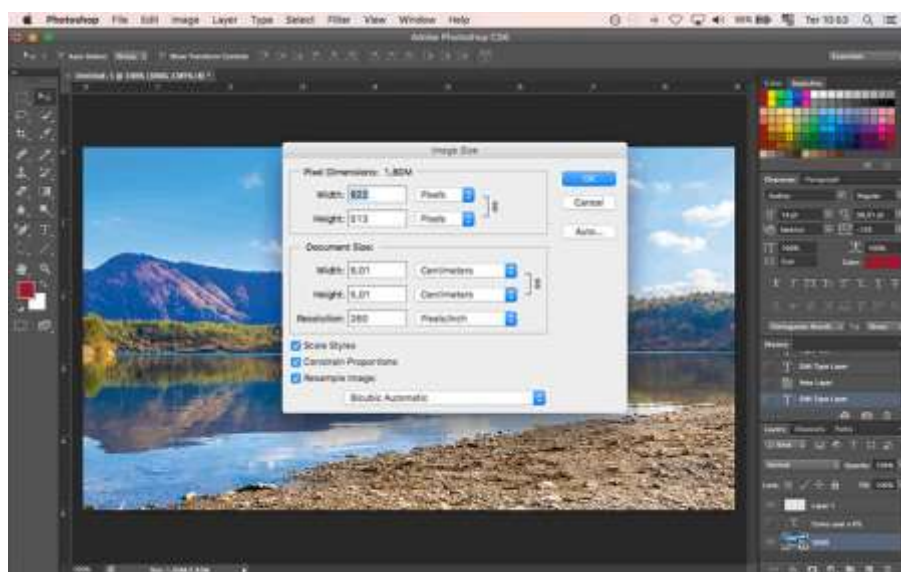


Figura 31-Exemplo 2 de como alterar o tamanho das imagens

3.2.6 Fazer uma seleção rápida

Outra funcionalidade muito comum, que ajuda em diversos trabalhos, é o recorte de elementos. Se quiser usar, por exemplo, a imagem de uma pessoa num layout, precisa de recortá-la de um fundo.

Não é uma tarefa muito simples, mas, quem sabe usar o Photoshop, entende que a “**Quick Selection Tool**” torna essa parte rápida, ajudando com uma seleção mais precisa do que será recortado.

Basta clicar na opção situada na barra direita da tela e, então, clicar e arrastar o cursor por toda a área que se deseja remover. Será criada uma seleção que deve ser copiada por meio do “Ctrl + C” básico, para ser colada onde desejar, seja em uma camada sem fundo, seja em uma camada com uma arte.

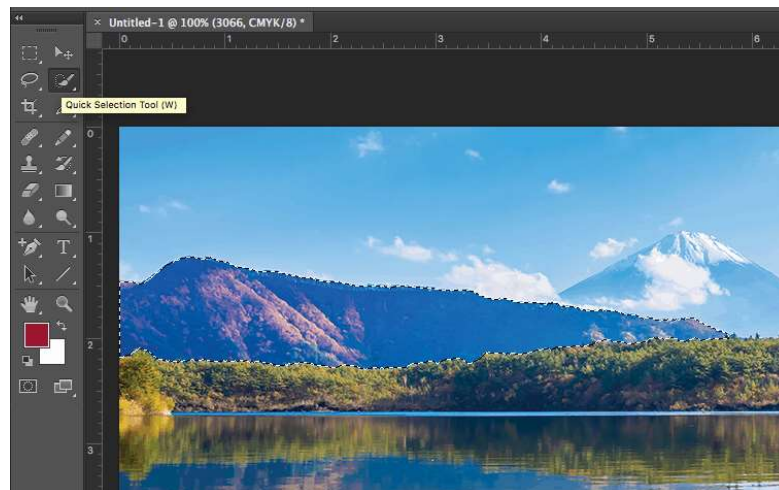


Figura 32-Exemplo de como fazer uma seleção rápida

Saber como usar o Photoshop é essencial para quem está no mercado de mercado e quer posicionar-se adequadamente. O software é uma ferramenta importante de suporte ao marketing, dando à equipa responsável todos os recursos necessários para ótimas edições.

