



Agrupamento de Escolas de Pinhel

Curso Profissional Técnico de Multimédia 2017/2020

Divulgação do Curso Profissional Técnico de Multimédia

PROVA DE APTIDÃO PROFISSIONAL

Aluno: Eduardo Pinheiro

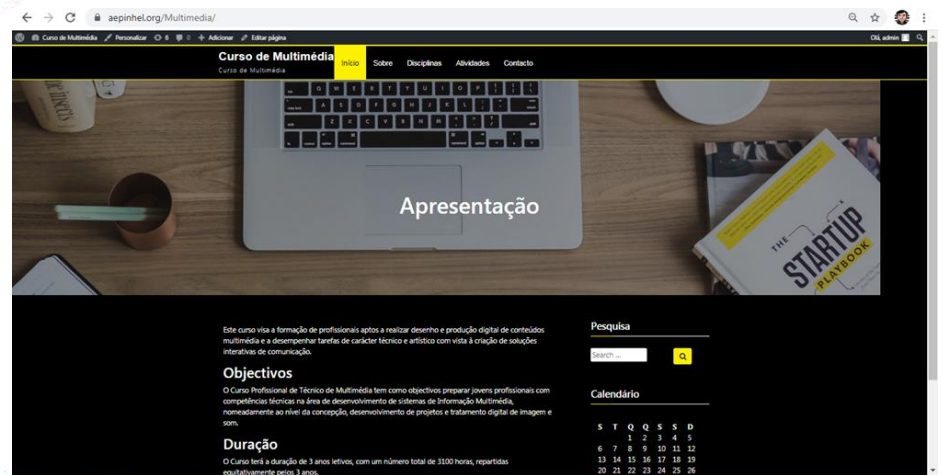
Número: a6513

Cofinanciado por:





Divulgação do Curso Profissional Técnico de Multimédia



PROVA DE APTIDÃO PROFISSIONAL

Aluno: Eduardo Pinheiro

Número: a6513

Curso: Técnico de Multimédia

Diretora de Turma: Ana Elias

JUNHO 2020

Ano Letivo: 2019-2020

Cofinanciado por:



AGRADECIMENTOS

Começo por agradecer à minha família que me ajudou e apoiou em todas as etapas da minha vida.

Quero também agradecer:

- A todos os professores que me acompanharam, do primeiro ao último ano, pois todos participaram neste meu percurso e me ajudaram a “crescer” em várias áreas/aspetos.
- Aos professores da parte técnica, o professor Paulo Brás, a professora Ana Elias, a professora Sílvia Soares e a professora Sofia Relvas pois contribuíram muito no nosso sucesso, ainda dentro da parte técnica agradecer também ao professor António Marques, pois foi com a sua ajuda e orientação que consegui realizar a minha Prova de Aptidão Profissional.
- À nossa Diretora de Turma, a professora Ana Elias, que nos acompanhou nestes 3 anos do curso de Técnico de Multimédia. Da sua parte, foi preciso paciência, mas destaco o facto de nunca ter desistido de nós e estar sempre presente no que precisávamos.
- À coordenadora dos cursos a professora Ana Lourenço, que desde o início, se disponibilizou a ajudar em tudo.
- Aos funcionários da escola, a quem agradeço, assim como à psicóloga Ana Cariano que quando precisámos de alguém para nos ouvir ela estava lá para nos ajudar.
- Ao Senhor Diretor José Vaz, pois, deu-nos tudo o que necessitámos, fornecendo sempre a sua ajuda, seja com conselhos, com discursos ou com material escolar.

A todos um obrigado, pois fizeram parte deste percurso.

Cofinanciado por:



RESUMO

Esta fase é uma das etapas mais importantes da nossa vida escolar, mas que não seria possível se não tivéssemos pessoas importantes que nos acompanharam do início ao fim e que nos apoiaram sempre neste longo percurso.

O objetivo principal deste projeto é mostrar a todos os interessados, por exemplo aos alunos que terminem 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”. Esta atividade foi complementada com a criação de um cartaz, um flyer e um filme alusivo ao curso.

O resultado obtido, do meu ponto de vista, foi Muito Bom. Consegui alcançar, da melhor maneira, os objetivos que tracei através de muita dedicação e esforço.

PALAVRAS CHAVE

Divulgação; Multimédia; Site; Flyer; Vídeo.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	1
Capítulo I - ENQUADRAMENTO TEÓRICO	2
TÉCNICO DE MULTIMÉDIA	3
Descrição geral.....	3
Duração.....	3
Disciplinas do curso	4
Principais saídas profissionais	5
Principais locais para exercer a atividade	5
Os programas explorados.....	6
Atividades principais do curso	7
MARKETING.....	8
PLATAFORMAS DE CRIAÇÃO DE PÁGINAS WEB.....	9
WordPress	9
Wix.....	11
ALGUNS PROGRAMA UTILIZADOS.....	12
Illustrator	12
InDesign.....	13
Adobe Premiere Pro.....	15
MATERIAL DE MULTIMÉDIA	16
Máquina Fotográfica	16
Máquina de Filmar.....	18
Tripe.....	19
Impressora 3D.....	20
Drone.....	21
Mesas Digitalizadoras.....	22
Capítulo II - CONCRETIZAÇÃO DO PROJETO	23
SITE DE DIVULGAÇÃO	24
Instalação do WordPress	24
Criar artigos, páginas e menus	25
Selecionar, instalar, ativar e configurar temas.....	31
Instalar e configurar plugins.....	32
Inserir widgets.....	33



Agrupamento de Escolas de Pinhel



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
E CIÊNCIA

CONSTRUÇÃO DO CARTAZ	35
CONSTRUÇÃO DE FLYER.....	36
VÍDEO PROMOCIONAL	37
CONCLUSÃO.....	38
WEBGRAFIA.....	39

Cofinanciado por:



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – Página inicial do WordPress.org	9
Figura 2 – Página inicial do Wix.com	11
Figura 3 – Área de trabalho do Illustrator	13
Figura 4 – Criar documento no InDesign.....	14
Figura 5 – Ambiente de Trabalho do Adobe Premiere	16
Figura 6 – Exemplo de máquina fotográfica.....	17
Figura 7 – Exemplo de máquina de filmar	18
Figura 8 – Exemplo de tripé	19
Figura 9 – Impressora 3D disponível no Agrupamento	20
Figura 10 – Exemplo de Drone.....	21
Figura 11 – Exemplo de mesa digitalizadora.....	22
Figura 12 – Instalação do WordPress	24
Figura 13 – Lista de páginas criadas.....	25
Figura 14 – Página de Apresentação	26
Figura 15 – Página da Disciplina de Português.....	26
Figura 16 – Página da Disciplina de HCA	27
Figura 17 – Página da Disciplina de Matemática	27
Figura 18 – Página da Disciplina de Técnicas de Multimédia	28
Figura 19 – Exemplo de página das atividades.....	29
Figura 20 – Exemplo de página das atividades extras	29
Figura 21 – Página de Contactos	30
Figura 22 – Criação do Menu	31
Figura 23 – Menu principal	31
Figura 24 – Tema utilizado	32
Figura 25 – Lista de Plugins	33
Figura 26 – Formulário	33
Figura 27 – Configuração de Widget	34
Figura 28 – Cartaz do Curso	35
Figura 29 – Flyer do Curso.....	36
Figura 30 – Vídeo de divulgação do Curso	37

Cofinanciado por:

INTRODUÇÃO

A minha Prova de Aptidão Profissional teve de ser ajustada devido ao estado de pandemia que vivemos. O tema, divulgação do curso Técnico de Multimédia, manteve-se, no entanto, não se limitou à criação de um vídeo promocional como inicialmente previsto, mas também na criação de um site de divulgação. O site vai espelhar todos os conteúdos/trabalhos realizados ao longo dos 3 anos, como por exemplo, as várias disciplinas, as atividades realizadas que fazem parte do curso, entre outras informações.

Este projeto teve como objetivo mostrar a todos os interessados em frequentar um Curso Profissional de Técnico de Multimédia, o trabalho/atividades/conteúdos que são desenvolvidos no Agrupamento de Escolas de Pinhel.

Esta Prova de Aptidão Profissional requereu um trabalho árduo, mas é esse trabalho associado ao esforço que nos faz sair deste curso prontos para enfrentar as próximas etapas.

Neste relatório estão espelhados todos os passos e conteúdos que foram necessários realizar/explorar para a concretização desta PAP.

O relatório inicia com a exploração dos conteúdos, seguida da implementação prática e termina com as conclusões.

Capítulo I - ENQUADRAMENTO TEÓRICO

Cofinanciado por:



TÉCNICO DE MULTIMÉDIA

Descrição geral

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.

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

Este curso tem uma estrutura curricular organizada por módulos/UFCD's, o que permite maior flexibilidade e respeito pelos ritmos de aprendizagem de cada aluno.

O plano de estudos inclui três componentes de formação: Sociocultural; Científica e Técnica.

Da conclusão do curso, resulta um Diploma de Certificação Profissional de nível 4 de acordo com o Quadro Nacional de Qualificação e Quadro Europeu de Qualificação, reconhecido em todos os Estados Membros (Portaria no 782/2009).

