

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes		Áreas de Competências do Perfil dos alunos (ACPA):	Descritores do Perfil dos Alunos	Instrumentos de avaliação	Pesos %	
Domínios/ Temáticas	Aprendizagens Essenciais O aluno deve ficar capaz de:					
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, conforme o objetivo do produto. 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. 	A. Linguagens e textos B. Informação e comunicação C. Raciocínio e resolução de problemas D. Pensamento crítico e pensamento criativo E. Relacionamento interpessoal F. Desenvolvimento pessoal e autonomia G. Bem-estar, saúde e ambiente H. Sensibilidade estética e artística I. Saber científico, técnico e tecnológico J. Consciência e domínio do corpo	Conhecedor Sabedor, Culto, Informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J) Crítico e Analítico (A, B, C, D, G) Indagador e Investigador (C, D, F, H, I) Sistematizador e Organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador (A, B, D, E, H) Auto avaliador (transversal às áreas) Responsável e Autônomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G) Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H) Participativo e Colaborador (B, C, D, E, F)	Exercícios realizados em contexto de aula: Atividades de aplicação prática dos conhecimentos teóricos e técnicos adquiridos. Curta duração Atividades de desenvolvimento metodológico, experimental e autónomo. Média ou longa duração	20	90
Som digital	<ul style="list-style-type: none"> Identificar diversos formatos de áudio. 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 			20	Exercícios realizados fora do contexto de aula	
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. 			Caso não sejam propostas, num período ou durante o ano letivo, alguma das atividades mencionadas, a incidência percentual será sempre de 90%. O tipo e o número de instrumentos de avaliação a utilizar num dado período varia de acordo com os conteúdos a lecionar e com as estratégias que, para cada turma, melhor promovam o sucesso escolar.		
Atitudes	<ul style="list-style-type: none"> Empenho; participação; comportamento; assiduidade; pontualidade; cooperação em trabalhos coletivos; sentido da responsabilidade; sociabilidade 				Grelhas de hetero/autoavaliação e observação direta	10

Observação: Como em todas as planificações o número de aulas previstas depende dos ritmos de aprendizagens, dos conhecimentos anteriores, do grau de abstração dos conceitos, entre outros fatores, pelo que a calendarização proposta deve ser sempre entendida como uma previsão.

De forma a considerar o desempenho associado à progressão da aprendizagem, nas classificações finais dos 1º e 2º semestres, serão atribuídas as seguintes ponderações: a classificação final do 2º semestre será o resultado da média ponderada da classificação do 1º semestre, com 40% e da classificação do 2º semestre, com 60%.