

## Oficina Multimédia B – 12º -2019-2020- Critérios Específicos de Aprendizagem

DOMÍNIOS	CONHECIMENTOS / CAPACIDADES	DESCRITORES DE DESEMPENHO	PERFIS DE COMPETÊNCIAS (*)	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO	PONDERAÇÃO
<b>Saber/ Saber Fazer:</b>	<b>I – Introdução à multimédia:</b> Ser capaz de: - Compreender e identificar os diferentes tipos e conceitos de multimédia. - Identificar os suportes de multimédia. <b>II – Elementos de Multimédia:</b> (Texto; Imagem; Som) - Compreender os conceitos dos elementos gráficos de multimédia. - Conhecer diferentes narrativas de multimédia. - Compreender elementos gráficos, mais adequados a cada produto multimédia. - Compreender os	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. Narrativa para multimédia: - Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia.	A, B, C, D, E, F, H, I  A, B, C, D, F, H, I  A, B, C, D, E, H,	Trabalhos Individuais.	45%
		Texto: - Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. - Saber usar os diversos elementos gráficos.		Trabalhos em Grupo	25%
		Imagem digital: Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital. - Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap. - Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital.		Apresentação Oral	15%
		Som digital: - Integrar imagem digital num produto multimédia Som digital: - Identificar diversos formatos de áudio.		Relatórios	10%
					(# 95%)

**Oficina Multimédia B – 12º -2019-2020- Critérios Específicos de Aprendizagem**

	<p>conceitos dos elementos gráficos de multimédia.</p> <p><b>III – Realização Multimédia:</b> (Projeto; Video; Animação.)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Saber usar e criar os diversos produtos gráficos, do ponto de vista compositivo.</li></ul> <p>Conhecer diferentes narrativas de multimédia.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Compreender elementos gráficos, mais adequados a cada produto multimédia.</li><li>- Saber usar e criar os diversos produtos gráficos, do ponto de vista compositivo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conhecer equipamentos de captação de som.</li><li>- Utilizar ferramentas de edição de áudio.</li><li>- Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia.</li></ul> <p>Vídeo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo.</li><li>- Saber editar vídeo.</li><li>- Criar um guião com narrativa para vídeo.</li><li>- Integrar elementos de texto, imagem e som na produção de vídeo.</li></ul> <p>Animação:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Conhecer técnicas de animação.</li><li>- Utilizar ferramentas de animação digital.</li><li>- Criar animação 2D ou 3D.</li></ul> <p>Projeto Multimédia:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Conhecer o conceito de projeto multimédia.</li><li>- Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia.</li><li>- Desenvolver métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia.</li></ul>	<p>A, B, C, D, E, H, I</p> <p>A, B, C, D, E, H, I</p> <p>A, B, C, D, E, F, H, I</p>		
<b>Saber Estar /Saber Ser</b>	Atitudes e Valores				(# 5%)

(\*) **Competências:** 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.