Duração

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

Deste total de horas, 600 horas são destinadas à Formação em Contexto de Trabalho que decorre em empresas, preferencialmente do Distrito.

Cofinanciado por:



Disciplinas do curso

As disciplinas dividem-se em 3 áreas:

Sociocultural:

Português

Inglês

Área de Integração

Tecnologia de Informação e Comunicação

Educação Física

Científica:

Matemática

História e Cultura das Artes

Física

Técnica:

Técnicas de Multimédia

Sistema de Informação

Design de Comunicação Audiovisuais

Projeto de Produção Multimédia

Principais saídas profissionais

Fotógrafo / Videógrafo

Designer Gráfico

Web Designer

Criador de ambientes virtuais

Animador 2D

Modelador / Animador 3D

Gestor de Redes Sociais

Produtor / Gestor de Projetos Multimédia

Programador de Aplicações Multimédia

Misturador de Som e Imagem

Técnico de animação multimédia

Principais locais para exercer a atividade

Agências de Publicidade

Gabinetes de Marketing / Comunicação

Departamentos de produção para Novos Media

Produtoras de conteúdos para TV e Web

Agências de Produção

Jornais – Edição

Televisão – Edição

Museus e Espaços culturais

Cofinanciado por:

Os programas explorados

Microsoft Word

Microsoft Excel

Microsoft Access

Microsoft PowerPoint

Microsoft Publisher

Adobe Illustrator

Adobe InDesign

Adobe Premiere

Adobe Photoshop

Adobe Audition

Adobe After Effects

Adobe Dreamweaver

Adobe Animate

Adobe Encore

SketchUp

Atividades principais do curso

Criação de imagens vetoriais

Criação de Páginas Web

Criação de animações

Criação de aplicações para telemóvel

Edição de vídeo

Edição de Publicações Digitais

Modelação 3D

Tratamento de imagem

Tratamento de Som

Registo Fotográfico

Clube de Robótica

Dia da informática

Viagens de estudo

Manutenção de equipamentos

Exploração de novas tecnologias

MARKETING

Uma vez que o principal objetivo é fazer a divulgação do curso, foi necessário explorar alguns conceitos de marketing.

Marketing é o conjunto de técnicas e métodos aplicados ao estudo das necessidades dos mercados e seus principais componentes, como públicos, vendas e produtos para o desenvolvimento das empresas.

O marketing estuda as causas e os mecanismos que regem as relações de troca (bens, serviços ou ideias) realizadas dentro de quatro eixos principais: preço, distribuição, comunicação e produto.

Ele pretende que o resultado de uma relação seja uma transação (venda) satisfatória para todas as partes que participam no processo.

Apesar disso, o marketing significa mais do que vender, porque a venda é um processo de sentido único. É um processo com dois sentidos, com o objetivo de assegurar a obtenção do maior benefício possível. Nessa área são aplicados conhecimentos avançados a respeito da prospeção de mercados e da sondagem de opiniões.

O marketing é uma filosofia: uma postura mental, uma atitude, uma forma de conceber as relações de troca. É também uma técnica: um modo específico de executar uma relação de troca (ou seja, identificar, criar, desenvolver e servir a procura).

O marketing pretende maximizar o consumo, a satisfação do consumidor, a escolha e a qualidade de vida.

PLATAFORMAS DE CRIAÇÃO DE PÁGINAS WEB

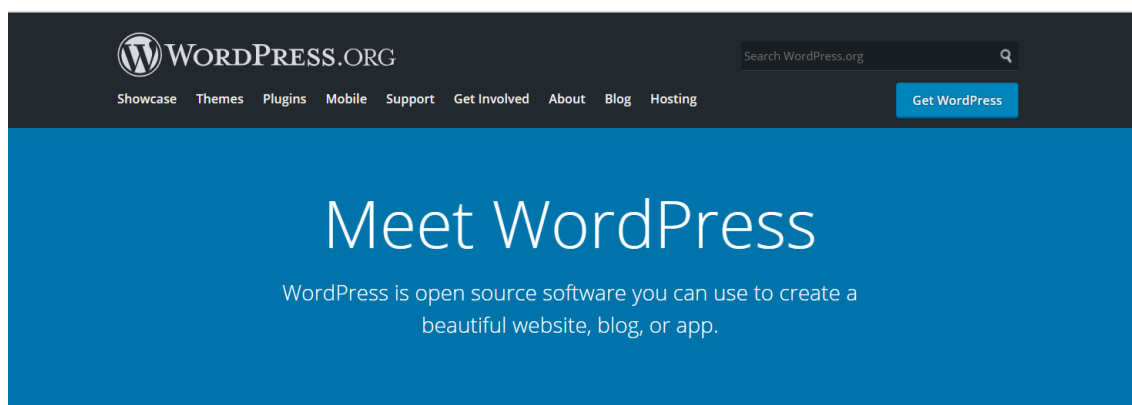
WordPress

O WordPress é um sistema de gestão de conteúdo que pode ser usado para criar e manter, de maneira simples e robusta, o conteúdo de um site, de um blog ou de uma aplicação. Combina estética, standards da web e usabilidade. Apesar de ser grátis, tem um valor inestimável.

O WordPress possui duas versões disponíveis aos utilizadores: a plataforma WordPress.com e o WordPress.org.

A primeira é um serviço que oferece alojamento gratuito de blogs e sites com o uso do software do WordPress.

A segunda é uma plataforma de código aberto, que se pode obter gratuitamente no site oficial e instalar num servidor. Para a realização desta PAP optou-se pela segunda opção.



O WordPress também está disponível em [Português](#).

Beautiful designs, powerful features, and the freedom to build anything you want. WordPress is both free and priceless at the same time.

Figura 1 – Página inicial do WordPress.org

Cofinanciado por:



Quais são as suas vantagens?

Uso intuitivo

Não é necessário dominar códigos de programação.

Instalação fácil

A maioria das vezes está disponível através do CPanel do servidor.

Muita oferta de plugins e extensões

Existem muitos plugins gratuitos para realizar as mais diversas tarefas.

Troca de templates sem alterar o conteúdo

Pode-se facilmente instalar um novo tema e experimentar sem que seja necessário fazer qualquer alteração ao conteúdo.

Utilização em dispositivos móveis

A maioria dos Temas ajustam os conteúdos das páginas aos diferentes equipamentos, tablet's, PC's, telemóveis, etc..

Atualizações constantes

A plataforma está em constantes melhoramentos de forma a satisfazer as necessidades dos seus utilizadores sem qualquer custo, visto ser uma plataforma de código aberto.

Wix

O sistema de criação de sites do Wix é muito interessante. Apenas se tem de aceder ao painel de controlo online para escolher um dos templates prontos. Também é possível criar e editar as páginas, arrastar elementos dentro delas, adicionar animações, incluir textos, imagens, botões de navegação, slideshow, vídeos, músicas e várias outras funcionalidades.



Figura 2 – Página inicial do Wix.com

Porém, mesmo sendo aparentemente fácil de usar, o Wix requer algumas noções de programação para se conseguir criar um site personalizado.

Quais são as suas vantagens?

A principal vantagem é ser gratuito e estar disponível para qualquer utilizador que se queira lançar na web. No entanto se o objetivo for criar um site com alguma complexidade e ter um domínio próprio haverá sempre gastos associados.

Além disso, o sistema possui bons serviços, onde é possível criar um site razoável.

Cofinanciado por:

Apesar de gratuito, os recursos com maior qualidade apenas estão disponíveis nas versões pagas. Outra desvantagem associada a esta plataforma é a falta de suporte para quem está a usar o serviço gratuito.

ALGUNS PROGRAMAS UTILIZADOS

Illustrator

O Adobe Illustrator é um programa utilizado por designers gráficos com foco em ilustrações, para Mac e Windows. A última versão permite uma interação maior entre utilizadores e programadores, além de oferecer recursos inéditos.

O programa não é gratuito, mas faz parte do software licenciado do Agrupamento de Escolas de Pinhel.

Vantagens

Gestão rápida de fotos, textos, fontes e vetores. Possui efeitos de sombra, preenchimentos e transparências com diversos recursos.

Permite salvar/exportar os ficheiros em diversos formatos como: JPG, EPS, PDF, além do próprio.

Desvantagens

Cofinanciado por:



Dificuldade para exportar o ficheiro em grandes formatos. Ficheiros com muitos efeitos gerados num PDF podem ter problemas de leitura.

O Illustrator fornece dez áreas de trabalho diferentes, incluindo a área de trabalho de toque. A área de trabalho padrão é a Essentials.

