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** **12.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 B C D E F G H I J	**35%**	**35%**	**UFCD 5404 – Pós Produção de Vídeo** • Define os princípios básicos da cinematografia aplicada à edição. • Realiza a edição e montagem de vídeo. • Descreve os princípios nucleares de compressão de vídeo digital. • Descreve os princípios e formatos de codificação de vídeo. • Aplica as formas de compressão em função da qualidade pretendida e do projeto. • Concebe e produz um produto Vídeo. **UFCD 9967 – Media, Tecnologias Emergentes e Interação** • Reconhece a importância da comunicação diferenciada, tangível e interativa. • Caracteriza conceitos de transMedia, design imersivo e realidade virtual. • Pesquisa informação sobre novas aplicações e tecnologias multimédia emergentes. • Testa objetos inovadores e tecnologias em fase experimental. • Utiliza APIs e plataformas de desenvolvimento em fase inicial. • Testa novos modos de produção multimédia.	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
	D2 ***RACIOCÍNIO, RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS, PENSAMENTO CRÍTICO, PENSAMENTO CRIATIVO*** *(Aplicação de conceitos/técnicas/ ferramentas)*		**40%**	**40%**	• Planeia, estrutura/desenvolve/cria produtos multimédia utilizando vídeo. • Planeia, estrutura/cria produtos media originais utilizando tecnologias emergentes e de interação. • Comunica os resultados de atividades (práticas/pesquisa), oralmente ou por escrito, usando vocabulário científico próprio 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	Define (…) os princípios básicos da cinematografia aplicada à edição. Realiza (…) a edição e montagem de vídeo. Descreve (…) os princípios nucleares de compressão de vídeo digital. Descreve (…) os princípios e formatos de codificação de vídeo. Aplica (…) as formas de compressão em função da qualidade pretendida e do projeto. Concebe e produz (…) um produto Vídeo. Reconhece (…) a importância da comunicação diferenciada, tangível e interativa.	Define (…) os princípios básicos da cinematografia aplicada à edição. Realiza (…) a edição e montagem de vídeo. Descreve (…) os princípios nucleares de compressão de vídeo digital. Descreve (…) os princípios e formatos de codificação de vídeo. Aplica (…) as formas de compressão em função da qualidade pretendida e do projeto. Concebe e produz (…) um produto Vídeo. Reconhece (…) a importância da comunicação diferenciada, tangível e interativa.	Define (…) os princípios básicos da cinematografia aplicada à edição. Realiza (…) a edição e montagem de vídeo. Descreve (…) os princípios nucleares de compressão de vídeo digital. Descreve (…) os princípios e formatos de codificação de vídeo. Aplica (…) as formas de compressão em função da qualidade pretendida e do projeto. Concebe e produz (…) um produto Vídeo. Reconhece (…) a importância da comunicação diferenciada, tangível e interativa.	Define (…) os princípios básicos da cinematografia aplicada à edição. Realiza (…) a edição e montagem de vídeo. Descreve (…) os princípios nucleares de compressão de vídeo digital. Descreve (…) os princípios e formatos de codificação de vídeo. Aplica (…) as formas de compressão em função da qualidade pretendida e do projeto. Concebe e produz (…) um produto Vídeo. Reconhece (…) a importância da comunicação diferenciada, tangível e interativa.	(…) define os princípios básicos da cinematografia aplicada à edição. (…) realiza a edição e montagem de vídeo. (…) descreve os princípios nucleares de compressão de vídeo digital. (…) descreve os princípios e formatos de codificação de vídeo. (…) aplica as formas de compressão em função da qualidade pretendida e do projeto. (…) concebe e produz um produto Vídeo. (…) reconhece a importância da comunicação diferenciada, tangível e interativa.

	Caracteriza (…) conceitos de transMedia, design imersivo e realidade virtual. Pesquisa (…) informação sobre novas aplicações e tecnologias multimédia emergentes. Testa (…) objetos inovadores e tecnologias em fase experimental. Utiliza (…) APIs e plataformas de desenvolvimento em fase inicial. Testa (…) novos modos de produção multimédia.	Caracteriza (…) conceitos de transMedia, design imersivo e realidade virtual. Pesquisa (…) informação sobre novas aplicações e tecnologias multimédia emergentes. Testa (…) objetos inovadores e tecnologias em fase experimental. Utiliza (…) APIs e plataformas de desenvolvimento em fase inicial. Testa (…) novos modos de produção multimédia.	Caracteriza (…) conceitos de transMedia, design imersivo e realidade virtual. Pesquisa (…) informação sobre novas aplicações e tecnologias multimédia emergentes. Testa (…) objetos inovadores e tecnologias em fase experimental. Utiliza (…) APIs e plataformas de desenvolvimento em fase inicial. Testa (…) novos modos de produção multimédia.	Caracteriza (…) conceitos de transMedia, design imersivo e realidade virtual. Pesquisa (…) informação sobre novas aplicações e tecnologias multimédia emergentes. Testa (…) objetos inovadores e tecnologias em fase experimental. Utiliza (…) APIs e plataformas de desenvolvimento em fase inicial. Testa (…) novos modos de produção multimédia.	(…) caracteriza conceitos de transMedia, design imersivo e realidade virtual. (…) pesquisa informação sobre novas aplicações e tecnologias multimédia emergentes. (…) testa objetos inovadores e tecnologias em fase experimental. (…) utiliza APIs e plataformas de desenvolvimento em fase inicial. (…) testa novos modos de produção multimédia.
D2	Planeia, estrutura/desenvolve/cria (…) produtos multimédia utilizando vídeo. Planeia, estrutura/cria (…) produtos media originais utilizando tecnologias emergentes e de interação. Comunica (…) os resultados de atividades (práticas/pesquisa), oralmente ou por escrito, usando vocabulário científico próprio da disciplina.	Planeia, estrutura/desenvolve/cria (…) produtos multimédia utilizando vídeo. Planeia, estrutura/cria (…) produtos media originais utilizando tecnologias emergentes e de interação. Comunica (…) os resultados de atividades (práticas/pesquisa), oralmente ou por escrito, usando vocabulário científico próprio da disciplina.	Planeia, estrutura/desenvolve/cria (…) produtos multimédia utilizando vídeo. Planeia, estrutura/cria (…) produtos media originais utilizando tecnologias emergentes e de interação. Comunica (…) os resultados de atividades (práticas/pesquisa), oralmente ou por escrito, usando vocabulário científico próprio da disciplina.	Planeia, estrutura/desenvolve/cria (…) produtos multimédia utilizando vídeo. Planeia, estrutura/cria (…) produtos media originais utilizando tecnologias emergentes e de interação. Comunica (…) os resultados de atividades (práticas/pesquisa), oralmente ou por escrito, usando vocabulário científico próprio da disciplina.	(…) planeia, estrutura/desenvolve/cria produtos multimédia utilizando vídeo. (…) planeia, estrutura/cria produtos media originais utilizando tecnologias emergentes e de interação. (…) comunica os resultados de atividades (práticas/pesquisa), oralmente ou por escrito, usando vocabulário científico próprio da disciplina.