

Projeto: MARMOSAICO: Escola do Futuro

Módulo de Formação (8h) – Ferramentas digitais para criatividade, design e tecnologias interativas

O módulo enquadra-se na perspetiva pedagógica de uma **Oficina de Criatividade Digital (produção de conteúdos digitais, micro experiências e experiências imersivas)**.

Baseia-se em aprendizagem experiencial com criatividade aplicada, exploração de tecnologias emergentes acessíveis e democratização das experiências imersivas através de ferramentas gratuitas

Tipologia da formação:

Formação em regime presencial.

Contextos de aprendizagem/ meios a utilizar

O módulo adota uma metodologia **teórico-prática**, com aplicação de conceitos através de demonstrações, exercícios guiados e desenvolvimento de projetos individuais ou em grupo. Serão utilizadas **ferramentas digitais gratuitas e acessíveis**: Canva, Figma, Photopea, CoSpaces, Genially, Scratch, ARLOOPA, Google Cardboard.

Resultados de Aprendizagem Esperados

No final do módulo, os participantes deverão ser capazes de:

- Aplicar princípios básicos de design visual na criação de conteúdos digitais.
- Criar materiais gráficos simples utilizando ferramentas digitais gratuitas.
- Utilizar aplicações de Realidade Aumentada para visualizar conteúdos.
- Explorar ambientes de Realidade Virtual através de dispositivos acessíveis.
- Conceber uma micro-experiência digital ou imersiva simples.

Projeto: MARMOSAICO: Escola do Futuro

Avaliação da Aprendizagem

Métodos de Avaliação

- Observação contínua da participação
- Realização dos exercícios práticos

Equipamentos necessários

- Computadores e smartphones
- Projetor para demonstrações
- Internet/Wi-Fi
- Óculos VR (senão existirem, poderão ser utilizados óculos de VC de cartão (Google Cardboard ou equivalente)).
- Auriculares simples (opcional, para experiências imersivas)
- Software e apps gratuitas: Canva, Figma, Photopea, CoSpaces, Genially, Scratch, ARLOOPA

Projeto: MARMOSAICO: Escola do Futuro

Estrutura do Módulo de Formação (8h)

Tópico 1 — Ferramentas digitais de design (4h)

Objetivo: Capacitar os participantes a usar ferramentas digitais de design gráfico e visual simples, acessíveis e gratuitas, criando layouts, protótipos e conteúdos visuais.

Lições

1.1 – Introdução ao design digital (1h)

- Noções básicas de design visual
- Composição, tipografia, cor
- Ferramentas simples: Canva, Figma, Photopea

1.2 – Criação de layouts e materiais visuais (1h)

- Cartazes, posts sociais, pequenas apresentações
- Aplicação de templates e criação de identidade visual simples
- Exportação de ficheiros

1.3 – Prototipagem simples de interfaces (2h)

- Introdução a wireframes e interfaces
- Uso prático do Figma ou Penpot
- Criação de um mini protótipo funcional
- Noções de colaboração online (comentários, partilha)

Materiais Necessários

- Projetor (para demonstrações em sala)
- Computadores para os alunos
- Internet
- Software de design: Canva, Figma, Photopea

Projeto: MARMOSAICO: Escola do Futuro

Tópico 2 — Tecnologias imersivas (AR/VR) (4h)

Objetivo: Ensinar o uso de ferramentas acessíveis de AR e VR, incluindo visualização, interações básicas e navegação em ambientes imersivos.

Lições

2.1 – Introdução à Realidade Aumentada (AR) com Smartphone (2h)

- O que é AR / conceitos e exemplos práticos
- Aplicações simples como ARLOOPA, Assemblr, Sketchfab AR
- Colocar modelos 3D em ambiente real
- Explorar objetos, rotacionar, ampliar

2.2 – Introdução à Realidade Virtual (VR) (2h)

- O que é Realidade Virtual / conceitos, exemplos, ferramentas
- Como montar e usar óculos VR de cartão
- Navegação em ambientes imersivos simples
- Simulações 3D gratuitas educativas e criativas no smartphone

Materiais Necessários

- Óculos VR de cartão (Google Cardboard ou equivalentes)
- Smartphones compatíveis
- Apps gratuitas (ARLOOPA, Google Cardboard, CoSpaces)
- Auriculares simples (imersão adicional)
- Internet/Wi-Fi
- Gel desinfetante para higienização dos óculos (em caso de uso de óculos de VR)