
CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO DE MULTIMÉDIA B

DEPARTAMENTO CURRICULAR DE EXPRESSÕES
GRUPO DISCIPLINAR DE ARTES VISUAIS (600)
ENSINO SECUNDÁRIO
ANO LETIVO DE 2025–2026

ENQUADRAMENTO

A disciplina de Oficina de Multimédia B é uma opção do 12.º ano de escolaridade que se destina aos alunos do Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais ou a alunos de outros cursos que, nos termos da legislação aplicável, optem por um percurso educativo ou formativo próprio.

Enunciam-se as Aprendizagens Essenciais (conjunto de conhecimentos, capacidades e atitudes) de Oficina de Multimédia B, que tomam como ponto de partida não só o documento curricular em vigor, mas também as implicações práticas e pressupostos do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PA).

Esta articulação entre as aprendizagens essenciais que a disciplina — através do equilíbrio estabelecido entre os conhecimentos basilares das linguagens visual, audiovisual e multimédia, a capacidade técnica e tecnológica na utilização básica de alguns equipamentos fundamentais de captação de imagem, de som e de vídeo, bem como o domínio de funções essenciais das aplicações digitais de edição de imagem, de som e de vídeo, de forma a integrar e aplicar os diversos meios no desenvolvimento de projetos multimédia, individualmente e em equipa — constitui um contributo significativo para o desenvolvimento das áreas de competências inscritas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, não apenas nos domínios do saber científico, técnico e tecnológico, das linguagens e textos, da informação e comunicação e do raciocínio e resolução de problemas, mas igualmente ao nível do pensamento crítico e do pensamento criativo, da sensibilidade estética e artística, do relacionamento interpessoal e do desenvolvimento pessoal e autonomia. Assim, com esta disciplina, pretende-se que os alunos se apropriem de conceitos nucleares associados à multimédia de modo a desenvolver processos que contribuem para a autonomia, no sentido de consolidar e aprofundar os conhecimentos, independente de aplicações específicas, no sentido de gerar capacidade de adaptação a diferentes ambientes e processos de trabalho.

As Aprendizagens Essenciais de Oficina Multimédia B organizam-se nos seguintes domínios: Introdução ao multimédia digital; Narrativa para multimédia; Texto; Imagem digital; Som digital; Vídeo; Animação e Projeto Multimédia.

A lógica prevalecente para abordagem dos diversos domínios deverá ser a do desenvolvimento de desafios, problemas ou projetos, observando um trabalho integrado dos diferentes domínios, bem como a articulação com outras áreas disciplinares e em projetos da escola, com instituições regionais e nacionais.

COMPETÊNCIAS DE APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO

Na disciplina de Multimédia pretende-se que o aluno venha a: Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia; Identificar os tipos de multimédia; Identificar os suportes de multimédia; Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia; Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia; Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia; Saber usar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, do ponto de vista compositivo; Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos; 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; 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; 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; Conhecer técnicas de animação; Utilizar ferramentas de animação digital; Criar animação 2D e/ou 3D; 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.

COMPETÊNCIAS DE INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO

De igual modo e numa perspetiva de consolidação e transmissão de conhecimento pretende-se que o aluno venha a: Ser rigoroso, articular e usar de forma consistente conhecimentos na área da multimédia, incluindo texto, som, imagem, vídeo e animação; Selecionar informação pertinente, conforme os domínios e/ou projetos a desenvolver; Mobilizar conhecimento sobre normas relacionadas com os direitos de autor, publicação e proteção de dados; Estabelecer relações intra e interdisciplinares; Mobilizar o discurso argumentativo, expressando tomadas de posição, apresentando argumentos e contra-argumentos; Discutir conceitos ou factos numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar, incluindo conhecimento específico da área; Problematicar situações; Analisar factos, teorias e situações, identificando os elementos ou dados, em particular, numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar; Procurar e aprofundar informação; Recolher dados e opiniões para análise de temáticas em estudo; Aceitar ou argumentar pontos de vista diferentes; Respeitar diferenças de características, crenças

ou opiniões; Confrontar ideias e perspetivas distintas sobre abordagem de um dado problema e/ou forma de o resolver, tendo em conta, por exemplo, diferentes perspetivas culturais, que sejam de incidência local, nacional ou global; Saber questionar uma situação-problema; Interrogar-se sobre o seu próprio conhecimento prévio; Descrever processos de pensamento usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema; Considerar o *feedback* dos pares e professor para melhoria ou aprofundamento de saberes.

