



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE PORTO DE MÓS
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO
 GRUPO DE INFORMÁTICA (550) e ARTES VISUAIS (600)
ANO LETIVO 2021 /2022



Ensino Secundário - Cursos Profissionais

Disciplina: TÉCNICAS DE MULTIMÉDIA

11.º Ano

Critérios gerais	Domínios	Áreas de competência do PASEO*	Ponderação (%)		Descritores específicos de desempenho Objetivos	Instrumentos de recolha de informação
			Regime presencial	Regime não presencial		
Conhecimentos e Capacidades 75%	D1 SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO (Apropriação de Conceitos)	A	35%	35%	<p>UFCD 9963 - Edição Web</p> <p>Define(r) uma estrutura coerente para um site multimédia em HTML. Reconhece(r) a necessidade de um layout intuitivo e ajustável a diferentes condições de visualização. Utiliza(r) as ferramentas de controlo da estrutura do site, utilizando um editor WYSIWYG de HTML. Identifica(r) a sintaxe dum documento HTML. Utiliza(r) as diferentes formas de estruturação do layout gráfico de um site. Introduce(r) elementos multimédia. Altera(r) elementos de apresentação (CSS), e respetivas formas de ligação aos documentos HTML.</p> <p>UFCD - 9966 Edição 3D</p> <p>Utiliza(r) ferramentas de edição e animação 3D. Utiliza(r) modificadores de modulação. Cria(r) texturas para objetos 3D. Identifica(r) tipos de mapeamento de texturas e materiais. Usa(r) os keyframes necessários à animação de objetos e câmaras.</p>	<p>Fichas de aprendizagens e de competências (escritas / digitais)</p> <p>Resolução de questões aula / problemas (orais e escritos /formais e informais)</p> <p>Trabalho Prático / Projeto /Campo</p> <p>Portefólio / Relatórios / Produção de textos</p> <p>Apresentações orais / multimédia (processo e produto)</p>
		B				
		C				
		D				
		E				
		F				
		G				
		H				
		I				
		J				

	D2 RACIOCÍNIO, RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS, PENSAMENTO CRÍTICO, PENSAMENTO CRIATIVO <i>(Aplicação de conceitos/técnicas/ ferramentas)</i>		40%	40%	UFCD 9963 - Edição Web Cria(r) estruturas de uma páginas com Hiperligações e folhas de estilos. Cria(r) de modelos de páginas <i>web</i> . Publica(r) e testa <i>websites</i> . Cria(r) <i>websites</i> . UFCD - 9966 Edição 3D Cria(r) modelos básicos e “orgânicos”. Cria(r) animações 3D. Mapea(r) texturas e materiais. Anima(r) objetos, câmaras e luzes.	Debates / Utilização de instrumentos / tecnologias / Plataformas digitais Visitas de estudo
Atitudes 25%	Os descritores de desempenho deste domínio encontram-se disponibilizados no documento geral dos critérios de avaliação (Portal do Agrupamento).					

OBSERVAÇÕES

* Áreas de competências do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória: **A** - Linguagens e textos; **B** - Informação e comunicação; **C** -Raciocínio e resolução de problemas; **D**- Pensamento crítico e pensamento criativo; **E** - Relacionamento interpessoal; **F** - Desenvolvimento pessoal e autonomia; **G** - Bem-estar, saúde e ambiente; **H** - Sensibilidade estética e artística; **I** - Saber científico, técnico e tecnológico; **J** - Consciência e domínio do corpo.

