

12.º Ano

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Disciplina: **Oficina Multimédia B**

ÁREA DE COMPETÊNCIAS	DOMÍNIOS	DESCRIPTORIOS CONSIDERADOS NA DISCIPLINA DE DESENHO	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO	CONTRIBUTOS PARA O PERFIL DO ALUNO
<b>DOMÍNIO DAS APRENDIZAGENS DA DISCIPLINA</b> (CONHECIMENTOS E CAPACIDADES)  90%	Introdução ao multimédia	Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. Identificar os tipos e suporte de multimédia.		<b>A, B, I</b>
	Narrativa para multimédia	Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia. Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia.	Observação direta	<b>A, C, D, H</b>
	Texto	Compreender a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. Saber usar os diversos elementos gráficos com equilíbrio. Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos.	Trabalhos de pesquisa	<b>A, B, C, D, E, I</b>
	Imagem digital	Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital. Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem. 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.	Debate em fóruns	<b>A, B, C, D, E, I</b>
	Som digital	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.	Memórias Descritivas	<b>B, C, D, F, H, I</b>
	Vídeo	Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. Saber editar vídeo. Criar um guião com narrativa para vídeo. Integrar elementos de texto, imagem e som na produção de vídeo.	Exercícios de exploração	<b>A, B, D, E, F, H</b>
	Animação	Conhecer técnicas de animação. Utilizar ferramentas de animação digital. Criar animação 2D ou 3D.	Trabalhos práticos	<b>A, B, C, D, F, I</b>
	Projeto Multimédia	Conhecer o conceito de projeto multimédia. Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto de um produto multimédia. Desenvolver métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia.	Projetos	<b>A, B, C, D, E, F, I</b>
			Portefólio	<b>A, B, D, E, H, I</b>

ÁREA DE COMPETÊNCIAS	DOMÍNIOS	DESCRIPTORIOS CONSIDERADOS NA DISCIPLINA DE DESENHO	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO	CONTRIBUTOS PARA O PERFIL DO ALUNO
DOMÍNIO ATITUDINAL (comportamentos e valores) 10%	Interesse e empenho	Ser assíduo e pontual	Registos de Observação	a b c d e
	Responsabilidade	Empenhar-se nas tarefas que lhe são atribuídas		
	Autonomia	Intervir na aula de forma pertinente e adequada.		
	Atitude crítica	Cumprir as regras necessárias para o bom funcionamento da aula		
	Relações interpessoais	Cumprimento de prazos		
<p><b>Observações:</b> Os 90% do domínio das aprendizagens da disciplina serão distribuídos da seguinte forma: Unidades de Trabalho (fóruns, trabalhos, projetos, memórias descritivas, portefólio, etc., consoante domínio). Os 10% do domínio atitudinal serão distribuídos da seguinte forma: Atitudes e Valores 5%; Empenho 5%.</p>				

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS	VALORES
A - Linguagens e textos	a - Responsabilidade e integridade
B - Informação e comunicação	b - Excelência e exigência
C - Raciocínio e resolução de problemas	c - Curiosidade, reflexão e inovação
D - Pensamento crítico e pensamento criativo	d - Cidadania e participação
E- Relacionamento interpessoal	e - Liberdade
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.	