

ENSINO PROFISSIONAL

DISCIPLINA TÉCNICAS DE MULTIMÉDIA

10.º ANOS

| CRITÉRIOS TRANSVERSAIS DE AVALIAÇÃO | DOMÍNIOS | PONDERAÇÃO | ÁREAS DE COMPETENCIA do PASEO* | DESCRITORES ESPECÍFICOS DE DESEMPENHO | PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO |
|--|---|------------|---|--|--|
| <p>Conhecimentos</p> <p>Resolução de Problemas</p> <p>Comunicação</p> <p>Interação</p> | <p>D1</p> <p>Saber Científico, Técnico e Tecnológico</p> <p><i>(Apropriação de Conceitos)</i></p> | <p>40%</p> | <p>A</p> <p>B</p> <p>C</p> <p>D</p> <p>E</p> <p>F</p> <p>G</p> <p>H</p> <p>I</p> <p>J</p> | <p>UFCD 9960 – Edição Bitmap</p> <ul style="list-style-type: none"> – Retoca fotografias. – Aplica filtros e efeitos. – Utiliza camadas. – Utiliza filtros e máscaras. – Utiliza as ferramentas de texto. – Salva e exporta imagens. <p>UFCD 9961 – Edição Vetorial</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 <i>layouts</i>. – Utiliza as ferramentas de texto. <p>UFCD 0141 – Animação 2D</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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. | <ul style="list-style-type: none"> - 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 |

| | | | | |
|--|--|-------------|---|--|
| | | | <p>UFCD 9964 – Edição de Som</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 <i>codecs</i> de áudio. – Efetua a aquisição de som. – Utiliza Software específico para a edição de som. – Efetua a edição <i>multitrack</i>. <p>UFCD 9965 – Edição de Vídeo</p> <ul style="list-style-type: none"> – Utiliza Hardware de aquisição de vídeo. – Opera um Software de gravação de <i>écrans</i>. – 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. | |
| | <p>D2 Raciocínio, Resolução de Problemas, Pensamento Crítico, Pensamento Criativo</p> <p><i>(Aplicação de conceitos/técnicas/ferramentas)</i></p> | 60% | <ul style="list-style-type: none"> - 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. | |
| | | 100% | | |

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.