Capítulo IV - Implementação Prática

4.1 Passos no Desenvolvimento do Projeto

Fase 1- Análise das Necessidades do Curso Profissional Técnico de Multimédia do Agrupamento de Escolas de Pinhel

Durante a fase de preparação, iniciei a recolha de informação sobre o Curso Profissional Técnico de Multimédia junto da coordenadora dos cursos profissionais, Ana Lourenço e das professoras Sílvia Soares e Ana Elias. Estudámos o essencial para inserir no Website, definimos o público-alvo e outros dados que nos possam ajudar a definir melhor a estrutura possível do Site.

Fase 2 – Layout/ Conceito Gráfico

Na fase de Layout, desenvolvi o conceito gráfico do projeto. Foi nesta etapa que defini quais seriam as cores do Website e como os elementos seriam distribuídos no ecrã.

Fase 3- Criação da conta de Email

Foi necessário criar uma conta de Email institucional para poder criar uma conta no Wix. Nesse sentido foi criado o Email: curso.multimedia@aepinhel.org na plataforma Office 365 com a palavra-passe *****

The image shows a web interface for adding a user. On the left, a vertical navigation menu has four items: 'Informações Básicas' (selected with a blue dot), 'Licenças de produto', 'Definições opcionais', and 'Concluir'. The main content area is titled 'Configurar as informações básicas' and contains the following fields and options:

- Nome próprio:** Input field with 'Curso' entered.
- Apelido:** Input field with 'Multimédia' entered.
- Nome a apresentar ***: Input field with 'Curso Multimédia' entered.
- Nome de utilizador ***: Input field with 'curso.multimedia' entered.
- Domínio:** Dropdown menu with 'aepinhel.org' selected.
- Clarear automaticamente uma palavra-passe**
- Palavra-passe ***: Input field with '*****' entered and a 'Mostrar' button.
- Obrigar este utilizador a alterar a respetiva palavra-passe na próxima vez que entrar nesta sessão**
- Enviar a palavra-passe por e-mail após a conclusão**

At the bottom, there are two buttons: 'Seguinte' (highlighted in blue) and 'Cancelar'.

