



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE PORTO DE MÓS
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO
 GRUPO DISCIPLINAR DE INFORMÁTICA - 550
ANO LETIVO 2021/2022



Ensino Secundário - Cursos Profissionais

Disciplina: TÉCNICAS DE MULTIMÉDIA

10.º Ano

Critérios gerais	Domínios	Áreas de competência do PASEO*	Ponderação (%)		Descritores específicos de desempenho	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%	UFCD 9960 – Edição Bitmap - Retoca fotografias. - Aplica filtros e efeitos. - Utiliza camadas. - Utiliza filtros e máscaras. - Utiliza as ferramentas de texto. - Salva e exporta imagens. UFCD 9961 – Edição Vetorial - Reconhece os princípios da imagem vetorial. - Distingue vetor de bitmap. - Cria imagens vetoriais a partir de bitmaps. - Cria composições gráficas partindo de linhas, formas e objetos. - Aplica efeitos especiais. - Trabalha e gere pranchetas. - Cria layouts. - Utiliza as ferramentas de texto. UFCD 0141 – Animação 2D - Concebe animações 2D utilizando ferramentas informáticas. - Reconhece os princípios da animação 2D. - Insere e manipula imagens. - Cria transparências. - Define os tempos de animação. - Anula e repete ações. - Realiza a composição de cenas. UFCD 9964 – Edição de Som - Identifica as principais características do som. - Identifica e seleciona placas de som adequadas às necessidades.	Fichas de aprendizagens e de competências (escritas / digitais) Resolução de questões aula / problemas (orais e escritos / formais e informais) Trabalho Prático / Projeto / Campo Portefólio / Relatórios / Produção de textos Apresentações orais / multimédia (processo e produto) Debates / Utilização de instrumentos / tecnologias / Plataformas digitais Visitas de estudo
		B				
		C				
		D				
		E				
		F				
		G				
		H				
		I				
		J				

