Critérios de Avaliação

CURSO PROFISSIONAL DE TÉCNICO/A DE MULTIMÉDIA

Disciplina: Técnicas de Multimédia

Unidades de competência	Realizações e atitudes	Instrumentos / Estratégias de avaliação	Percentagem
02236 - **Captar e tratar imagens digitais** 02140 - **Editar imagens bitmap** 02208 - **Editar imagens vetoriais** 02631 - **Conceber animações 2D** 02242 - **Executar e publicar animações para diferentes médias e suportes** 02631 - **Captar e editar som** 02209 - **Editar e animar em 3D** 02233 - **Produzir vídeos** 02249 - **Conceber e executar layouts para aplicações multimédia interativas** 02633 - **Editar vídeo** 02638 - **Produzir conteúdos de realidade aumentada** 02639 - **Criar narrativas transmedia de design imersivo e realidade virtual**	• **Efetuar a preparação, captação, edição e tratamento de imagens digitais,** analisando a sua evolução histórica e garantindo a correta gravação e exportação. • **Executar a edição e composição de imagens bitmap**, utilizando ferramentas de seleção, pintura e gestão de camadas para finalização do projeto. • **Criar imagens e layouts vetoriais**, gerindo pranchetas e preparando os ficheiros para processos de exportação ou impressão. • **Planear e conceber animações 2D**, elaborando storyboards, criando personagens e elementos gráficos para posterior animação e publicação. • **Executar e publicar animações em diversos suportes**, modelando objetos e aplicando texturas, iluminação, renderização e efeitos de pós-produção. • **Programar a captura e edição de som**, realizando a equalização de pistas, mistura multitrack e exportação de ficheiros de áudio. • **Criar e animar modelos orgânicos 3D**, aplicando texturas e procedendo à renderização e exportação de objetos tridimensionais. • **Operar equipamentos de captação e edição de vídeo**, organizando sequências lógicas, corrigindo a cor e exportando para o suporte final. • **Conceber layouts para aplicações interativas**, elaborando fluxos de navegação, wireframes e protótipos com testes de usabilidade e acessibilidade. • **Analisar takes e realizar a edição de vídeo,** integrando transições, efeitos, títulos, gráficos e edição de áudio ajustada. • **Produzir conteúdos de realidade aumentada (RA)**, criando recursos específicos e programando aplicativos com os respetivos testes e ajustes. • **Criar narrativas transmedia e ambientes imersivos (RV),** desenvolvendo modelos 3D, interfaces intuitivas e efeitos visuais e sonoros. **Atitudes e valores:** Cumprimento dos deveres escolares; Empenho/Interesse; Participação/ cooperação. Assiduidade; Respeito pelos equipamentos, materiais e espaços de trabalho.	Textos de reflexão (relatórios) Trabalhos de pesquisa Testes Trabalhos práticos Projetos (resolução de problemas) Apresentação de projetos (qualidade e estruturação Portefólio. Grelhas de registo de observação direta	**20%** **70%** **10%**

Data de atualização/aprovação: **julho de 2025**