

Curso Profissional

Área Disciplinar de Informática e Eletrónica

Critérios de Avaliação da Disciplina Técnicas de Multimédia

Ensino Secundário Profissional - 12º Ano

Competências Específicas (de acordo com o programa homologado)	Indicadores	Instrumentos de Avaliação	Fator de ponderação
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conceber e desenvolver produtos multimédia interativos. ▪ Captar, digitalizar e tratar imagens, som e texto. ▪ Integrar conteúdos utilizando ferramentas de autor. ▪ Programar aplicações multimédia. ▪ Animar objetos para aplicações multimédia. ▪ Desenhar conteúdos multimédia. ▪ Editar vídeo. ▪ Editar som. ▪ Desenhar e editar objectos 3D. ▪ Desenvolver planificações. ▪ Desenvolver o espírito de equipa. ▪ Desenvolver as capacidades de liderança. ▪ Desenvolver o espírito de entajuda. ▪ Desenvolver competências de autonomia ▪ Elaborar relatórios de trabalho. ▪ Aplicar os conhecimentos adquiridos em novas situações. 	<p>Módulo 9 (op4) - Tratamento de Imagem Avançado</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar os recursos e técnicas avançadas para processamento e edição de imagens. - Realizar manipulações e tratamentos em imagens/fotografias complexas. - Criar uma imagem composta por diversas imagens. - Trabalhar com acções para automatizar funções. - Desenvolver e preparar imagens para diferentes tipos de suportes e/ou aplicações. 	<p>Testes/Trabalhos de projeto</p>	<p>50%</p>
	<p>Módulo 10 (op5) - Aprofundamento de Edição Web</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tomar conhecimento e compreender as principais tecnologias para suporte de páginas dinâmicas para a web. - Utilizar um servidor (espaço para publicação e acesso remoto) e estabelecer ligações com bases de dados. - Processar dados de um formulário. - Estabelecer mecanismos de autenticação de utilizadores. - Desenvolver páginas de pesquisa (simples e avançadas). - Conceber sistemas de gestão de dados (inserir, actualizar e apagar dados). - Acrescentar elementos multimédia onde tal seja relevante, com plena consciência das limitações do meio. 		
	<p>Módulo 11 (op7) – Produção de Conteúdos para Dispositivos Móveis</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compreender os novos meios relacionados com os conteúdos móveis. - Conceber conteúdos básicos para inserir em telemóveis. - Importar e exportar conteúdos para dispositivos móveis. - Utilizar o software de programação e edição de imagem e som. - Conceber sequências animadas. - Conceber vídeo tons. - Conceber interfaces simples. <p>Módulo 12 (op8) –3D Avançada</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distinguir entre sistemas de “ossos” complexos e simples. - Criar sistemas de “ossos” simples. - Utilizar sistemas de “ossos” complexos. - Compreender as diferenças entre os diversos tipos de 	<p>Trabalhos de Grupo/Individuais</p>	<p>15%</p>

Curso Profissional

	<p>materiais.</p> <ul style="list-style-type: none">- Usar sistemas de iluminação.- Identificar as diferenças entre os vários tipos de luzes.- Identificar as diferenças entre reflexão e refração.- Identificar os diversos tipos de sombras.- Utilizar câmaras.- Compreender a relação entre o campo de visão (FOV) e a lente a utilizar.- Identificar as diferenças entre os diversos motores de “rendering” existentes.- Identificar as situações em que cada um deve ser usado.- Tomar conhecimento da terminologia referente à animação 3D.- Aprender os conceitos de antecipação, acção e reacção.- Usar os keyframes necessários a animação de objectos.- Utilizar os modificadores que permitem operações de transformação.- Criar movimentos de câmara a partir de caminhos predefinidos.- Usar e configurar os sistemas de “ossos” para animar personagens.		
--	---	--	--

Notas:

1. Em módulos que não seja necessário a realização de trabalhos de grupo/individuais deverá a ponderação atribuída a estes critérios adicionar-se aos testes de avaliação.
2. Em módulos que não seja necessário a realização de testes o peso deste instrumento de avaliação será adicionado aos trabalhos de grupo/individuais.