					- Distingue o formato analógico e digital. - Identifica os principais formatos e codecs de áudio. - Efetua a aquisição de som. - Utiliza software específico para a edição de som. - Efetua a edição multitrack. UFCD 9965 – Edição de Vídeo - Utiliza hardware de aquisição de vídeo. - Opera um software de gravação de écrans. - Opera um software de edição de vídeo. - Edita sequências de vídeo de forma completa e autónoma. - Exporta as sequências de vídeo para diversos suportes multimédia.	
	D2 RACIOCÍNIO, RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS, PENSAMENTO CRÍTICO, PENSAMENTO CRIATIVO <i>(Aplicação de conceitos/técnicas/ ferramentas)</i>		40%	40%	- Cria produtos digitais nos formatos bitmap e vetorial. - Desenvolve um guião e realiza animações 2D. - Desenvolve produtos digitais utilizando som. - Concebe produtos multimédia utilizando vídeo. - Cria produtos multimédia integrando imagem, animação, som e vídeo. - Comunica os resultados das atividades (práticas/pesquisa), oralmente ou por escrito, usando o vocabulário científico próprio dos módulos da disciplina.	
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	
	(Sempre/Quase Sempre)	(Muitas vezes/Frequentemente)	(Regularmente/Algumas Vezes)	(Poucas Vezes / Raramente)	(Muito Poucas Vezes / Nunca)
D1	Retoca (...) fotografias. Aplica (...) filtros e efeitos. Utiliza (...) camadas. Utiliza (...) filtros e máscaras. Utiliza (...) as ferramentas de texto. Salva e exporta (...) imagens.	Retoca (...) fotografias. Aplica (...) filtros e efeitos. Utiliza (...) camadas. Utiliza (...) filtros e máscaras. Utiliza (...) as ferramentas de texto. Salva e exporta (...) imagens.	Retoca (...) fotografias. Aplica (...) filtros e efeitos. Utiliza (...) camadas. Utiliza (...) filtros e máscaras. Utiliza (...) as ferramentas de texto. Salva e exporta (...) imagens.	Retoca (...) fotografias. Aplica (...) filtros e efeitos. Utiliza (...) camadas. Utiliza (...) filtros e máscaras. Utiliza (...) as ferramentas de texto. Salva e exporta (...) imagens.	(...) retoca fotografias. (...) aplica filtros e efeitos. (...) utiliza camadas. (...) utiliza filtros e máscaras. (...) utiliza as ferramentas de texto. (...) salva e exporta imagens.
	Distingue (...) vetor de bitmap. Cria (...) imagens vetoriais a partir de bitmaps. Cria (...) composições gráficas partindo de linhas, formas e objetos. Aplica (...) efeitos especiais. Trabalha e gere (...) pranchetas. Cria (...) layouts. Utiliza (...) ferramentas de texto.	Distingue (...) vetor de bitmap. Cria (...) imagens vetoriais a partir de bitmaps. Cria (...) composições gráficas partindo de linhas, formas e objetos. Aplica (...) efeitos especiais. Trabalha e gere (...) pranchetas. Cria (...) layouts. Utiliza (...) ferramentas de texto.	Distingue (...) vetor de bitmap. Cria (...) imagens vetoriais a partir de bitmaps. Cria (...) composições gráficas partindo de linhas, formas e objetos. Aplica (...) efeitos especiais. Trabalha e gere (...) pranchetas. Cria (...) layouts. Utiliza (...) ferramentas de texto.	Distingue (...) vetor de bitmap. Cria (...) imagens vetoriais a partir de bitmaps. Cria (...) composições gráficas partindo de linhas, formas e objetos. Aplica (...) efeitos especiais. Trabalha e gere (...) pranchetas. Cria (...) layouts. Utiliza (...) ferramentas de texto.	(...) distingue vetor de bitmap. (...) cria imagens vetoriais a partir de bitmaps. (...) cria composições gráficas partindo de linhas, formas e objetos. (...) aplica efeitos especiais. (...) trabalha e gere pranchetas. (...) cria layouts. (...) utiliza ferramentas de texto.
	Concebe (...) animações 2D utilizando ferramentas informáticas. Reconhece (...) os princípios da animação 2D. Insere e manipula (...) imagens. Cria (...) transparências. Define (...) os tempos de animação. Anula e repete (...) ações. Realiza (...) a composição de cenas. Salva (...) o projeto.	Concebe (...) animações 2D utilizando ferramentas informáticas. Reconhece (...) os princípios da animação 2D. Insere e manipula (...) imagens. Cria (...) transparências. Define (...) os tempos de animação. Anula e repete (...) ações. Realiza (...) a composição de cenas. Salva (...) o projeto.	Concebe (...) animações 2D utilizando ferramentas informáticas. Reconhece (...) os princípios da animação 2D. Insere e manipula (...) imagens. Cria (...) transparências. Define (...) os tempos de animação. Anula e repete (...) ações. Realiza (...) a composição de cenas. Salva (...) o projeto.	Concebe (...) animações 2D utilizando ferramentas informáticas. Reconhece (...) os princípios da animação 2D. Insere e manipula (...) imagens. Cria (...) transparências. Define (...) os tempos de animação. Anula e repete (...) ações. Realiza (...) a composição de cenas. Salva (...) o projeto.	(...) concebe animações 2D utilizando ferramentas informáticas. (...) reconhece os princípios da animação 2D. (...) insere e manipula imagens. (...) cria transparências. (...) define os tempos de animação. (...) anula e repete ações. (...) realiza a composição de cenas. (...) salva o projeto.
	Identifica (...) as principais características do som. Identifica e seleciona (...) placas de som adequadas às necessidades.	Identifica (...) as principais características do som. Identifica e seleciona (...) placas de som adequadas às necessidades.	Identifica (...) as principais características do som. Identifica e seleciona (...) placas de som adequadas às necessidades.	Identifica (...) as principais características do som. Identifica e seleciona (...) placas de som adequadas às necessidades.	(...) identifica as principais características do som. (...) identifica e seleciona placas de som adequadas às necessidades.