Figura 33-Configurações das informações básicas

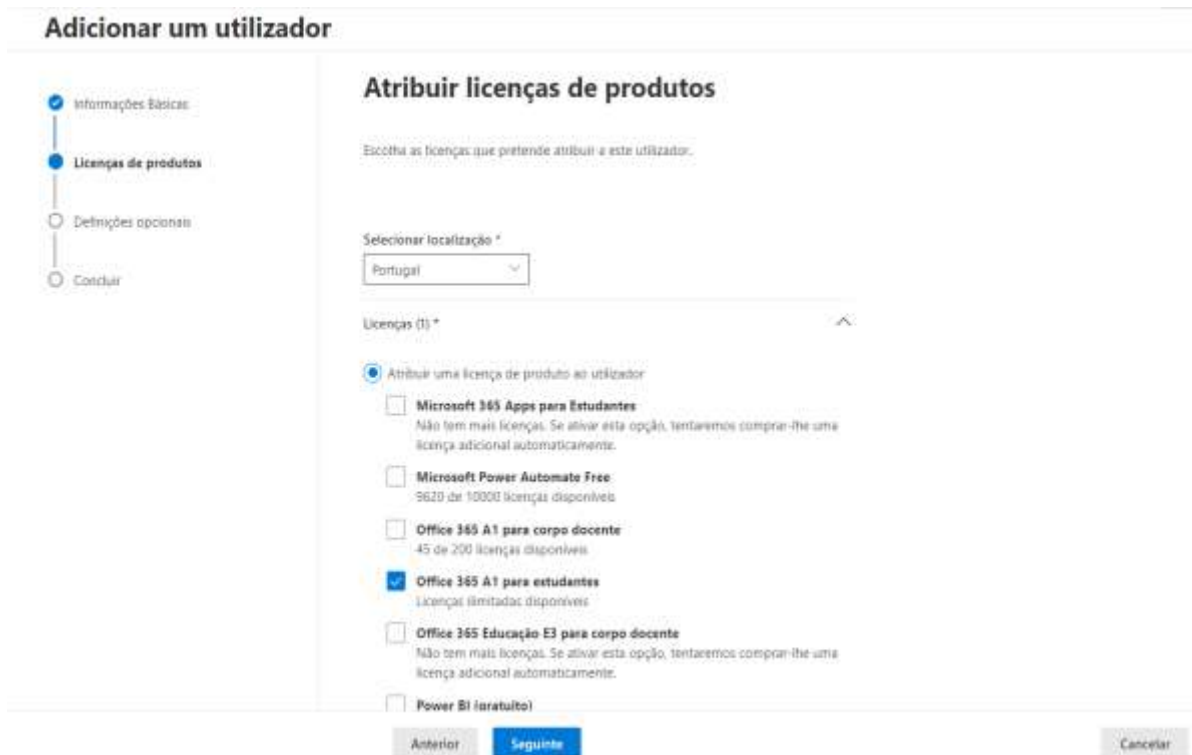


Figura 34-Atribuição da licença do produto

Fase 4-Criação do Website

Para criar o Website utilizei a plataforma Wix.com, com os seguintes dados da conta:

Email: curso.multimedia@aepinhel.org

Senha: *****

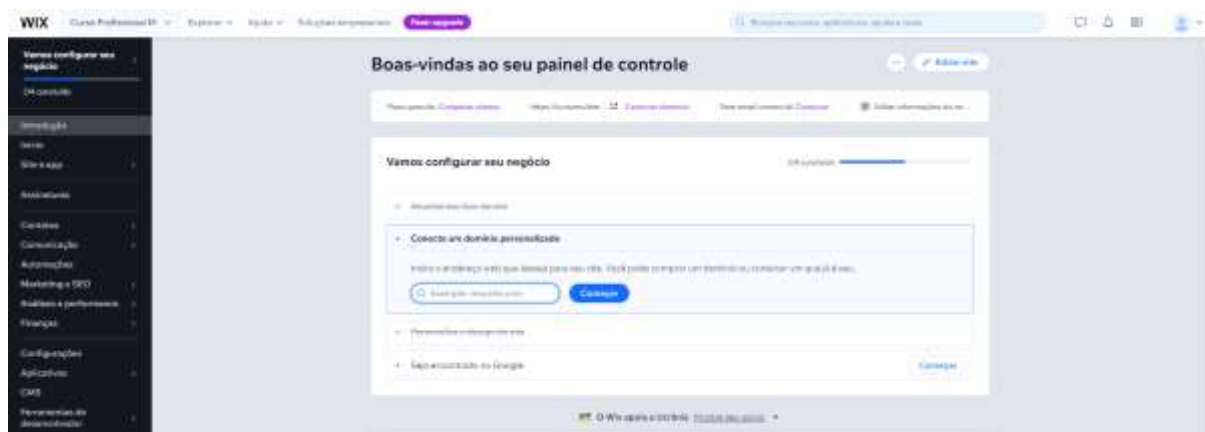


Figura 35-Configuração inicial do Site

Comecei por desenvolver o cabeçalho, o rodapé, o menu e escolher o design do Site, que foram apresentados a alguns professores para aprovação. De seguida, avancei com o desenvolvimento das páginas.



Figura 36-Cabeçalho do website



Figura 37- Botão Disciplinas




Figura 38- Botão Atividades



Figura 39- Rodapé do website

Este Site, <https://cursomultimedia3.wixsite.com/curso-multimedia>, tem uma Página “Início” que contém uma apresentação do curso técnico de multimédia.



Apresentação

Este curso visa a formação de profissionais aptos a realizar desenho e produção digital de conteúdos multimédia e a desempenhar tarefas de carácter técnico e artístico com vista à criação de soluções interativas de comunicação.

Objetivos
O Curso Profissional de Técnico de Multimédia tem como objetivos preparar jovens profissionais com competências técnicas na área do desenvolvimento de sistemas de Informação Multimédia, nomeadamente ao nível da concepção, desenvolvimento de projetos e tratamento digital de imagem e som.

Duração
O Curso terá a duração de 3 anos letivos, com um número total de 3100 horas, repartidas equitativamente pelos 3 anos.

Plano Curricular
Estes cursos têm uma estrutura curricular organizada por módulos, o que permite maior flexibilidade e respeito pelos teus ritmos de aprendizagem.
O plano de estudos inclui três componentes de formação:

- Sociocultural;
- Científica;
- Técnica.

