

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

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>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.</p> <p>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</p>
<p>7 a 9 Valores</p>	<p>O ALUNO CONSEGUE COM DIFICULDADE:</p> <p>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> <p>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.</p> <p>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</p>
<p>Até 6 Valores</p>	<p>O ALUNO NÃO CONSEGUE:</p> <p>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> <p>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.</p> <p>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</p>