	Distingue (...) o formato analógico e digital. Identifica (...) os principais formatos e codecs de áudio. Efetua (...) a aquisição de som. Utiliza (...) software específico para a edição de som. Efetua (...) a edição multitrack. Utiliza (...) hardware de aquisição de vídeo. Opera (...) um software de gravação de écrans. Opera (...) um software de edição de vídeo. Edita (...) sequências de vídeo de forma completa e autónoma. Exporta (...) as sequências de vídeo para diversos suportes multimédia.	Distingue (...) o formato analógico e digital. Identifica (...) os principais formatos e codecs de áudio. Efetua (...) a aquisição de som. Utiliza (...) software específico para a edição de som. Efetua (...) a edição multitrack. Utiliza (...) hardware de aquisição de vídeo. Opera (...) um software de gravação de écrans. Opera (...) um software de edição de vídeo. Edita (...) sequências de vídeo de forma completa e autónoma. Exporta (...) as sequências de vídeo para diversos suportes multimédia.	Distingue (...) o formato analógico e digital. Identifica (...) os principais formatos e codecs de áudio. Efetua (...) a aquisição de som. Utiliza (...) software específico para a edição de som. Efetua (...) a edição multitrack. Utiliza (...) hardware de aquisição de vídeo. Opera (...) um software de gravação de écrans. Opera (...) um software de edição de vídeo. Edita (...) sequências de vídeo de forma completa e autónoma. Exporta (...) as sequências de vídeo para diversos suportes multimédia.	Distingue (...) o formato analógico e digital. Identifica (...) os principais formatos e codecs de áudio. Efetua (...) a aquisição de som. Utiliza (...) software específico para a edição de som. Efetua (...) a edição multitrack. Utiliza (...) hardware de aquisição de vídeo. Opera (...) um software de gravação de écrans. Opera (...) um software de edição de vídeo. Edita (...) sequências de vídeo de forma completa e autónoma. Exporta (...) as sequências de vídeo para diversos suportes multimédia.	(...) distingue o formato analógico e digital. (...) identifica os principais formatos e codecs de áudio. (...) efetua a aquisição de som. (...) utiliza software específico para a edição de som. (...) efetua a edição multitrack. (...) utiliza hardware de aquisição de vídeo. (...) opera um software de gravação de écrans. (...) opera um software de edição de vídeo. (...) edita sequências de vídeo de forma completa e autónoma. (...) exporta as sequências de vídeo para diversos suportes multimédia.
D2	Cria (...) imagens digitais no formato bitmap e vetorial. Desenvolve (...) um guião. Realiza (...) animações 2D. Desenvolve (...) produtos digitais utilizando som. Concebe (...) produtos multimédia utilizando vídeo. Cria (...) produtos multimédia integrando imagem, animação, som e vídeo. Comunica (...) os resultados das atividades (práticas/pesquisa), oralmente ou por escrito, usando o vocabulário científico próprio dos módulos da disciplina.	Cria (...) imagens digitais no formato bitmap e vetorial. Desenvolve (...) um guião. Realiza (...) animações 2D. Desenvolve (...) produtos digitais utilizando som. Concebe (...) produtos multimédia utilizando vídeo. Cria (...) produtos multimédia integrando imagem, animação, som e vídeo. Comunica (...) os resultados das atividades (práticas/pesquisa), oralmente ou por escrito, usando o vocabulário científico próprio dos módulos da disciplina.	Cria (...) imagens digitais no formato bitmap e vetorial. Desenvolve (...) um guião. Realiza (...) animações 2D. Desenvolve (...) produtos digitais utilizando som. Concebe (...) produtos multimédia utilizando vídeo. Cria (...) produtos multimédia integrando imagem, animação, som e vídeo. Comunica (...) os resultados das atividades (práticas/pesquisa), oralmente ou por escrito, usando o vocabulário científico próprio dos módulos da disciplina.	Cria (...) imagens digitais no formato bitmap e vetorial. Desenvolve (...) um guião. Realiza (...) animações 2D. Desenvolve (...) produtos digitais utilizando som. Concebe (...) produtos multimédia utilizando vídeo. Cria (...) produtos multimédia integrando imagem, animação, som e vídeo. Comunica (...) os resultados das atividades (práticas/pesquisa), oralmente ou por escrito, usando o vocabulário científico próprio dos módulos da disciplina.	(...) cria imagens digitais no formato bitmap e vetorial. (...) desenvolve um guião. (...) realiza animações 2D. (...) desenvolve produtos digitais utilizando som. (...) concebe produtos multimédia utilizando vídeo. (...) cria produtos multimédia integrando imagem, animação, som e vídeo. (...) comunica os resultados das atividades (práticas/pesquisa), oralmente ou por escrito, usando o vocabulário científico próprio dos módulos da disciplina.