

ENSINO PROFISSIONAL - CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO MULTIMÉDIA

DISCIPLINA: Técnicas de Multimédia

10.º ANO

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS DE AVALIAÇÃO	DOMÍNIOS	PONDERAÇÃO	ÁREAS DE COMPETÊNCIA do PASEO*	DESCRIPTORIOS ESPECÍFICOS DE DESEMPENHO	INTRUMENTOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
Conhecimentos Resolução de Problemas Comunicação Interação	D1 Apropriação e Reflexão	15%	A B C D E F G H I J	<u>UC 02140 Editar imagens bitmap</u>: Reconhece e analisa a área de trabalho, as ferramentas de edição e composição, as camadas, os sistemas de cor e os formatos de ficheiro, distinguindo imagem bitmap e vetorial e relacionando-os com a finalidade do projeto e os canais de difusão. <u>UC 00504 Produzir imagens bitmap para suportes digitais</u>: Compreende as características da imagem bitmap para suportes digitais, incluindo resolução, sistemas de cor, tipografia, camadas, formatos, transparência e procedimentos de otimização e exportação. <u>UC 02208 Editar imagens vetoriais</u>: Identifica e analisa os princípios da imagem vetorial e da composição visual, as tipologias e técnicas de ilustração, as curvas de Bézier, a cor, as camadas e os formatos de saída. <u>UC 02630 Captar e editar som</u>: Identifica e analisa as características do som, os formatos e codecs, os equipamentos de captação e os princípios de edição, equalização, mistura, efeitos sonoros, remoção de ruído e exportação. <u>UC 02631 Conceber animações 2D</u>: Compreende e analisa o planeamento da animação 2D, a narrativa visual e o storyboard, os princípios de animação, o timing, os quadros-chave, os estilos visuais, a sincronização de áudio e os formatos de exportação. <u>UC 02233 Produzir vídeos</u>: Identifica e analisa conceitos de captação e edição de vídeo, equipamentos, sinal e formatos de vídeo, planos e enquadramentos, continuidade, correção de cor, sincronização de áudio e vídeo e requisitos de exportação.	Grelhas de Trabalho de projeto individual ou em grupo; Registos de observação direta de intervenção e argumentação; Fichas de avaliação Trabalhos práticos;
	D2 Interpretação e Comunicação	25%		<u>UC 02140 Editar imagens bitmap</u>: Interpreta a finalidade do projeto e os canais de difusão, selecionando soluções de composição, cor, texto, camadas e formato de ficheiro adequadas à comunicação visual pretendida. <u>UC 00504 Produzir imagens bitmap para suportes digitais</u>: Interpreta os requisitos do suporte digital e seleciona resolução, sistemas de cor, tipografia, composição e formatos adequados, assegurando legibilidade e funcionalidade no canal de difusão. <u>UC 02208 Editar imagens vetoriais</u>: Define a narrativa visual do projeto de ilustração e seleciona soluções visuais, técnicas de representação e ferramentas adequadas à sua tipologia, articulando princípios de composição visual.	

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS DE AVALIAÇÃO	DOMÍNIOS	PONDERAÇÃO	ÁREAS DE COMPETENCIA do PASEO*	DESCRIPTORES ESPECÍFICOS DE DESEMPENHO	INTRUMENTOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
				<u>UC 02630 Captar e editar som:</u> Interpreta as necessidades de captação e edição sonora, selecionando equipamentos, formatos e procedimentos adequados e articulando os elementos sonoros de forma equilibrada, sincronizada e coerente. <u>UC 02631 Conceber animações 2D:</u> Interpreta o guião e o storyboard e traduz a narrativa visual em quadros-chave, personagens, movimentos e elementos gráficos, articulando a animação com banda sonora e efeitos sonoros. <u>UC 02233 Produzir vídeos:</u> Organiza o material de vídeo para construir uma narrativa visual coesa, assegurando continuidade, sincronização de áudio e vídeo e adaptação ao suporte de difusão.	
	D3 Experimentação e Criação	60%		<u>UC 02140 Editar imagens bitmap:</u> Edita e manipula imagens bitmap, criando seleções, realizando ajustes, retoque, pintura e filtros, compondo imagem e texto, estruturando o trabalho em camadas e exportando no formato adequado. <u>UC 00504 Produzir imagens bitmap para suportes digitais:</u> Produz imagens bitmap para suportes digitais, realizando edição, ajuste, composição e manipulação, criando imagens animadas, aplicando camadas e sistemas de cor e exportando nos formatos adequados ao canal de difusão. <u>UC 02208 Editar imagens vetoriais:</u> Cria imagens e layouts vetoriais, utilizando curvas de Bézier, formas, objetos, cores, gradientes, camadas, texto e efeitos, gerindo pranchetas e preparando a exportação e impressão. <u>UC 02630 Captar e editar som:</u> Capta, grava e edita áudio, realizando equalização e edição multitrack, misturando pistas, incorporando efeitos sonoros, removendo ruído, criando transições e exportando ficheiros de som. <u>UC 02631 Conceber animações 2D:</u> Planeia e produz animações 2D, elaborando storyboard, criando personagens e elementos gráficos, ajustando timing e quadros-chave, animando movimentos, sincronizando áudio e exportando e publicando a animação. <u>UC 02233 Produzir vídeos:</u> Produz vídeo, organizando a sequência e o material captado, operando equipamentos e software, efetuando montagem, transições, sincronização de áudio e vídeo e correção de cor, e renderizando e exportando para o suporte final.	
		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.