Perfil de Aprendizagens

Níveis Domínios	Muito Bom	Bom	Suficiente	Insuficiente		
	<i>(Sempre/Quase Sempre)</i>	<i>(Muitas vezes/Frequentemente)</i>	<i>(Regularmente/Algumas Vezes)</i>	<i>(Poucas Vezes / Raramente)</i>	<i>(Muito Poucas Vezes /Nunca)</i>	
D1	<p>UFCD 9963 - Edição Web</p> <p>Define(...)uma estrutura coerente para um site multimédia em HTML. Reconhece(...)a necessidade de um layout intuitivo e ajustável a diferentes condições de visualização. Utiliza(...) as ferramentas de controlo da estrutura do site, utilizando um editor WYSIWYG de HTML. Identifica(...) a sintaxe dum documento HTML. Utiliza(...)as diferentes formas de estruturação do layout gráfico de um site. Introduz(...)elementos multimédia Altera(...)elementos de apresentação (CSS), e respetivas formas de ligação aos documentos HTML.</p>	<p>UFCD 9963 - Edição Web</p> <p>Define(...)uma estrutura coerente para um site multimédia em HTML. Reconhece(...)a necessidade de um layout intuitivo e ajustável a diferentes condições de visualização. Utiliza(...) as ferramentas de controlo da estrutura do site, utilizando um editor WYSIWYG de HTML. Identifica(...) a sintaxe dum documento HTML. Utiliza(...)as diferentes formas de estruturação do layout gráfico de um site. Introduz(...)elementos multimédia Altera(...)elementos de apresentação (CSS), e respetivas formas de ligação aos documentos HTML.</p>	<p>UFCD 9963 - Edição Web</p> <p>Define(...)uma estrutura coerente para um site multimédia em HTML. Reconhece(...)a necessidade de um layout intuitivo e ajustável a diferentes condições de visualização. Utiliza(...) as ferramentas de controlo da estrutura do site, utilizando um editor WYSIWYG de HTML. Identifica(...) a sintaxe dum documento HTML. Utiliza(...)as diferentes formas de estruturação do layout gráfico de um site. Introduz(...)elementos multimédia Altera(...)elementos de apresentação (CSS), e respetivas formas de ligação aos documentos HTML.</p>	<p>UFCD 9963 - Edição Web</p> <p>Define(...)uma estrutura coerente para um site multimédia em HTML. Reconhece(...)a necessidade de um layout intuitivo e ajustável a diferentes condições de visualização. Utiliza(...) as ferramentas de controlo da estrutura do site, utilizando um editor WYSIWYG de HTML. Identifica(...) a sintaxe dum documento HTML. Utiliza(...)as diferentes formas de estruturação do layout gráfico de um site. Introduz(...)elementos multimédia Altera(...)elementos de apresentação (CSS), e respetivas formas de ligação aos documentos HTML.</p>	<p>UFCD 9963 - Edição Web</p> <p>Define(...)uma estrutura coerente para um site multimédia em HTML. Reconhece(...)a necessidade de um layout intuitivo e ajustável a diferentes condições de visualização. Utiliza(...) as ferramentas de controlo da estrutura do site, utilizando um editor WYSIWYG de HTML. Identifica(...) a sintaxe dum documento HTML. Utiliza(...)as diferentes formas de estruturação do layout gráfico de um site. Introduz(...)elementos multimédia Altera(...)elementos de apresentação (CSS), e respetivas formas de ligação aos documentos HTML.</p>	<p>UFCD 9963 - Edição Web</p> <p>Define(...)uma estrutura coerente para um site multimédia em HTML. Reconhece(...)a necessidade de um layout intuitivo e ajustável a diferentes condições de visualização. Utiliza(...) as ferramentas de controlo da estrutura do site, utilizando um editor WYSIWYG de HTML. Identifica(...) a sintaxe dum documento HTML. Utiliza(...)as diferentes formas de estruturação do layout gráfico de um site. Introduz(...)elementos multimédia Altera(...)elementos de apresentação (CSS), e respetivas formas de ligação aos documentos HTML.</p>
	<p>UFCD - 9966 Edição 3D</p> <p>Utiliza(...) ferramentas de edição e animação 3D. Utiliza(...)modificadores de modulação. Cria(...)texturas para objetos 3D. Identifica(...)tipos de mapeamento de texturas e materiais. Usa(...)os <i>keyframes</i> necessários à animação de objetos e câmaras.</p>	<p>UFCD - 9966 Edição 3D</p> <p>Utiliza(...) ferramentas de edição e animação 3D. Utiliza(...)modificadores de modulação. Cria(...)texturas para objetos 3D. Identifica(...)tipos de mapeamento de texturas e materiais. Usa(...)os <i>keyframes</i> necessários à animação de objetos e câmaras.</p>	<p>UFCD - 9966 Edição 3D</p> <p>Utiliza(...) ferramentas de edição e animação 3D. Utiliza(...)modificadores de modulação. Cria(...)texturas para objetos 3D. Identifica(...)tipos de mapeamento de texturas e materiais. Usa(...)os <i>keyframes</i> necessários à animação de objetos e câmaras.</p>	<p>UFCD - 9966 Edição 3D</p> <p>Utiliza(...) ferramentas de edição e animação 3D. Utiliza(...)modificadores de modulação. Cria(...)texturas para objetos 3D. Identifica(...)tipos de mapeamento de texturas e materiais. Usa(...)os <i>keyframes</i> necessários à animação de objetos e câmaras.</p>	<p>UFCD - 9966 Edição 3D</p> <p>Utiliza(...) ferramentas de edição e animação 3D. Utiliza(...)modificadores de modulação. Cria(...)texturas para objetos 3D. Identifica(...)tipos de mapeamento de texturas e materiais. Usa(...)os <i>keyframes</i> necessários à animação de objetos e câmaras.</p>	<p>UFCD - 9966 Edição 3D</p> <p>Utiliza(...) ferramentas de edição e animação 3D. Utiliza(...)modificadores de modulação. Cria(...)texturas para objetos 3D. Identifica(...)tipos de mapeamento de texturas e materiais. Usa(...)os <i>keyframes</i> necessários à animação de objetos e câmaras.</p>

