



DOMÍNIOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	DESCRITORES (PERFIL DOS ALUNOS)	INSTRUMENTOS E PARÂMETROS DE AVALIAÇÃO	PONDERAÇÃO	
INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL	<ul style="list-style-type: none">-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.	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, I) Criativo (A, C, D, H)	- Trabalhos de pesquisa (relatórios, recensões, comentários, textos de reflexão, entrevistas) relativas a obras e autores relevantes no âmbito do desenvolvimento das propostas de trabalho. - Observação da metodologia utilizada e da evolução do processo criativo. - Portefólio de trabalhos realizados no âmbito das propostas de trabalho desenvolvidas nas aulas ou delas decorrentes	20%	95%
NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA	<ul style="list-style-type: none">-Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia.	Crítico/Analítico (A, B, C, D, E, I) Indagador/ Investigador (B, C, D, F, H, I)		10%	
TEXTO	<ul style="list-style-type: none">- 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.- Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos.	Respeitador da diferença/ do outro (A, B, D, E, F, H) Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, I)		35%	

<p style="text-align: center;">IMAGEM DIGITAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p style="text-align: center;">Questionador (A, B, C, D, E, F, I)</p> <p style="text-align: center;">Comunicador (A, B, D, E, H, I)</p> <p style="text-align: center;">Autoavaliador</p> <p style="text-align: center;">Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I)</p> <p style="text-align: center;">Responsável/ autónomo (D, E, F, G)</p> <p style="text-align: center;">Cuidador de si e do outro (D, E, F, G)</p>	<p>- Esboços, estudos preparatórios, esquemas e planos de trabalho relativos ao desenvolvimento das propostas de trabalho.</p>	<p>15%</p>	
<p style="text-align: center;">SOM DIGITAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 		<p>- Verbalização de conhecimentos e conceitos.</p>	<p>10%</p>	
<p style="text-align: center;">VÍDEO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 		<p>- Cumprimento de prazos estabelecidos para a execução do trabalho solicitado</p>	<p>5%</p>	
<p style="text-align: center;">ANIMAÇÃO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer técnicas de animação. - Utilizar ferramentas de animação digital. - Criar animação 2D ou 3D. 				
<p style="text-align: center;">PROJETO MULTIMÉDIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				

ATTITUDES E VALORES	- Postura			1%	5%
	- Empenho			2%	
	- Responsabilidade			2%	

Aprovado - Conselho Pedagógico, 18 de outubro 2023