

REFERENCIAL COMUM	PASEO Áreas de Competências	DOMÍNIOS	DESCRITORES	IMPORTÂNCIA RELATIVA (%)	EXEMPLOS DE INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
Conhecimento e informação (científico, técnico, tecnológico e artístico) Mobilização do conhecimento (raciocínio, resolução de problemas espírito crítico, trabalho experimental) Comunicação (utilização de diferentes linguagens, criatividade, sensibilidade estética, domínio do corpo) Desenvolvimento pessoal e interpessoal; relação com o ambiente	Saber científico e tecnológico Raciocínio e resolução de Problemas Pensamento crítico e pensamento criativo Linguagens e texto Informação e comunicação Sensibilidade estética e artística Consciência e domínio do corpo Relacionamento interpessoal Desenvolvimento Pessoal e Autonomia Bem-estar, saúde e ambiente	Introdução à multimédia digital	<ul style="list-style-type: none"> Compreender e identificar os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia e os elementos gráficos para multimédia. 	Conhecimento 25% Resolução de problemas/Aplicação dos conteúdos em novas situações 15% Exploração e domínio de ferramentas digitais 25% Criatividade/ Reflexão/ Inovação 15% Relacionamento/ Atitudes 20%	- Trabalhos realizados nas atividades desenvolvidas nas aulas ou delas decorrentes, quer em termos dos produtos finais quer em termos dos materiais produzidos durante o processo; - Grelhas de observação direta das operações realizadas durante a execução dos trabalhos; - Grelhas de observação do trabalho, empenho e interesse durante as aulas; - Formulários de auto e heteroavaliação; - Intervenções orais; - Projetos; - Projeto final
		Narrativa para Multimédia	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer e utilizar diferentes narrativas para conteúdos multimédia. 		
		Texto	<ul style="list-style-type: none"> Compreender e utilizar as fontes mais adequadas a cada produto multimédia e os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, criando produtos gráficos integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos. 		
		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, e 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	<ul style="list-style-type: none"> Identificar diversos formatos de áudio e 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	<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. 		
		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. 		