Figura 40- Página "Apresentação"



REC

**CURSO PROFISSIONAL
TÉCNICO DE MULTIMÉDIA**

PINHEL

00:53 / 02:29

Video Promocional do Curso Profissional Técnico de Multimédia

Figura 41-Vídeo Promocional Do Curso Profissional Técnico de Multimédia

O Site conta com uma página “Disciplinas” que contém todas as disciplinas que há no curso profissional técnico de multimédia.



Figura 42- Página "Disciplinas"

Ao clicar no botão disciplinas podemos encontrar as disciplinas da Formação Sociocultural, Científica e Técnica, assim como os módulos de cada disciplina, em cada ano.



Figura 43- Página "Disciplinas Sociocultural"

Português



[Aprendizagens Essenciais](#)

Corresponde a 320 horas num total de 11 Módulos.

1.º Ano

Módulo	Conteúdo/Descrição
1	Poesia Trovadoresca e "Crónica de Di. João" de Fernão Lopes
2	"A Farsa de Inês Pereira" de G2 Vicente e a Lírica Camoniana
3	Os Lusíadas de Luís Vaz de Camões
4	"O Sermão de Santo António às Peixes" de Padre António Vieira

2.º ano

Módulo	Conteúdo/Descrição
4	"Frei Luís de Sousa" de Almeida Garrett
5	"O Amor de Perdição" de Camilo Castelo Branco e "Os malás" de Eça de Queirós
6	António de Quental e Cesário Verde
7	Fernando Pessoa- Ortónimo

3.º ano

Módulo	Conteúdo/Descrição
7	Fernando Pessoa- Heterónimos
8	Fernando Pessoa- "Mensagem" e a Poesia contemporânea
9	Cantos e "O Ano da Morte de Ricardo Reis" de José Saramago

Figura 44- Página "Português"

Inglês



[Aprendizagens Essenciais - Inglês Iniciação](#)
[Aprendizagens Essenciais - Inglês Continuação](#)

Corresponde a 220 horas num total de 9 Módulos.

1.º Ano

Módulo	Conteúdo/Descrição
1	Eu e o Mundo Profissional
2	Um Mundo de muitas Línguas
3	O Mundo tecnológico
4	Os Media e a comunicação Global

2.º Ano


Módulo	Conteúdo/Descrição
5	Os Jovens na era Global
6	O mundo à nossa volta

3.º Ano

Módulo	Conteúdo/Descrição
7	Os jovens e o consumo
8	O Mundo do trabalho
9	A Comunicação no Mundo Profissional

Figura 45- Página "Inglês"

Área de Integração



[Aprendizagens Essenciais](#)

1.º Ano
Módulo Conteúdo/Descrição

- 1 1.1 A comunicação e a construção do indivíduo 4.1 A identidade regional 7.1 Cultura Global ou Globalização das Culturas?
- 2 2.1 Estrutura familiar e dinâmica social 4.2 A região e o espaço nacional 7.2 Um desafio global: o desenvolvimento sustentável
- 3 3.1 Homem-Natureza: uma relação sustentável? 4.3 Desequilíbrios regionais 7.3 O papel das organizações internacionais

2.º Ano
Módulo Conteúdo/Descrição

- 4 2.1 A construção da democracia 5.1 A integração no espaço europeu 8.1 Das Economias-mundo à Economia Global
- 5 2.2 A construção do social 6.2 O desenvolvimento de novas atitudes no trabalho e no emprego: o empreendedorismo
9.2 A formação da sensibilidade cultural e a transfiguração da experiência: a Estética

3.º Ano
Módulo Conteúdo/Descrição

- 6 1.2 Pessoa e cultura 6.3 As organizações do trabalho 9.1 Os fins e os meios: que Ética para a vida humana?

↑

Figura 46- Página "Área de Integração"

Tecnologias de Informação e Comunicação

Corresponde a 100 horas num total de 4 Módulos.