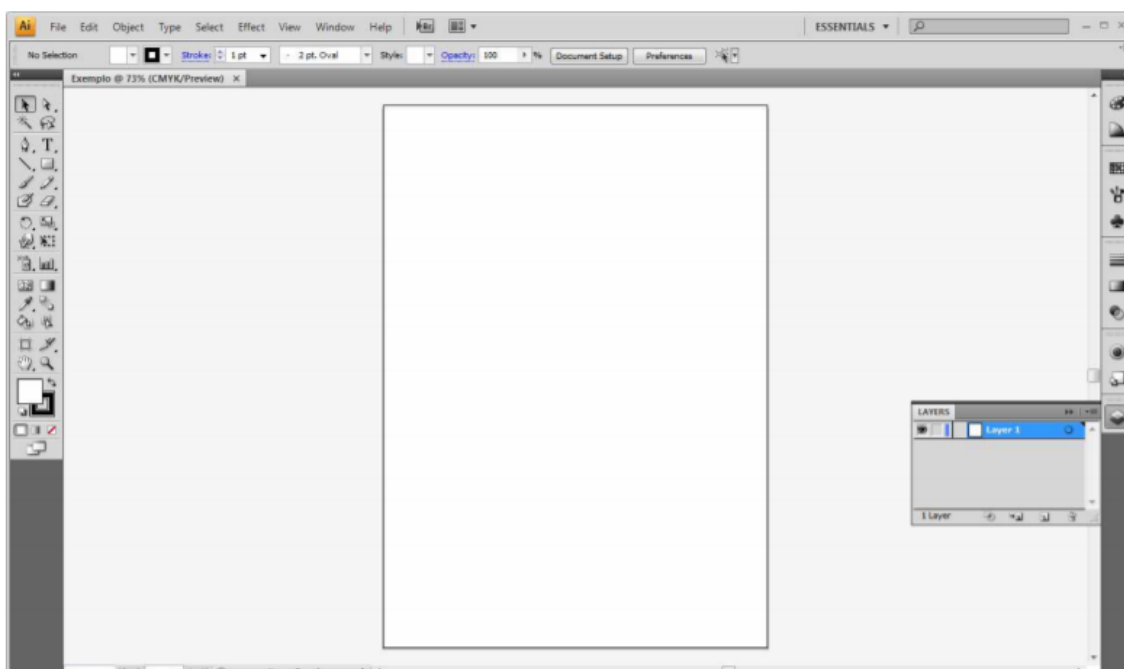


Figura 3 – Área de trabalho do Illustrator

A área de trabalho do Illustrator possui uma barra de ferramentas à esquerda, no centro temos a nossa área de trabalho, o conteúdo dentro dele será o impresso, à direita temos as paletas com as principais propriedades e no rodapé informações como Zoom e ferramenta que está ativa.

Na parte superior temos também uma barra de propriedades que se modifica de acordo com a ferramenta que está selecionada.

InDesign

Adobe InDesign é um software da Adobe Systems desenvolvido para diagramação e organização de páginas, criado para substituir o Adobe PageMaker, apresentando uma variedade de aprimoramentos, resultando em mais produtividade.

Vantagens

Gestão de fotos, textos, fontes e vetores simples. Trabalha com links de imagens e, por isso, consegue ter ficheiros mais leves durante a criação, o que dá mais velocidade ao trabalho.

Permite a criação de estilos para chamadas e parágrafos o que facilita trocas de padrões de forma rápida.

Permite salvar/exportar o ficheiro em diversos formatos como: JPG e EPS, mas o seu formato preferido é o PDF.

Desvantagens

A quantidade de recursos e opções pode deixar o utilizador um pouco perdido.

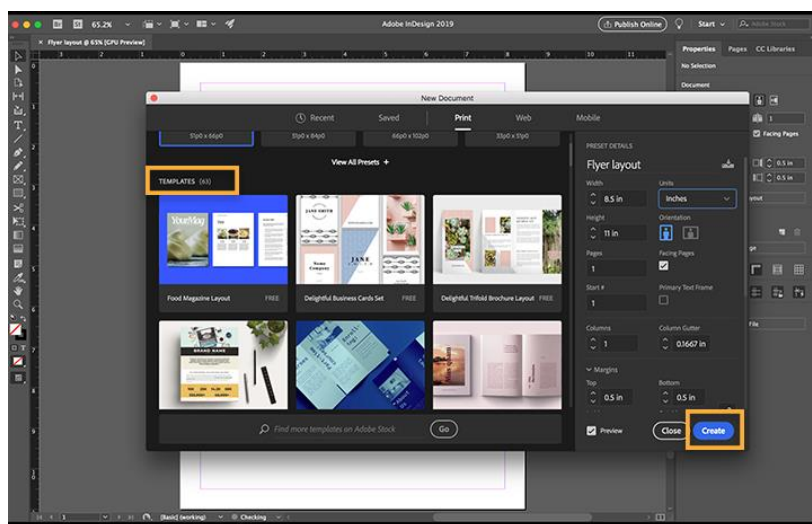


Figura 4 – Criar documento no InDesign

Adobe Premiere Pro

Muito utilizado, o Adobe Premiere é um programa de edição de vídeos profissional do pacote Adobe.

Assim o Premiere Pro é um editor de vídeo para quem precisa de uma ferramenta mais completa, que vá além daquilo que é possível fazer com aplicativos mais simples.

Vantagens

O Premiere é um editor compatível tanto com o sistema iOS quanto o Windows;

Ele é compatível com vários aplicativos gráficos, por exemplo, o After Effects;

Tem um recurso de rastreamento avançado que identifica objetos e faces e, assim, elimina espaços vazios automaticamente;

Desvantagens

O Premiere é um programa pago.

Apesar de ser um editor completo e muito utilizado, há comentários de utilizadores que dizem que ocorrem bloqueios e lentidão na renderização de vídeos, mas, mais uma vez, é bem provável que isto esteja mais relacionado com o hardware do computador utilizado.

Para alguém que esteja a começar a editar vídeos, é provável que encontre algumas dificuldades, já que essa é uma ferramenta para profissionais e bastante complexa.



Figura 5 – Ambiente de Trabalho do Adobe Premiere

MATERIAL DE MULTIMÉDIA

Máquina Fotográfica

Uma câmara fotográfica é um instrumento ótico para captação de imagens na forma de fotografias individuais, que são armazenadas localmente, transmitidas para outro local, ou ambos. Como capta informações sobre elementos externos sem ter contato físico com eles, tecnicamente é classificada como um dispositivo de sensoriamento remoto.

Em Portugal há uma tendência, segundo o comparador Kuantokusta para as marcas mais procuradas que são a Canon e a Nikon, referências no mercado, mas ambas com serviços diferentes.

A Canon é conhecida por captar cores mais quentes e a Nikon por captar tons mais frios. Contudo, há outras marcas a ganhar destaque entre os amantes da fotografia, como a Sony, a Panasonic ou a Fujifilm.

Por norma, as máquinas costumam estar à venda com uma objetiva de 18-55mm, ideal para fotografar objetos ou paisagens mais próximas, mas existem inúmeras opções. Uma das mais procuradas são as teleobjetivas que conseguem ir até aos 200/300mm; estas têm uma maior distância focal, e por isso, conseguem captar objetos mais distantes.

Há uma quantidade quase infinita de acessórios que ajudam todo o processo de fotografar: desde as objetivas, já referidas, aos tripés, estojos, baterias, fios de ligação ao computador, cartões de memória, filtros, etc.

A resolução de uma máquina fotográfica mede-se em megapixéis (MP). Quanto mais megapixéis, melhor a qualidade de impressão das suas fotografias. Atualmente, uma máquina fotográfica com uma resolução de 8 megapixéis já garante uma impressão de qualidade. Porém, apesar de a resolução ser importante deve pensar na quantidade de fotos que vai imprimir e em que tipo de formatos. Se vai optar por imprimir fotografias num formato normal, uma resolução média (entre os 11 e os 13 megapixéis) é mais do que suficiente. Já se pretende imprimir as suas imagens em formatos maiores, deve assegurar que a sua máquina oferece uma boa resolução de imagem.



Figura 6 – Exemplo de máquina fotográfica

Máquina de Filmar

A máquina de filmar, é um dispositivo composto com mecanismos que captura imagens em tempo real. Diferentemente da máquina fotográfica, a câmara de vídeo é capaz de registar movimentos, trazendo assim uma maior dinâmica ao resultado da produção.

Apesar de os telemóveis e as máquinas fotográficas já conseguirem captar vídeo com qualidade, até agora não existe um equipamento que ofereça a mesma qualidade que as máquinas de filmar. Atualmente, existem máquinas de filmar com características diferenciadoras e que podem ir ao encontro do que está à procura. Além disso, têm surgido alternativas como as Action Cam e os drones que permitem captar imagens criativas de outros ângulos.

Um ponto importante a considerar numa máquina de filmar é a capacidade da memória. Dependendo da utilização que irá dar ao equipamento, é importante garantir que tem espaço suficiente para todas as suas filmagens. Existem dois tipos de memória: os cartões de memória e a memória Flash. As máquinas de filmar com cartões de memória utilizam cartões de memória SD, SDHC, SDXC ou MemoryStick para armazenar imagens e filmagens. Este tipo de memória é mais pequeno e leve. As memórias Flash permitem “ver, filmar e partilhar” sendo perfeitas para quem tenciona partilhar vídeos nas redes sociais, como é o caso do YouTube. O armazenamento destes dois tipos de memórias pode ir até aos 200GB.



