



DOMÍNIOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	DESCRITORES (PERFIL DOS ALUNOS)	INSTRUMENTOS E PARÂMETROS DE AVALIAÇÃO	PONDERAÇÃO
INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL	-Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. -Identificar os tipos de multimédia. -Identificar os suportes de multimédia. -Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia.	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, I) Criativo (A, C, D, H)	- Trabalhos de pesquisa (relatórios, recensões, comentários, textos de reflexão, entrevistas) relativas a obras e autores relevantes no âmbito do desenvolvimento das propostas de trabalho.	20%
NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA	-Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia.	Crítico/Analítico (A, B, C, D, E, I) Indagador/ Investigador (B, C, D, F, H, I)	- Observação da metodologia utilizada e da evolução do processo criativo.	10%
TEXTO	- 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.	Respeitador da diferença/ do outro (A, B, D, E, F, H) Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, I)	- Portefólio de trabalhos realizados no âmbito das propostas de trabalho desenvolvidas nas aulas ou delas decorrentes	35% 95%

IMAGEM DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> -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. 	Questionador (A, B, C, D, E, F, I) Comunicador (A, B, D, E, H, I) Autoavaliador Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I) Responsável/ autónomo (D, E, F, G) Cuidador de si e do outro (D, E, F, G)	<ul style="list-style-type: none"> - Esboços, estudos preparatórios, esquemas e planos de trabalho relativos ao desenvolvimento das propostas de trabalho. 	15%
SOM DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I) Responsável/ autónomo (D, E, F, G) Cuidador de si e do outro (D, E, F, G)	<ul style="list-style-type: none"> - Verbalização de conhecimentos e conceitos. 	10%
VÍDEO	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I) Responsável/ autónomo (D, E, F, G) Cuidador de si e do outro (D, E, F, G)	<ul style="list-style-type: none"> - Cumprimento de prazos estabelecidos para a execução do trabalho solicitado 	5%
ANIMAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer técnicas de animação. - Utilizar ferramentas de animação digital. - Criar animação 2D ou 3D. 			
PROJETO MULTIMÉDIA	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 			

ATTITUDES E VALORES	- Postura - Empenho - Responsabilidade			1% 2% 2%	5%
----------------------------	--	--	--	-------------------------------------	-----------

Aprovado - Conselho Pedagógico, 24 de outubro 2025