[Aprendizagens Essenciais](#)

1.º Ano
Módulo Conteúdo/Descrição

- 1 Pesquisa, Filtrar e Estruturar Informação e Conteúdos em Ambientes Digitais
- 2 Organização e Tratamento de Dados

2.º Ano
Módulo Conteúdo/Descrição

- 5 Edição de Som e Vídeo
- 6 Introdução à Modelação 3D

↑

Figura 47- Página "Tecnologias de Informação e Comunicação"

Educação Física

Corresponde a 140 horas num total de 16 Módulos:

1º Ano	
Módulo	Conteúdo/Descrição
1	Jogos Desporto Coletivos- Basquetebol
4	Ginástica I
7	Outras atividades físicas e desportivas- Badminton
10	Dança I
13	Atividade Física / Contexto Saúde I
16	Aptidão Física



[Aprendizagens Essenciais](#)

2º Ano	
Módulo	Conteúdo/Descrição
2	Jogos Desporto Coletivo II
5	Ginástica II
8	Outras Atividades Físicas e desportivas II
11	Dança II
14	Atividade Física / Contexto Saúde II
16	Aptidão Física

3º Ano	
Módulo	Conteúdo/Descrição
3	Jogos Desportos Coletivos III
6	Ginástica III
9	Atividades e exploração da Natureza
12	Dança III
15	Atividade Física / Contexto Saúde III
16	Aptidão Física

Figura 48- Página "Educação Física"

Disciplinas Científicas

Matemática

História e Cultura das Artes

Física

Figura 49- Página "Disciplinas da Formação Científica"



Figura 50- Página "Matemática"



Figura 51- Página "História e Cultura das Artes"



Figura 52- Página "Física"



Figura 53- Página "Disciplinas da Formação Técnica"



Figura 54- Página "Técnicas de Multimédia"



Figura 55- Página "Sistema de Informação"



Figura 56- Página "Projeto e Produção Multimédia"



Figura 57- Página "Design de Comunicação Audiovisuais"



Figura 58-Página "Formação em Contexto de Trabalho"



Figura 59-Página "Prova de Aptidão Profissional"

O Site conta com uma página “Atividades“ onde podemos encontrar algumas atividades que o curso profissional técnico de multimédia realiza.

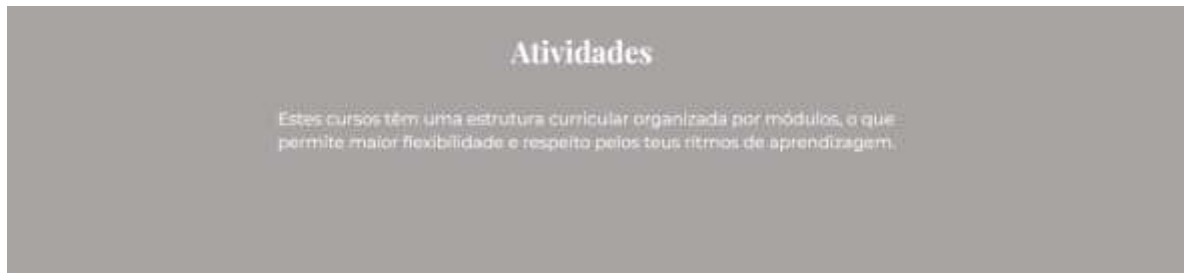


Figura 60-Página "Atividades"



Figura 61- Página "Criação de Imagens Vetoriais"



Figura 62-Página "Criação de Páginas Web"

Criação de Animações

A animação digital é a arte de criar imagens em movimento a partir da computação gráfica. É uma expressão artística que deriva da revolução digital iniciada no século 20, e segue em constante evolução dos métodos e popularização das aplicações. Das peças de entretenimento às produções de caráter técnico, a animação digital atende um amplo leque de demandas do mercado contemporâneo e hoje se consolida como um valorizado campo de atuação profissional.

Neste tema vais aprender a trabalhar no Adobe Animate:



Figura 63- Página "Criação de Animações"

Criação de Aplicações para Telemóvel

Aplicativos são programas de software presentes em celulares Android, iPhone (iOS), e em outros diversos dispositivos inteligentes, como smart TVs. Eles facilitam a vida do usuário e se tornaram indispensáveis no dia a dia.