Figura 7 – Exemplo de máquina de filmar

Tripe

Na fotografia ou na filmagem, um tripé é usado para estabilizar e elevar uma máquina, uma unidade flash ou outro equipamento fotográfico.

As pernas do tripé são normalmente telescópicas, a fim de economizar espaço quando não estiver a ser usado. Eles são geralmente feitos de alumínio, fibra de carbono, madeira, aço ou plástico.



Figura 8 – Exemplo de tripé

Impressora 3D

A impressora 3D é um dispositivo que imprime ou cria objetos, que são construídos camada por camada. Imagine um vaso que tenha sido cortado em milhares de camadas horizontais.

A impressora 3D irá construir o vaso usando estas camadas, e posicionando-as umas sobre as outras, uma de cada vez.

O processo de impressão 3D é também conhecido por “fabricação aditiva” ou “manufatura aditiva”.

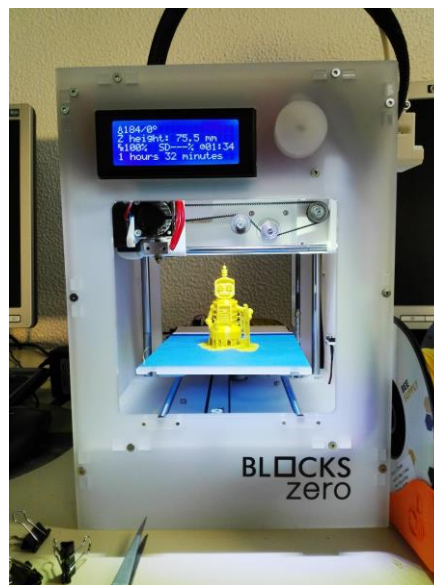


Figura 9 – Impressora 3D disponível no Agrupamento

Drone

Drone é um veículo aéreo não tripulado e controlado remotamente que pode realizar inúmeras tarefas. Sendo muito utilizado no ramo da informática para vídeos e fotografias aéreas.

Muitos dos primeiros drones domésticos precisavam de uma câmara auxiliar (geralmente uma GoPro) para a captura de imagens. Entretanto, os modelos mais recentes já apresentam câmaras eficientes, sem a necessidade de utilizar dispositivos auxiliares. O gimbal faz com que a câmara fique completamente estável durante a utilização do drone. O drone irá permitir o registo completo de paisagens e demais imagens, através de fotos e vídeos de alto padrão. Com uma câmara estável, o utilizador consegue ter mais qualidade na hora de capturar imagens. As câmaras presentes nos drones são otimizadas em diversos aspetos, em que muitas delas são capazes de registar imagens até na qualidade 4K com 120 fps.

Outra evolução foi o facto de muitos dos fabricantes de drones disponibilizarem apps para serem utilizados em tablets e smartphones. Essa ferramenta permite que o controlo do drone aconteça através de telemóvel, por exemplo.



Figura 10 – Exemplo de Drone

Mesas Digitalizadoras

Uma mesa digitalizadora, é um periférico do computador que permite a alguém desenhar imagens diretamente no computador, geralmente através de um software de tratamento de imagem.

A mesa digitalizadora consiste numa superfície plana sobre a qual o utilizador pode "desenhar" uma imagem usando um dispositivo semelhante a uma caneta, denominado "stylus". A imagem geralmente não aparece na mesa digitalizadora, mas é sim, exibida no monitor do computador.



Figura 11 – Exemplo de mesa digitalizadora

Capítulo II - CONCRETIZAÇÃO DO PROJETO

Cofinanciado por:



SITE DE DIVULGAÇÃO

O produto final deste trabalho está disponível em: <https://aepinhel.org/Multimedia/home/>. Este site conta com todo o material realizado no curso de Multimédia e as suas informações.

No geral, contém uma breve apresentação do curso, quais os seus objetivos e a sua duração, o plano curricular, com a especificação de cada disciplina. Também estão disponíveis as várias atividades do curso e por último o contacto onde tem um formulário.

Instalação do WordPress

Para a concretização deste projeto, foi instalado o wordpress no servidor do Agrupamento de Escolas de Pinhel, através do seu CPanel, ficando o mesmo associado ao subdomínio www.aepinhel.org/Multimedia.

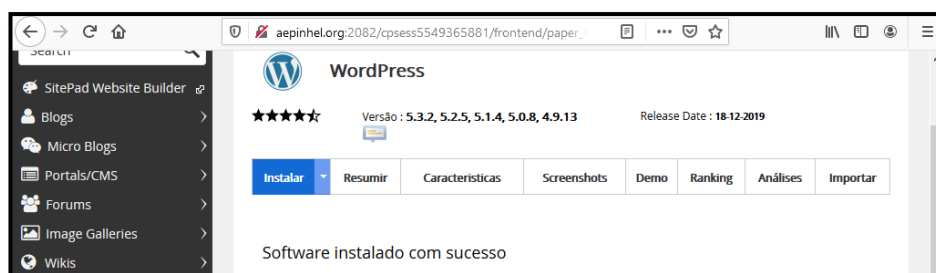


Figura 12 – Instalação do WordPress

Criar artigos, páginas e menus

Para a operacionalização do site, foram criadas várias páginas, tal como mostram as figuras seguintes, que irão conter informação estática sobre cada menu e submenu sobre as várias patentes do curso.

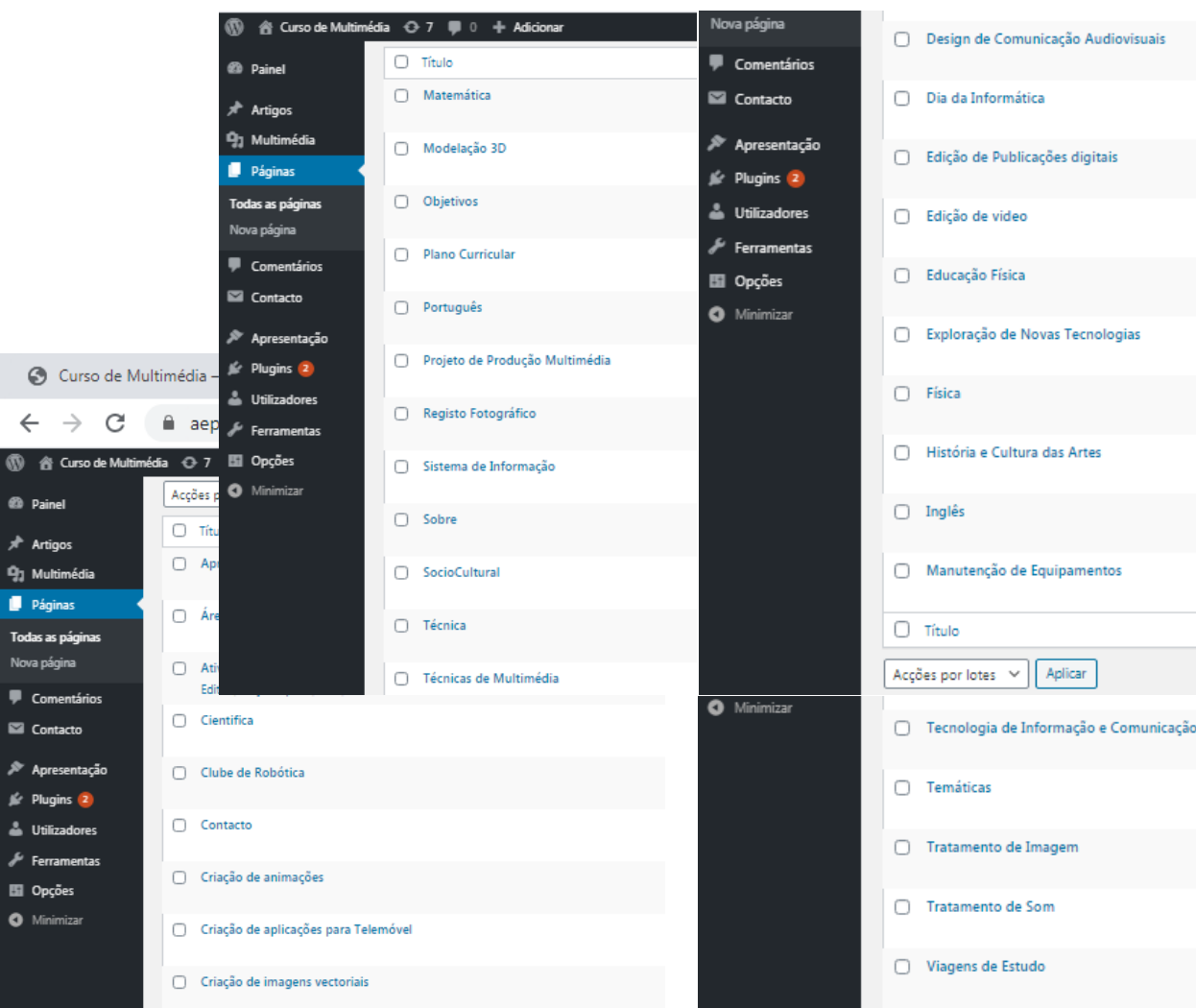


Figura 13 – Lista de páginas criadas

De seguida serão mostradas algumas páginas do Site

Cofinanciado por:

