

<p>CRITÉRIOS GERAIS DE AVALIAÇÃO – Oficina de Multimédia B NÍVEL: 12º ANO</p> <p>CURSO: CIENTÍFICO-HUMANÍSTICO - ARTES VISUAIS</p>	
<p>DOMÍNIO COGNITIVO TOTAL: 90 % (0/18_valores)</p>	<p>DOMÍNIO ATITUDINAL TOTAL: 10 % (0/2_valores)</p>
<p><u>Áreas a avaliar:</u></p> <p>1. Aquisição de conceitos 30% (6 valores)</p> <p>Domínio técnico / tecnológico das ferramentas multimédia; Apresentação e discussão de Projectos (multimédia); Domínio teórico dos conceitos Multimédia / Audiovisual</p> <p>2. Concretização de práticas 60% (12 valores)</p> <p>-Domínio técnico/tecnológico sobre os materiais (suportes e meios atuantes) aplicados a cada trabalho/projeto; Propostas de trabalho (planificação/criatividade/técnica/originalidade desenvolvimento na sala de aula/organização); Envolvimento e Colaboração em projectos do âmbito multimédia; Criatividade; Portefólio.</p>	<p><u>Factores a avaliar*:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Autonomia-----2,5% (0.5 valores) <input type="checkbox"/> Responsabilidade----- 2,5% (0.5 valores) <input type="checkbox"/> Empenho, cooperação e participação-----2,5%(0.5 valores) <input type="checkbox"/> Sociabilidade-----2,5% (0.5 valores) <p><i>*Parâmetros detalhados na Ficha Síntese da disciplina (Moodle)</i></p>
<p>TOTAL DA CLASSIFICAÇÃO INTERNA: 100% (20 valores)</p>	
<p>O b s e r v a ç õ e s</p>	

FICHA SÍNTESE - PLANIFICAÇÃO ANUAL DA DISCIPLINA : OFICINA DE MULTIMÉDIA B NÍVEL: 12º ANO

1 - Estrutura e Finalidades da disciplina

A disciplina de Oficina de Multimédia B enquadra-se, no contexto da formação específica dos alunos do Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais, na perspectiva de dotar os alunos das ferramentas e conhecimentos fundamentalmente práticos mas com suporte em conceitos nucleares de base.

Sendo uma disciplina pensada com carácter eminentemente prático, não se esquece que este só é eficaz e útil se fundamentado em conceitos nucleares que explicam os quês e os porquês dos programas, dos algoritmos, dos efeitos, filtros e manipulações digitais no contexto de realização e produção multimédia.

1º PERÍODO		Tempos letivos previstos	
UNIDADES TEMÁTICAS / BLOCOS		INSTRUMENTOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	
		COGNITIVO	ATITUDINAL
<p>- Multimédia - Apresentação dos conteúdos programáticos, unidades de trabalho e critérios de avaliação. Introdução ao Multimédia digital, multimédia em sentido lato e em sentido restrito.</p> <p>- Imagem Digital</p>		<p>Aquisição de conceitos 30% (6 valores)</p> <p>Concretização de práticas 60% (12 valores)</p>	<p>Autonomia-----2,5% (0.5 valores)</p> <p>Responsabilidade-- 2,5% (0.5 valores)</p> <p>Empenho, cooperação e participação 2,5%(0.5 valores)</p> <p>Sociabilidade 2,5% (0.5 valores)</p>
<p>UT1 – Noções de narrativa de vídeo digital para multimédia Planificação e preparação de narrativa para vídeo. Criação de uma Ideia - Storyline - Sinopse - Guião Literário - Guião Técnico e Storyboard</p>			
<p>UT2 – Imagem Digital Criação de um produto de comunicação visual - Poster de Cinema (curta - metragem) Produto com base naquilo que executarão no 2o período (Vídeo digital) Fotografia Digital (regra dos terços; operação com a máquina - Foto para Poster)</p>			

2º PERÍODO		Tempos letivos previstos	
UNIDADES TEMÁTICAS / BLOCOS		INSTRUMENTOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	
- Vídeo digital - Som Digital - Fotografia Digital		Aquisição de conceitos 30% (6 valores)	Autonomia -----2,5% (0.5 valores) Responsabilidade -- 2,5% (0.5 valores)
UT4 - Video digital / som digital Execução de um produto audiovisual (curta-metragem; reportagem;videoclipe.) Trabalho de Grupo		Concretização de práticas 60% (12 valores)	Empenho, cooperação e participação 2,5%(0.5 valores)
UT5 - Fotografia digital Trabalho individual Práctico			Sociabilidade 2,5% (0.5 valores)

3º PERÍODO		Tempos letivos previstos	
UNIDADES TEMÁTICAS / BLOCOS		INSTRUMENTOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	
- Animação - Imagem Digital II - Integração de um Produto Multimédia		Aquisição de conceitos 30% (6 valores)	Autonomia -----2,5% (0.5 valores) Responsabilidade -- 2,5% (0.5 valores)
UT6 - Animação / Imagem Digital II Ilustração Digital Mesas de Desenho - Vectorização		Concretização de práticas 60% (12 valores)	Empenho, cooperação e participação 2,5%(0.5 valores)
UT7 – Integração de um Produto Multimédia			Sociabilidade 2,5% (0.5 valores)