

ENSINO PROFISSIONAL

DISCIPLINA TÉCNICAS DE MULTIMÉDIA

12.º ANOS

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS DE AVALIAÇÃO	DOMÍNIOS	PONDERAÇÃO	ÁREAS DE COMPETENCIA do PASEO*	DESCRIPTORES ESPECÍFICOS DE DESEMPENHO	PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
Conhecimentos Resolução de Problemas Comunicação Interação	D1 Saber Científico, Técnico e Tecnológico <i>(Apropriação de Conceitos)</i>	40%	A B C D E F G H I J	UFCD 9962 – Técnicas de Animação Interativa - Utiliza a nomenclatura referente à animação. - Ópera com ferramentas de animação. - Executa e publica a animação para diferentes media e suportes. UFCD 5404 – Pós Produção de Vídeo - Define os princípios básicos da cinematografia aplicada à edição. - Realiza a edição e montagem de vídeo. - Descreve os princípios nucleares de compressão de vídeo digital. - Descreve os princípios e formatos de codificação de vídeo. - Aplica as formas de compressão em função da qualidade pretendida e do projeto. - Concebe e produz um produto Vídeo. UFCD 9967 – Média Tecnologias Imergentes e Interação - Reconhece a importância da comunicação diferenciada, tangível e interativa. - Caracteriza conceitos de transMedia, design imersivo e realidade virtual.	- 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

				– Pesquisa informação sobre novas aplicações e tecnologias multimédia emergentes. – Testa objetos inovadores e tecnologias em fase experimental. – Utiliza APIs e plataformas de desenvolvimento em fase inicial. – Testa novos modos de produção multimédia.	
	D2 Raciocínio, Resolução de Problemas, Pensamento Crítico, Pensamento Criativo <i>(Aplicação de</i> <i>conceitos/téc-</i> <i>nicas/</i> <i>ferramentas)</i>	60%		- Executa e publica animação para diferentes media e suportes. - Conceber e produzir vídeos. - Desenvolver projetos de realidade aumentada. - Testa objetos inovadores e tecnologias em fase Experimental. - 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.