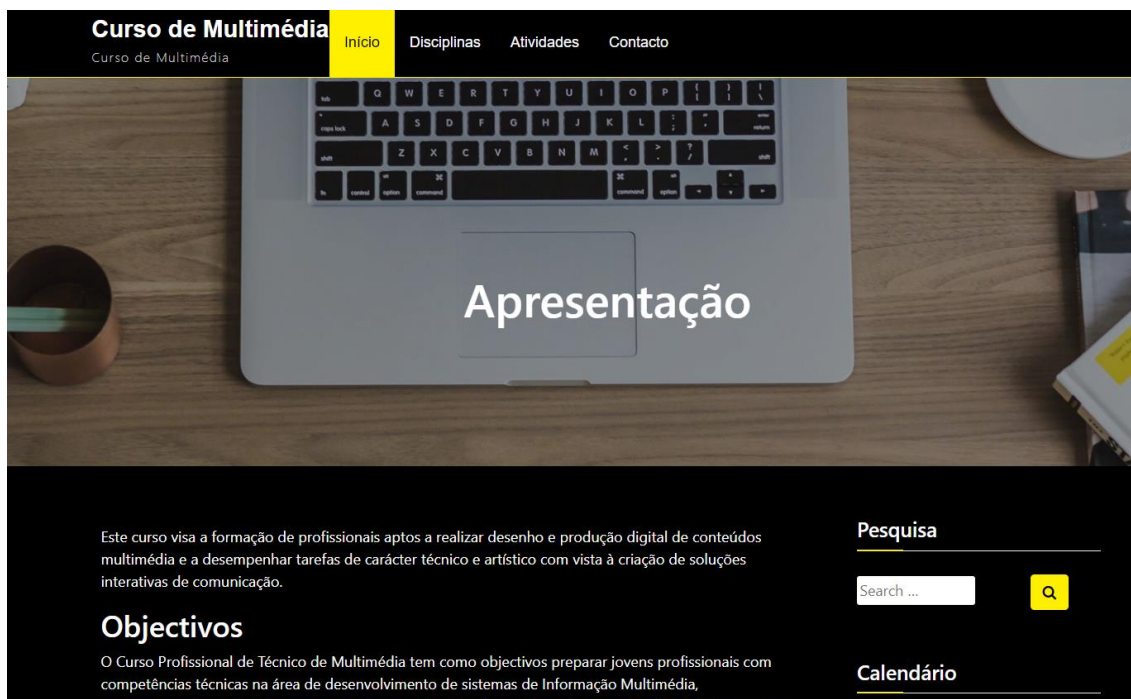


Figura 14 – Página de Apresentação

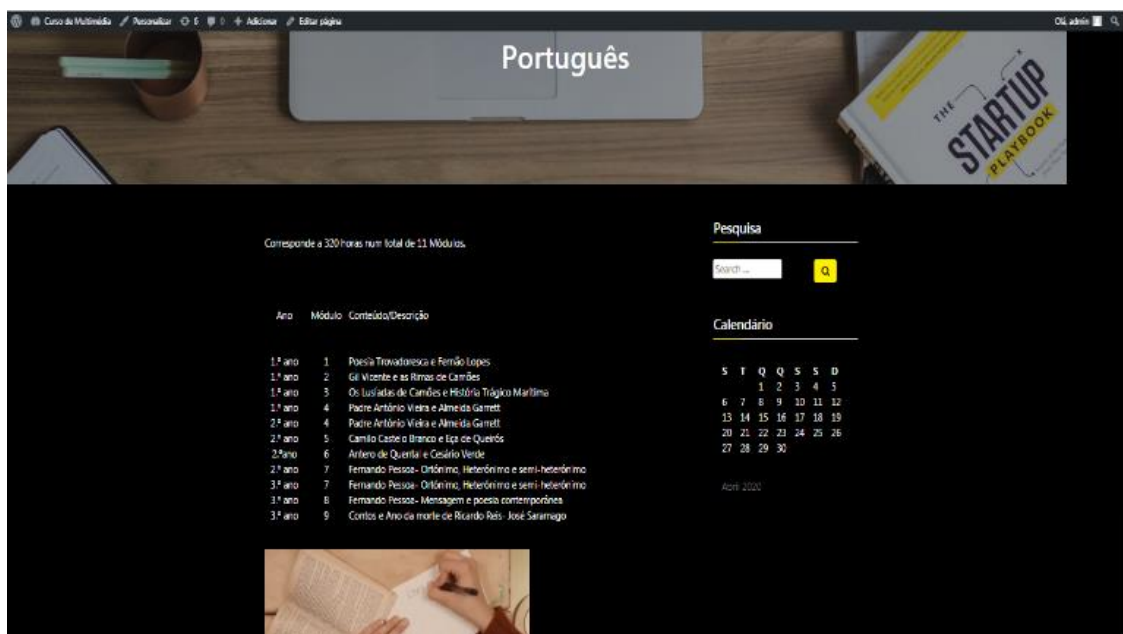
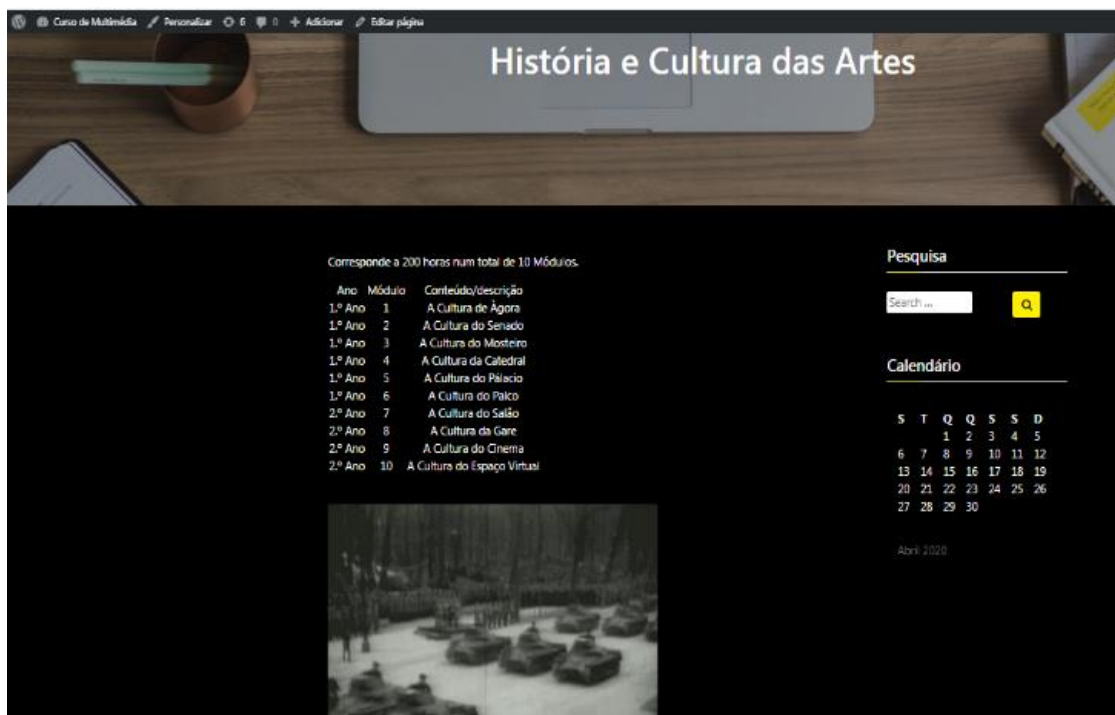


Figura 15 – Página da Disciplina de Português



Curso de Multimédia | Personalizar | Adicionar | Editar página

História e Cultura das Artes

Corresponde a 200 horas num total de 10 Módulos.

