

DEPARTAMENTO CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

Disciplina: Oficina Multimédia B \_ 12º

Ciclo: SECUNDÁRIO

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Domínios específicos de avaliação	Ponderação	Possíveis Instrumentos de avaliação
	<p><b>Competências chave</b> A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.</p> <p><b>Valores</b> a, b, c, d, e.</p> <p><b>Competência chave e valor a privilegiar na EBS de Velas:</b></p> <p>D - Pensamento crítico e criativo a - Responsabilidade e Integridade</p>	<p><b>Domínio 1</b> - INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL - PROJETO MULTIMÉDIA</p>	<b>30%</b>	<p>Observação direta Apresentação oral Debate Análise de produção digital Produção digital Trabalho de grupo Trabalho Individual</p>
		<p><b>Domínio 2</b> - NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA - TEXTO</p>	<b>35%</b>	
		<p><b>Domínio 3</b> - IMAGEM DIGITAL - SOM DIGITAL - VÍDEO - ANIMAÇÃO</p>	<b>35%</b>	

Disciplina: Oficina Multimédia B \_ 12º

Ciclo: SECUNDÁRIO

18 a 20 Valores

**O ALUNO CONSEGUE SEMPRE E COM CORREÇÃO:**

**Domínio 1\_INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL\_PROJETO MULTIMÉDIA** - Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. Conhecer o conceito de projeto multimédia. Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia. Desenvolver métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia. Identificar os tipos de multimédia. Identificar os suportes de multimédia. Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia.

**Domínio 2\_ NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA\_TEXTO** - Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia. Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. Saber usar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, do ponto de vista compositivo. Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos.

**Domínio 3\_ IMAGEM DIGITAL\_SOM DIGITAL\_VÍDEO\_ANIMAÇÃO** - Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital. Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap. Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital. Integrar imagem digital num produto multimédia. Identificar diversos formatos de áudio. Conhecer equipamentos de captação de som. Utilizar ferramentas de edição de áudio. Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia. Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. Saber editar vídeo. Criar um guião com narrativa para vídeo. Conhecer técnicas de animação. Utilizar ferramentas de animação digital. Criar animação 2D ou 3D.

14 a 17 Valores

**O ALUNO CONSEGUE COM FACILIDADE:**

**Domínio 1\_INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL\_PROJETO MULTIMÉDIA** - Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. Conhecer o conceito de projeto multimédia. Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia. Desenvolver métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia. Identificar os tipos de multimédia. Identificar os suportes de multimédia. Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia.

**Domínio 2\_ NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA\_TEXTO** - Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia. Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. Saber usar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, do ponto de vista compositivo. Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos.

**Domínio 3\_ IMAGEM DIGITAL\_SOM DIGITAL\_VÍDEO\_ANIMAÇÃO** - Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital. Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap. Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital. Integrar imagem digital num produto multimédia. Identificar diversos formatos de áudio. Conhecer equipamentos de captação de som. Utilizar ferramentas de edição de áudio. Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia. Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. Saber editar vídeo. Criar um guião com narrativa para vídeo. Conhecer técnicas de animação. Utilizar ferramentas de animação digital. Criar animação 2D ou 3D.

10 a 13 Valores

**O ALUNO CONSEGUE:**

**Domínio 1\_INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL\_PROJETO MULTIMÉDIA** - Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. Conhecer o conceito de projeto multimédia. Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia. Desenvolver métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia. Identificar os tipos de multimédia. Identificar os suportes de multimédia. Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia.

	<p><b>Domínio 2_ NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA_TEXTO</b> - Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia. Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. Saber usar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, do ponto de vista compositivo. Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos.</p> <p><b>Domínio 3_ IMAGEM DIGITAL_SOM DIGITAL_VÍDEO_ANIMAÇÃO</b> - Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital. Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap. Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital. Integrar imagem digital num produto multimédia. Identificar diversos formatos de áudio. Conhecer equipamentos de captação de som. Utilizar ferramentas de edição de áudio. Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia. Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. Saber editar vídeo. Criar um guião com narrativa para vídeo. Conhecer técnicas de animação. Utilizar ferramentas de animação digital. Criar animação 2D ou 3D</p>
<p><b>7 a 9 Valores</b></p>	<p><b>O ALUNO CONSEGUE COM DIFICULDADE:</b></p> <p><b>Domínio 1_INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL_PROJETO MULTIMÉDIA</b> - Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. Conhecer o conceito de projeto multimédia. Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia. Desenvolver métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia. Identificar os tipos de multimédia. Identificar os suportes de multimédia. Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia.</p> <p><b>Domínio 2_ NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA_TEXTO</b> - Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia. Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. Saber usar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, do ponto de vista compositivo. Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos.</p> <p><b>Domínio 3_ IMAGEM DIGITAL_SOM DIGITAL_VÍDEO_ANIMAÇÃO</b> - Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital. Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap. Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital. Integrar imagem digital num produto multimédia. Identificar diversos formatos de áudio. Conhecer equipamentos de captação de som. Utilizar ferramentas de edição de áudio. Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia. Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. Saber editar vídeo. Criar um guião com narrativa para vídeo. Conhecer técnicas de animação. Utilizar ferramentas de animação digital. Criar animação 2D ou 3D</p>
<p><b>Até 6 Valores</b></p>	<p><b>O ALUNO NÃO CONSEGUE:</b></p> <p><b>Domínio 1_INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL_PROJETO MULTIMÉDIA</b> - Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. Conhecer o conceito de projeto multimédia. Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia. Desenvolver métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia. Identificar os tipos de multimédia. Identificar os suportes de multimédia. Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia.</p> <p><b>Domínio 2_ NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA_TEXTO</b> - Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia. Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. Saber usar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, do ponto de vista compositivo. Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos.</p> <p><b>Domínio 3_ IMAGEM DIGITAL_SOM DIGITAL_VÍDEO_ANIMAÇÃO</b> - Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital. Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap. Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital. Integrar imagem digital num produto multimédia. Identificar diversos formatos de áudio. Conhecer equipamentos de captação de som. Utilizar ferramentas de edição de áudio. Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia. Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. Saber editar vídeo. Criar um guião com narrativa para vídeo. Conhecer técnicas de animação. Utilizar ferramentas de animação digital. Criar animação 2D ou 3D</p>