Neste tema vais aprender a trabalhar no App Inventor:



Figura 64-Página "Criação de Aplicações para Telemóvel"

Edição de Vídeo

A edição de vídeo é o processo de montagem e design de vídeos para criação de conteúdo online, através da manipulação dos cortes de imagens gravadas e áudio. Ela engloba a seleção, organização e manipulação de material de vídeo para produzir um filme final.

Neste tema vais aprender a trabalhar no Adobe Premiere Pro.



Figura 65- Página "Edição de Vídeo"~

Edição de Publicações digitais

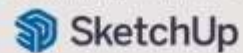
Ao longo do curso realizamos várias publicações digitais desde Posters, Flyers, Desdobráveis entre muitos outros tendo inclusive também a nossa escola o seu próprio jornal o "Teimoso" onde publica tudo sobre a escola, Eventos, Reuniões, Palestras, Concursos, Desporto Escolar e muitas mais atividades para todos os alunos e os seus respetivos Pais assim como todos os interessados estarem respetivamente sempre informados.



Figura 66-Página "Edição de Publicações digitais"

Modelação 3D

É basicamente um processo para criar um objecto com 3 dimensões, por meio de programas específicos para isso. Com essa técnica, é possível simular objectos, cenários e personagens em cenas animadas ou estáticas.



Projeto virtual do Bloco 4 do agrupamento de Escolas de Pinhel feito no SketchUp pelo aluno Ricardo Pires (2ºE/Curso Profissional de Técnico de Multimédia).



Projeto virtual do Bloco 4 do agrupamento de Escolas de Pinhel feito no SketchUp pelo aluno Nelson Pires (2ºE/Curso Profissional de Técnico de Multimédia).

Figura 67-Página "Modelação 3D"

Tratamento de Imagem

Tratamento de imagem ou manipulação de imagem envolve alterar uma fotografia usando vários métodos e técnicas para atingir os resultados desejados. Algumas manipulações de imagens são consideradas trabalhos hábeis, enquanto outras são consideradas práticas antiéticas, especialmente quando usado para enganar o público.

Neste tema vais aprender a trabalhar no Adobe Photoshop.



Figura 68-Página "Tratamento de Imagem"

Tratamento de Som

O trabalho do tratamento de som tem como objetivo corrigir, melhorar e enriquecer o áudio do vídeo, contribuindo para a construção da obra.

Neste tema vais aprender a trabalhar no Adobe Audition.



Figura 69-Página "Tratamento de Som"



Figura 70-Página "Clube de Robótica"



Figura 71-Página "Dia da Informática"



Figura 72-Página "Viagens de Estudo"



Figura 73-Página "Feira das Tradições"

Também podemos encontrar uma página com o contacto da escola e um formulário onde podem mandar mensagem para o email da escola, caso estejam interessados.



Figura 74-Página "Contacto"

Fase 5-Publicação do Site

Depois do conteúdo, design, programação e funcionalidades serem aprovadas pelo Sr. Diretor e pelos professores do curso de Multimédia, chegou a hora de publicar o Website.

O Endereço do Website (<https://cursomultimedia3.wixsite.com/curso-multimedia>) ficou disponível para consulta no Website do Agrupamento de Escolas de Pinhel.



The screenshot shows the website of the Agrupamento de Escolas de Pinhel. The main content area features a notice titled "AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE PINHEL CANDIDATURA À AÇÃO SOCIAL ESCOLAR- 2024/2025". The notice is in Portuguese and includes the following text:

Alunos que transitam para: 5º, 6º, 7º, 8º, 9º, 10º, 11º e 12º ano e Cursos Profissionais

Avisam-se todos os interessados em candidatar-se à Ação Social Escolar para o próximo ano letivo 2024/2025, que deverão apresentar a respetiva candidatura, por e-mail (secretaria.espinhel@zmail.com) ou pessoalmente nos Serviços Administrativos do Agrupamento de Escolas de Pinhel, até ao dia 28 de junho de 2024.

Para efeitos de candidatura, são necessários os seguintes documentos:

- Boletim de Inscrição devidamente preenchido (disponível no site do Agrupamento: www.aepinhel.org ou no site do Município: <http://www.cm-pinhel.pt> ou diretamente nos Serviços Administrativos da Escola Sede,
- Declaração emitida pela Segurança Social ou pelo serviço processador, com data de emissão de 2024, na qual conste o escalão de abono de família do aluno/a (1º, 2º ou 3º escalão).