Ano	Módulo	Conteúdo/Descrição
1.º Ano	1	A Cultura de Agora
1.º Ano	2	A Cultura do Sentido
1.º Ano	3	A Cultura do Mosteiro
1.º Ano	4	A Cultura da Catedral
1.º Ano	5	A Cultura do Palácio
1.º Ano	6	A Cultura do Palco
2.º Ano	7	A Cultura do Salão
2.º Ano	8	A Cultura da Game
2.º Ano	9	A Cultura do Cinema
2.º Ano	10	A Cultura do Espaço Virtual

Pesquisa

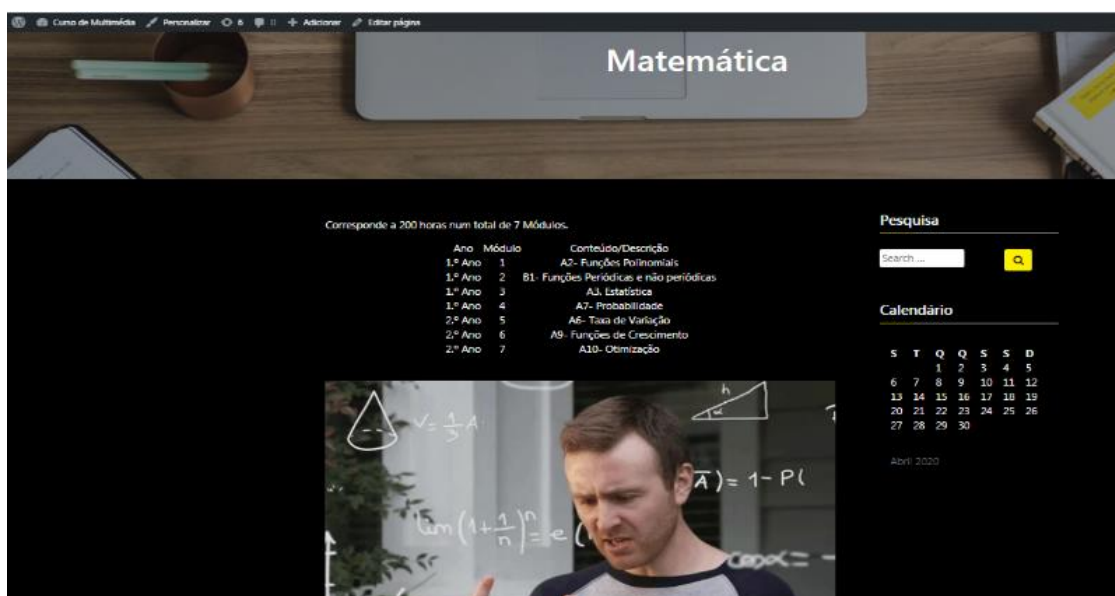
Search...

Calendário

S	T	Q	Q	S	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Abri 2020

Figura 16 – Página da Disciplina de HCA



Curso de Multimédia | Personalizar | Adicionar | Editar página

Matemática

Corresponde a 200 horas num total de 7 Módulos.

Ano	Módulo	Conteúdo/Descrição
1.º Ano	1	A2- Funções Polinomiais
1.º Ano	2	B1- Funções Periódicas e não periódicas
1.º Ano	3	A3- Estatística
1.º Ano	4	A7- Probabilidade
2.º Ano	5	A6- Taxa de Variação
2.º Ano	6	A9- Funções de Crescimento
2.º Ano	7	A10- Otimização

Pesquisa

Search...

Calendário

S	T	Q	Q	S	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Abri 2020

Figura 17 – Página da Disciplina de Matemática



Curso de Multimédia | Personalizar | Adicionar | Editar página

Técnicas de Multimédia

Corresponde a 350 horas num total de 7 Módulos

Ano	Módulo	Conteúdo/Descrição
1.º Ano	1	Noções de Hardware e sistemas operativos pra multimédia
1.º Ano	2	Animação 2D
2.º Ano	3	Action Script
2.º Ano	4	Animação 3D- configurações, parágrafos, janelas e comandos
3.º Ano	5	Conexão de animações 3D
3.º Ano	6	Sam/Áudio- captação, registo e edição
3.º Ano	7	Imagem/Vídeo- captação, registo e edição

Pesquisa
Search ...

Calendário

S	T	Q	Q	S	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Abri! 2020

PowerPoint 2013 | **GPFF**

Figura 18 – Página da Disciplina de Técnicas de Multimédia



Figura 19 – Exemplo de página das atividades



Figura 20 – Exemplo de página das atividades extras

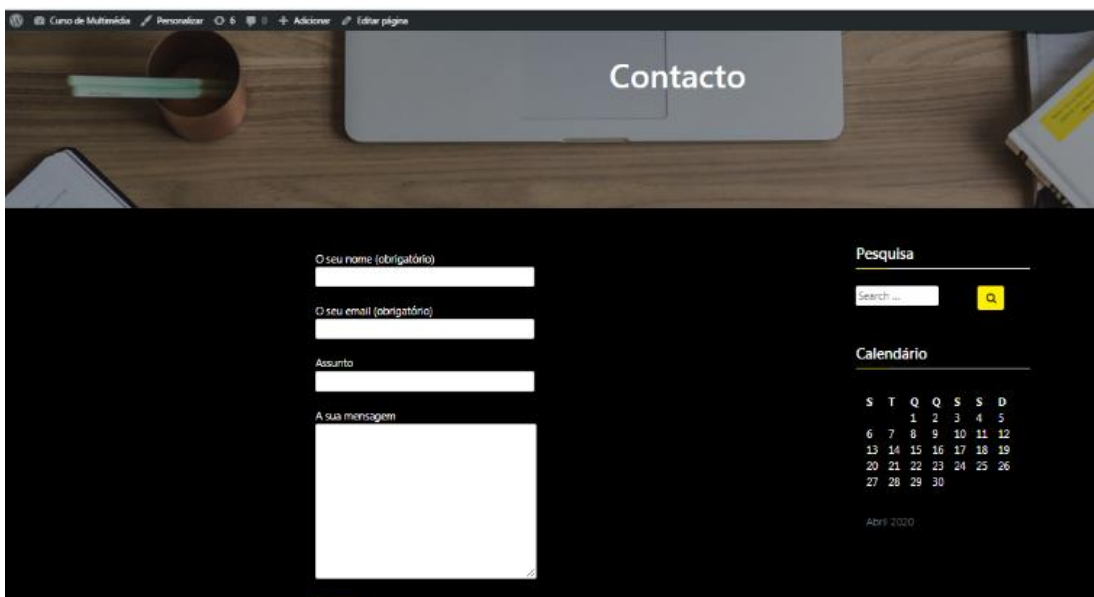


Figura 21 – Página de Contactos

A maioria das páginas conta com uma animação alusiva aos conteúdos da página.

No que concerne ao menu, foi criado um menu principal como mostra a figura seguinte:

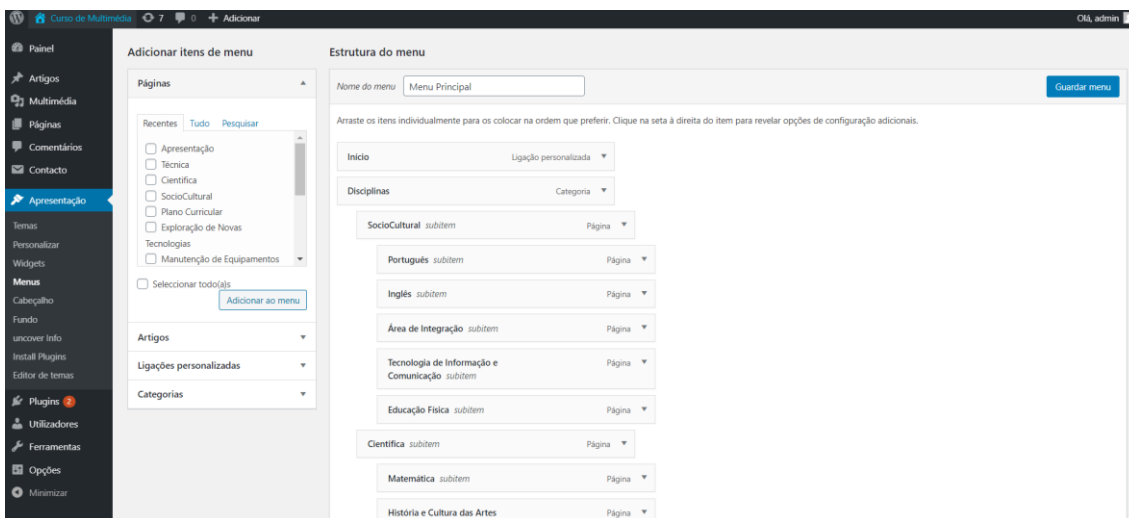


Figura 22 – Criação do Menu

O menu principal é composto por 4 menus principais:



Figura 23 – Menu principal

- Home/Início – Apresentação geral do curso
- Disciplinas – O menu disciplinas com vários submenus com cada área com a descrição de todas as disciplinas do curso/módulos distribuídos pelos 3 anos.
- Atividades – Contém um submenu com cada atividade do curso.
- Contactos – Está disponível um formulário que podem colocar as suas dúvidas.

Selecionar, instalar, ativar e configurar temas

Após a exploração dos temas disponíveis, foi selecionado o tema **Uncover** para a construção/estruturação deste site.

