

Critérios de Avaliação da Disciplina de OFICINA MULTIMÉDIA B - 12.º Ano

Áreas de competência das aprendizagens essenciais (Domínios)	Conhecimentos, capacidades e atitudes	Instrumentos/estratégias de avaliação	Percentagem
INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL	Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. Identificar os tipos de multimédia. Identificar os suportes de multimédia. Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia.	- Textos produzidos (relatórios, comentários, textos de reflexão) ou outras formas de verbalização da experiência.	25%
NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA	Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia		
TEXTO	Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. Saber usar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, do ponto de vista compositivo.	- Trabalho extra-aula de recolha e pesquisa teórica e visual.	70%
IMAGEM DIGITAL	Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos. Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital. Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap. Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital. Integrar imagem digital num produto multimédia	- Projetos gráficos e de multimédia (de realização assídua e extra-aula).	
SOM DIGITAL	Identificar diversos formatos de áudio. Conhecer equipamentos de captação de som. Utilizar ferramentas de edição de áudio. Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia.	- Apresentação e defesa de projetos.	
VÍDEO	Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. Saber editar vídeo. Criar um guião com narrativa para vídeo. Integrar elementos de texto, imagem e som na produção de vídeo.	- Portefólio.	
ANIMAÇÃO	Conhecer técnicas de animação. Utilizar ferramentas de animação digital. Criar animação 2D ou 3D.		5%
PROJETO MULTIMÉDIA	Conhecer o conceito de projeto multimédia. Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia. Desenvolver métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia	- Grelhas de registo de observação.	
	Atitudes e valores (Comuns a todas as disciplinas): Cumprimento dos deveres escolares Empenho/Interesse Participação/Cooperação		