



<b>Avaliação sumativa 1º Semestre</b>			
<b>Introdução à multimédia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tipos de media estáticos: texto e imagem</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes.</li> <li>○ Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial.</li> <li>○ Conhecer os fundamentos do desenho vetorial.</li> <li>○ Desenvolver técnicas de desenho vetorial.</li> <li>○ Realizar operações de manipulação e edição de imagem.</li> <li>○ Converter imagens bitmap em imagens vetoriais (<i>tracing</i>).</li> <li>○ Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização).</li> <li>○ Integrar imagens em produtos multimédia.</li> </ul> </li> </ul>		<b>20 aulas</b>
<b>Avaliação Intercalar</b>			
<b>Introdução à multimédia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.</li> <li>○ Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia.</li> <li>○ Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção.</li> <li>○ Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia.</li> <li>○ Elaborar storyboards.</li> <li>○ Criar ambientes para animação seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais.</li> <li>○ Criar cenas, personagens e enredos.</li> </ul> </li> <li>• <b>Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.</li> <li>○ Elaborar protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições.</li> <li>○ Produzir conteúdos e proceder à montagem.</li> <li>○ Testar e validar o produto multimédia.</li> <li>○ Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.</li> </ul> </li> </ul>		<b>22 aulas</b>
<b>Avaliação sumativa 2º Semestre</b>			

## Quadro 2

Avaliação	
Modalidades	Instrumentos
<b>Diagnóstica</b>	✓ Avaliação diagnóstica
<b>Formativa</b>	✓ Fichas de trabalho ✓ Exercícios Práticos
<b>Sumativa</b>	✓ Propostas de trabalho (individuais e em grupo) ✓ Grelhas de registo e observação em sala de aula ✓ Trabalhos de Projeto e/ou Testes de avaliação
<b>Nota:</b> no início do ano letivo o professor dará a conhecer aos alunos o conjunto preferencial de instrumentos de avaliação a utilizar.	
Estratégias / Recursos	
<b>Estratégias</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Avaliação diagnóstica com vista a efetuar uma gestão diferenciada do currículo, adequando os conteúdos a lecionar às características dos alunos</li><li>• Realização de atividades que incidam sobre a aplicação prática e contextualizada dos conteúdos, a experimentação, a pesquisa e a resolução de problemas</li><li>• Participação dos alunos em projetos e na resolução de problemas e de exercícios que simulem a realidade</li><li>• Apresentação de propostas de trabalho que motivem o aluno a envolver-se na sua própria aprendizagem e lhe permitam desenvolver a sua autonomia e iniciativa</li><li>• Exposição de exemplos demonstrativos</li><li>• Explicação dos conteúdos programáticos fazendo uso do projetor de vídeo</li><li>• Utilização de diversos métodos para alcançar os mesmos objetivos, promovendo a discussão das vantagens e desvantagens das várias soluções e visando o desenvolvimento do espírito crítico e de mecanismos de autonomia de pensamento do aluno</li><li>• Estímulo do trabalho em equipa, procurando eliminar a tendencial passividade de alguns alunos</li><li>• Recuperação de alunos com eventuais dificuldades, propondo trabalhos simples, mas evolutivos</li><li>• Estímulo da capacidade de análise de um problema e decisão sobre quais os procedimentos a seguir</li><li>• Apresentação esquemática dos conceitos, fomentando sempre que possível o debate com os alunos</li><li>• Observação direta do trabalho desenvolvido pelo aluno durante as aulas</li><li>• Utilização da plataforma Teams</li></ul>	

## **Recursos**

- Projetor multimédia
- Quadro
- Computadores
- Internet
- Apresentações eletrónicas
- Plataforma Teams
- Manual da disciplina
- Materiais de apoio fornecidos pelo professor
- Equipamentos informáticos e outros
- Ferramentas de trabalho
- Software