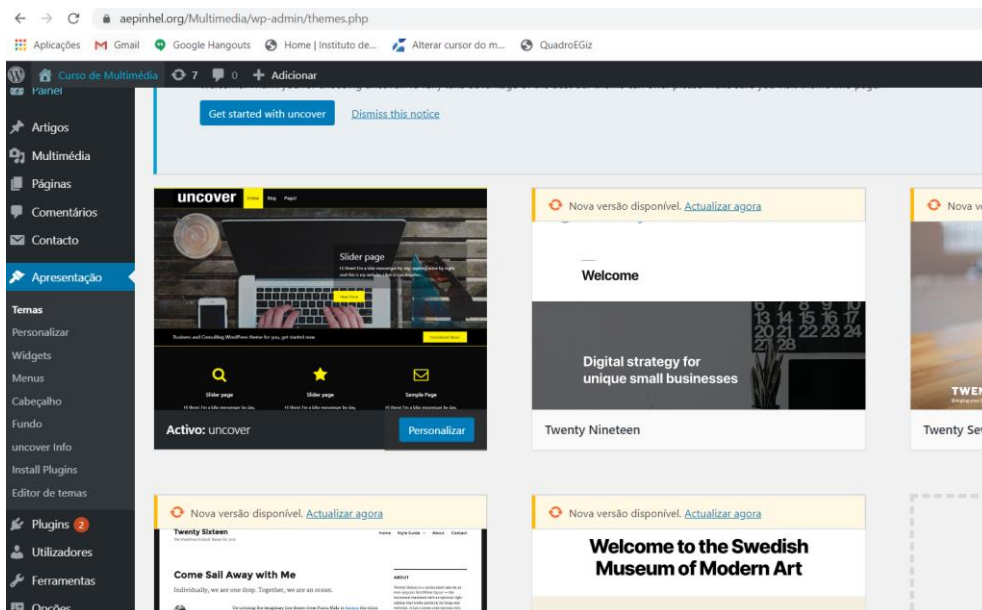


Figura 24 – Tema utilizado

Fica sempre em aberto a possibilidade de alterar o tema, pois o Wordpress permite-o sem ter que fazer alterações no conteúdo das páginas.

Instalar e configurar plugins

Foi também necessário instalar e configurar alguns plugins, para dar resposta a diversas questões/necessidades nomeadamente o **Contact Form 7 - plugin** para a criação do formulário de contacto;

Plugins [Adicionar novo](#)

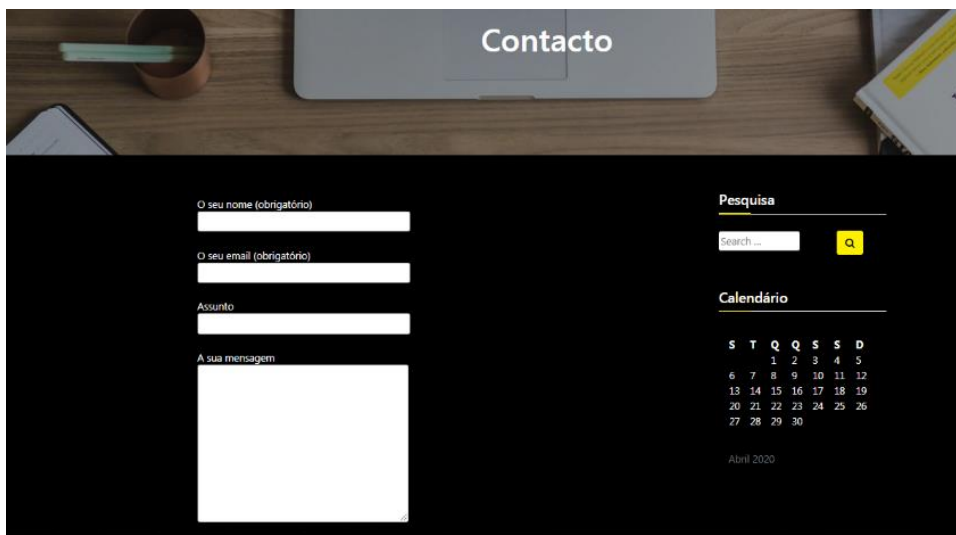
This theme recommends the following plugin: [Zen Toolkit](#)
[Begin installing plugin](#) | [Dismiss this notice](#)

Todos (3) | Activo (1) | Inactivos (2) | Actualizações disponíveis (2)

Acções por lotes 3 itens

<input type="checkbox"/>	Plugin	Descrição
<input type="checkbox"/>	Akismet Anti-Spam Activar Eliminar	Usado por milhões, o Akismet é provavelmente a melhor maneira de proteger o seu site contra spam. Mantém o seu site protegido mesmo enquanto dorme. Para começar, active o plugin Akismet e depois vá à sua página de opções do Akismet para configurar a sua chave de API. Versão 4.1.3 Por Automattic Ver detalhes
<p>Está disponível uma nova versão de Akismet Anti-Spam. Ver detalhes da versão 4.1.4 ou actualizar agora.</p>		
<input type="checkbox"/>	Contact Form 7 Definições Desactivar	Mais um plugin de formulário de contacto. Simples mas flexível. Versão 5.1.6 Por Takayuki Miyoshi Ver detalhes
<p>Está disponível uma nova versão de Contact Form 7. Ver detalhes da versão 5.1.7 ou actualizar agora.</p>		
<input type="checkbox"/>	Hello Dolly Activar Eliminar	Este não é apenas mais um plugin. Ele simboliza a esperança e entusiasmo de uma geração inteira, resumidas em duas palavras, famosamente cantadas por Louis Armstrong: Hello Dolly. Uma vez activado, verá linhas da letra de Hello, Dolly no canto superior direito de todas as páginas do seu painel. Versão 1.7.2 Por Matt Mullenweg Ver detalhes
<input type="checkbox"/>	Plugin	Descrição

Figura 25 – Lista de Plugins



Contacto

O seu nome (obrigatório)

O seu email (obrigatório)

Assunto

A sua mensagem

Pesquisa
Search

Calendário

S	T	Q	Q	S	S	D
	1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Abril 2020

Figura 26 – Formulário

Inserir widgets

O site conta com um barra lateral (direita) onde, através da ativação e configuração de vários widgets se concretizou os seguintes pontos:

- uma caixa de pesquisa;

Cofinanciado por:



- Um calendário que poderá servir de hiperligação para os diferentes artigos, ficando assim também disponível um resumo temporal dos mesmos.

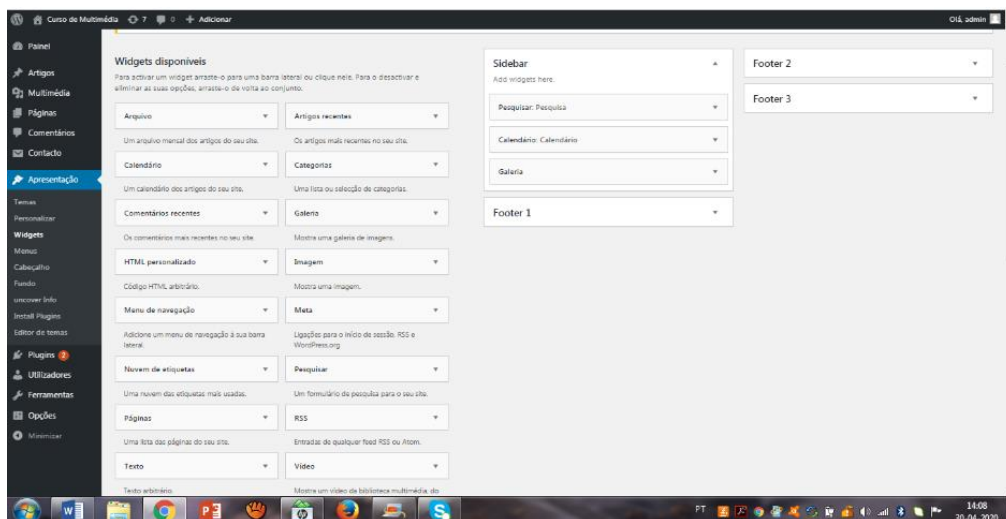


Figura 27 – Configuração de Widget

CONSTRUÇÃO DO CARTAZ

Através de diversas técnicas apreendidas ao longo do curso, foi também criado um cartaz de divulgação do Curso que foi disponibilizado ao agrupamento para poder divulgar o Curso.