As candidaturas dos alunos do 5º, 6º, 7º, 8º, 9º, 10º, 11º e 12º ano de escolaridade serão analisadas pelos serviços do Agrupamento de Escolas de Pinhel.

Pinhel, 16 de abril de 2024

O Diretor
[Assinatura]
(Ana Monteiro Paz)

At the bottom of the notice, there is a link: "Descarregue aqui o Boletim de Inscrição".

The website also features a sidebar with navigation links: GIAE Online, GIAE Interno, Ligações (Moodle, O nosso blog, Catálogo da Biblioteca, Cidadania e Desenvolvimento, Proteção Civil, SPO, Profissional Multimédia, Robótica), and Serviços. The main content area also includes a "Calendário de atividades" section with logos for Office 365, ARVOCI, and other partners.

Figura 75-Publicação do site no website do Agrupamento

Capítulo V - Conclusões

5.1 Análise Crítica

Após a conclusão do projeto final de curso, chamado de Prova de Aptidão Profissional, considero que, o mesmo foi de encontro às minhas expectativas.

Ao longo destes três anos de Curso adquiri muitos conhecimentos, graças aos professores e colegas. Superei várias dificuldades que surgiram neste percurso árduo e trabalhoso, pois foram muitas horas de cansaço e dedicação.

5.2 Conclusão

A Prova de Aptidão Profissional é o projeto mais importante de todo o curso, pois permitiu-me demonstrar alguns dos conhecimentos e competências adquiridas.

A aquisição de novas formas de trabalho, desenvolvimento de programas e gosto pelo curso ao longo destes 3 anos proporcionou-me realizar esta PAP.

Acabei a realização desta PAP com bastante satisfação, visto que atingi os objetivos propostos, tornou-se divertido, proporcionando-me experiências inovadoras e ricas em aprendizagem.

Como nenhum trabalho é fácil, tive as minhas dificuldades e com a ajuda de todos e com muita dedicação consegui ultrapassar todos os obstáculos ao longo deste projeto.

Considerando os objetivos gerais desta PAP, fiquei bastante satisfeita com o resultado obtido no projeto final.

Webgrafia

O que é um website ?, <https://agenciaticris.pt/perguntas-frequentes/o-que-e-um-website/>, 9-11-2023

Para que serve, <https://agenciaticris.pt/perguntas-frequentes/o-que-e-um-website/>, 9-11-2013

Conheça o primeiro website da historia da Internet, <https://www.estrategiadigital.pt/conheca-o-primeiro-website-da-historia-da-internet/> , 16-11-2023

Criação de website intuitivo? 5 Aspectos a considerar, <https://www.livetech.pt/pt/blog/5-aspectos-a-considerar-na-criacao-de-um-website-institucional/>, 16-11-2023

O Que é HTML:O Guia Definitivo para Iniciantes, <https://www.hostinger.pt/tutoriais/o-que-e-html-conceitos-basicos>, 23-11-2023

Vantagens e Desvantagens do HTML, https://pt.linkedin.com/pulse/vantagens-e-desvantagens-do-html-maraly-na-valerio?l=pt_BR, 23-11-2023

Introdução ao HTML,
<https://dspace.uevora.pt/rdpc/bitstream/10174/13240/1/Introdu%C3%A7%C3%A3o%20ao%20HTML.pdf>, 30-11-2023

Software para Criação de Sites - As melhores ferramentas e fornecedores,
<https://www.getapp.pt/directory/595/website-builder/software>, 30-11-2023

17 Programas para edição de fotos,
<https://instaarts.com/fotografia/17-programas-para-edicao-de-fotos/>, 17-04-2024

20 Tutoriais Wix para Criar e Aprimorar todo o Tipo de Site,

<https://pt.wix.com/blog/2018/11/20-tutoriais-wix-para-criar-e-aprimorar-todo-tipo-de-site/>

,17-04-2024

Editor wix gerenciando as páginas do seu site,

<https://support.wix.com/pt/article/editor-wix-gerenciando-as-p%C3%A1ginas-do-seu-site>,17-

04-2024

Adobe Photoshop,

https://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop ,18-04-2024