

ÁREAS DE COMPETÊNCIA (Perfil do Aluno à Saída do Ensino Secundário)	ORGANIZADOR / DOMÍNIO	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	PONDERAÇÃO (%)	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
<p>Conhecedor / sabedor / culto / informado (A, B, I)</p> <p>Criativo (A, C, D, H)</p> <p>Crítico / Analítico (A, B, C, D, E, I)</p> <p>Indagador / Investigador (B, C, D, F, H, I)</p> <p>Respeitador da diferença / do outro (A, B, D, E, F, H)</p> <p>Sistematizador / organizador (A, B, C, D, F, I)</p> <p>Questionador (A, B, C, D, E, F, I)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H, I)</p> <p>Autoavaliador (Transversal às áreas)</p> <p>Participativo / colaborador (B, C, D, E, F, H, I)</p>	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.	180 PONTOS 90%	<p>Referenciais observáveis:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estruturação dos projetos; - Exercícios exploratórios; - Exploração de técnicas e tecnologias; - Apresentação de projetos; - Portefólio; - Projeto multimédia.
	NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA	Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia.		
	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.		
	IMAGEM DIGITAL	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.		
	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.		
	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.		
	ANIMAÇÃO	Conhecer técnicas de animação. Utilizar ferramentas de animação digital. Criar animação 2D ou 3D.		
	PROJETO 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.		
<p>Responsável / autónomo (E, F)</p> <p>Respeitador da diferença / do outro (E, F)</p> <p>Participativo / colaborador (E, F)</p>	<p>ATITUDES</p> <p>e</p> <p>VALORES</p>	RESPONSABILIDADE - Assiduidade e Pontualidade; - Material necessário; - Cumprimento dos prazos das tarefas; - Realização adequada da sua autoavaliação.	20 PONTOS 10 %	<ul style="list-style-type: none"> - Grelhas de observação e registo. - Ficha de autoavaliação.
		COMPORTAMENTO - Cumprimento das regras estabelecidas; - Apresentação de uma atitude correta perante os outros; - Atenção na aula.		
		PARTICIPAÇÃO - Intervenção adequada e pertinente; - Demonstração de interesse e participação nas atividades propostas.		

Áreas de Competência: 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.

Programa de Mentorias: será atribuído um Diploma de Mentoria aos alunos mentores e uma bonificação de 5 pontos na(s) disciplina(s) envolvida(s).

Aprovados em reunião de Conselho Pedagógico: 9 de setembro de 2021