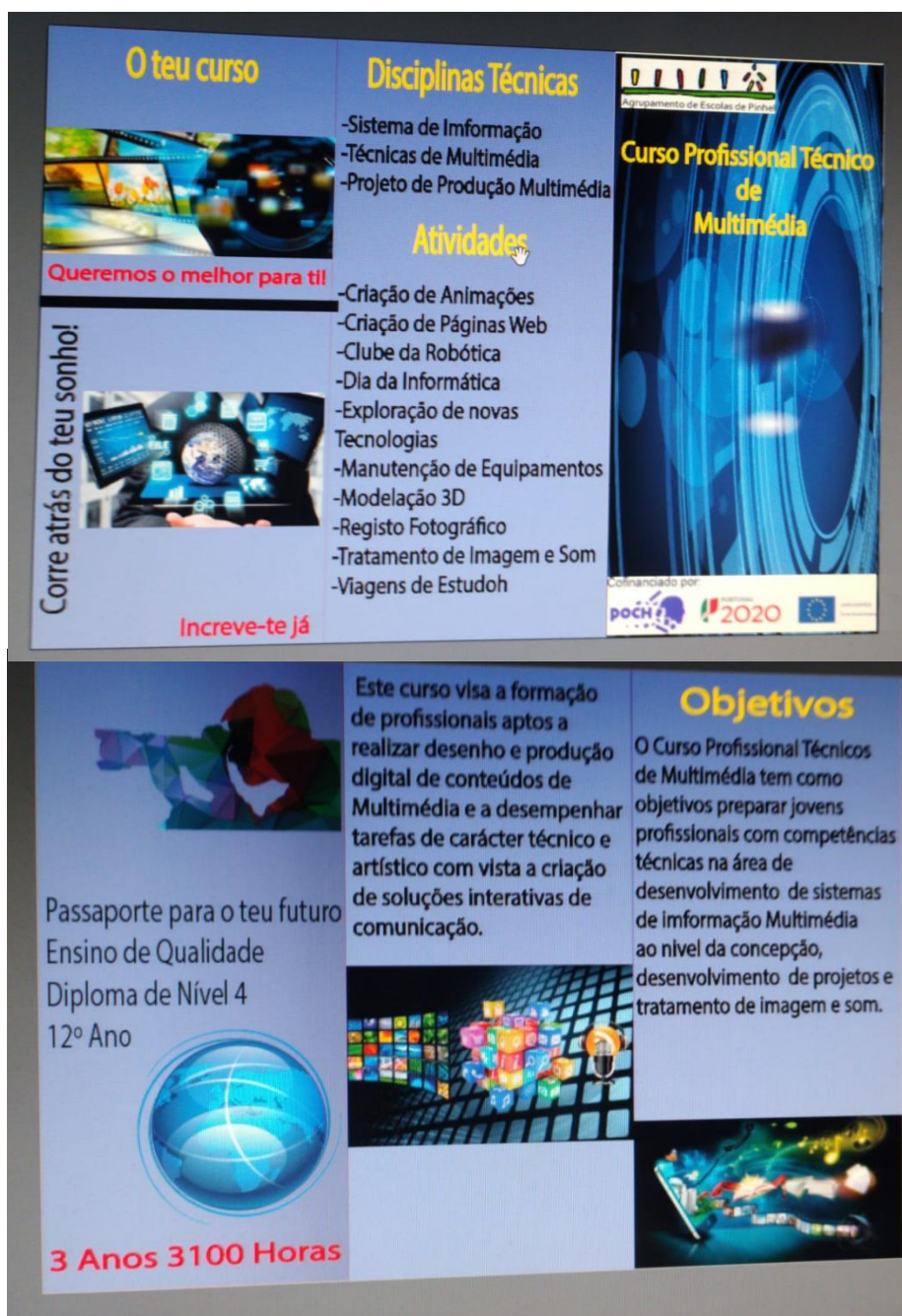
O cartaz tem um resumo da informação mais pertinente para os novos candidatos e foi feito com a utilização de cores e elementos que considerei mais atrativos de forma a despertar a atenção, mas que fosse de fácil leitura.



Figura 28 – Cartaz do Curso

CONSTRUÇÃO DE FLYER

Foi também concebido um flyer com a informação mais detalhada para que os candidatos pudessem levar para casa para ponderarem a sua decisão.



O teu curso

Queremos o melhor para ti!

Corre atrás do teu sonho!

Disciplinas Técnicas

- Sistema de Informação
- Técnicas de Multimédia
- Projeto de Produção Multimédia

Atividades

- Criação de Animações
- Criação de Páginas Web
- Clube da Robótica
- Dia da Informática
- Exploração de novas Tecnologias
- Manutenção de Equipamentos
- Modelação 3D
- Registo Fotográfico
- Tratamento de Imagem e Som
- Viagens de Estudoh

Curso Profissional Técnico de Multimédia

Cofinanciado por:

POCH 2020

Objetivos

O Curso Profissional Técnicos de Multimédia tem como objetivos preparar jovens profissionais com competências técnicas na área de desenvolvimento de sistemas de informação Multimédia ao nível da concepção, desenvolvimento de projetos e tratamento de imagem e som.

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

Passaporte para o teu futuro
Ensino de Qualidade
Diploma de Nível 4
12º Ano

3 Anos 3100 Horas

Figura 29 – Flyer do Curso

VÍDEO PROMOCIONAL

Por fim foi elaborado um vídeo promocional. Os vídeos promocionais podem ser uma grande ferramenta para dar a conhecer os cursos do Agrupamento.

Vivemos numa época de sobrecarga de informação, em que o conteúdo audiovisual se destaca como a melhor opção na hora de informar, uma vez que ajuda os possíveis interessados a filtrar a informação de forma simples, atrativa, rápida e concisa.

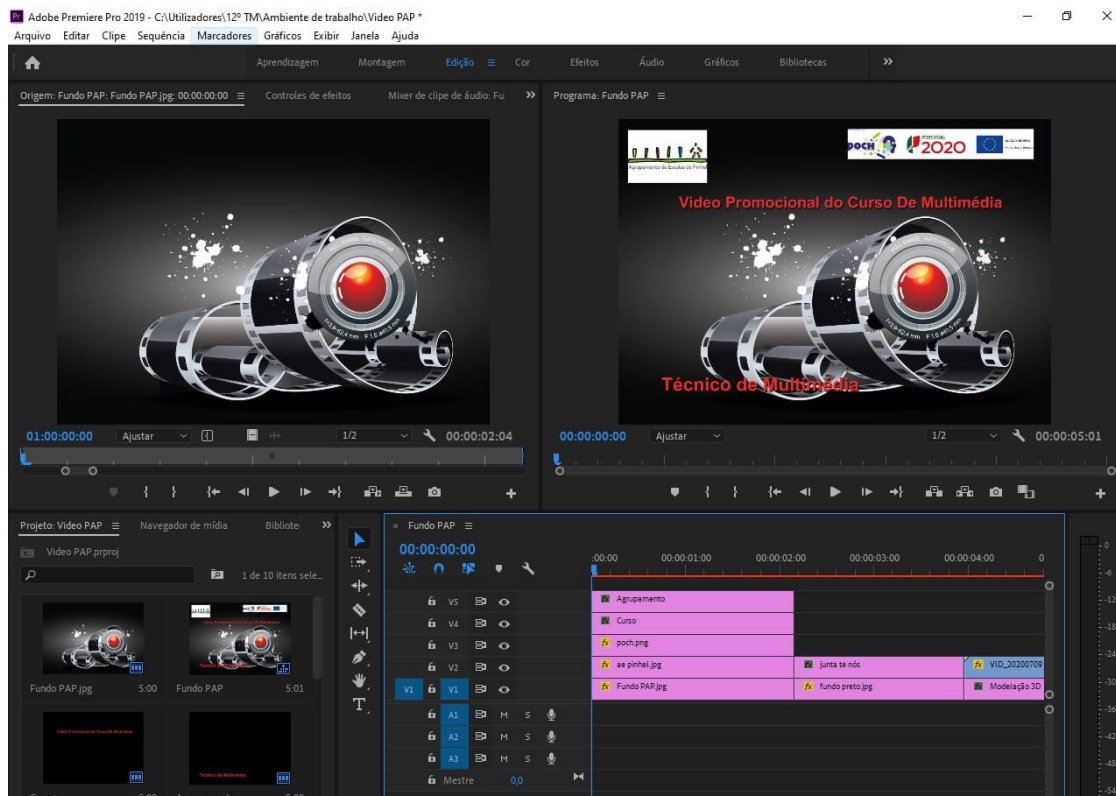


Figura 30 – Vídeo de divulgação do Curso

CONCLUSÃO

A Prova de Aptidão Profissional é o projeto mais importante de todo o curso, pois permite-nos demonstrar todos os conhecimentos e competências adquiridas ao longo dos 3 anos.

Penso que esta PAP foi bastante benéfica para mim, tanto a nível profissional, como a nível social, pois aprofundei diversas competências técnicas que no futuro poderei colocar em prática em outros projetos tão ou mais complicados/importantes do que este.

Ao ver esta PAP concluída, é com uma grande satisfação que vejo que consegui cumprir com todos os meus objetivos/prazos, mesmo com todas as adaptações que existiram devido à situação atual que vivemos.

Ao início estava a ter algumas dificuldades ao nível de Wordpress, por exemplo, para editar ou fazer algumas configurações nas páginas/site, mas com ajuda do Professor António consegui realizar da melhor maneira a criação do site.

O sentimento final é Muito Bom, pois enriqueci a minha aprendizagem ao desenvolver novas técnicas na área de multimédia, nomeadamente na edição de páginas web, tratamento e edição de imagem e vídeo, entre muitas outras coisas, além de poder dar o meu contributo para que o Agrupamento de Escolas de Pinhel continue a divulgar o curso com o qual terminei o meu secundário.

WEBGRAFIA

Curso de Multimédia

<http://www.catalogo.angep.gov.pt/Qualificacoes/Referenciais/6>

Plataformas

<https://pt.wix.com/>

Linguagens de Programação

<https://developer.mozilla.org/pt-PT/docs/Web/HTML>

Software utilizado

<https://www.jivochat.pt/blog/reviews/midia-social/adobe-spark.html>

<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/adobe-illustrator.html>

<https://blog.hotmart.com/pt-br/programas-de-edicao-de-videos/>

Material de multimédia

<https://conceitos.com/scanner/>

<https://pt.3dilla.com/impressora->

<https://canaltech.com.br/produtos/>

<https://pplware.sapo.pt/truques-dicas/7-passos-escolher-maquina-fotografica-perfeita/>