COMPETÊNCIAS DE EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO

O aluno deverá ser capaz de: Propor soluções criativas, originais e diversificadas, na abordagem dos domínios e no desenvolvimento de projetos multimédia; Criar produtos, objetos ou soluções, face a desafios; Criar soluções estéticas criativas e pessoais; Executar tarefas de pesquisa sustentada por critérios, com autonomia progressiva; Identificar pontos fracos e fortes das suas aprendizagens; Reorientar o seu trabalho a partir da explicitação de *feedback* do professor, individualmente ou em grupo; Organizar e realizar autonomamente tarefas.

DOMÍNIOS / COMPETÊNCIAS		PONDERAÇÃO	MUITO BOM (18–20 VALORES)	BOM (14–17 VALORES)	SUFICIENTE (10–13 VALORES)	INSUFICIENTE (7–9 VALORES)	MUITO INSUFICIENTE (1–6 VALORES)	PROCESSOS DE RECOLHA INFORMAÇÃO (PRI)
COMPETÊNCIA (Conhecimentos, Aptidões, Atitudes e Valores)	APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO	30%	Revela elevado desempenho relativamente às Aprendizagens Essenciais e ao Perfil do Aluno.	Revela bom desempenho relativamente às Aprendizagens Essenciais e ao Perfil do Aluno.	Revela um desempenho satisfatório relativamente às Aprendizagens Essenciais e ao Perfil do Aluno.	Revela um desempenho insatisfatório relativamente às Aprendizagens Essenciais e ao Perfil do Aluno.	Revela um desempenho muito insatisfatório relativamente às Aprendizagens Essenciais e ao Perfil do Aluno.	Trabalhos práticos. Trabalhos de pesquisa. Portefólio digital. Registos de observação direta. Registos de autoavaliação.
	INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO	30%	Interpreta e comunica sempre, de forma muito segura e adequada ao contexto, de acordo com os objetivos definidos.	Interpreta e comunica, de forma bastante segura e adequada ao contexto, de acordo com os objetivos definidos.	Interpreta e comunica, de forma segura e adequada ao contexto, de acordo com os objetivos definidos.	Interpreta e comunica, de forma pouco segura e adequada ao contexto, de acordo com os objetivos definidos.	Interpreta e comunica, de forma insegura e desadequada ao contexto, face aos objetivos definidos.	
	EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO	30%	Apresenta sempre uma postura proativa, desenvolve ideias, projetos/trabalhos e tarefas com muita criatividade e um elevado nível de desempenho face aos objetivos definidos.	Apresenta uma postura proativa, desenvolve ideias, projetos/trabalhos e tarefas com bastante criatividade e um bom nível de desempenho face aos objetivos definidos.	Apresenta uma postura, tendencialmente proativa, desenvolve ideias, projetos/trabalhos com alguma criatividade, e um desempenho satisfatório face aos objetivos definidos.	Apresenta uma postura pouco proativa. Revela dificuldades no desenvolvimento de ideias projetos/trabalhos face aos objetivos definidos.	Não demonstra interesse em desenvolver e/ou apresentar ideias e projetos.	
	AUTORREGULAÇÃO (autonomia, organização, empenho, superação de dificuldades)	5%	Revela elevada capacidade de autorregulação: identifica pontos fortes e pontos fracos, evidenciando muita autonomia ao mobilizar estratégias de superação de dificuldades e/ou de consecução dos objetivos definidos.	Revela uma boa capacidade de autorregulação: identifica pontos fortes e pontos fracos, evidenciando autonomia ao mobilizar estratégias de superação de dificuldades e/ou de consecução dos objetivos definidos.	Revela uma capacidade de autorregulação satisfatória: identifica, com uma frequência satisfatória, pontos fortes e pontos fracos, evidenciando alguma autonomia ao mobilizar estratégias de superação de dificuldades e/ou de consecução dos objetivos definidos.	Revela uma capacidade de autorregulação pouco satisfatória: identifica pontos fortes e pontos fracos. Evidencia pouca autonomia ao mobilizar estratégias de superação de dificuldades e/ou de consecução dos objetivos definidos.	Revela uma capacidade de autorregulação insatisfatória: não identifica pontos fortes e pontos fracos, não é autónomo e não mobiliza estratégias de superação de dificuldades e/ou consecução dos objetivos definidos.	
	RESPONSABILIDADE (ética, respeito, cidadania...)	2,5%	Age sempre ética e conscientemente, respondendo pelas suas próprias ações. Cumprir, sempre, as tarefas, compromissos e prazos estabelecidos. É sempre assíduo e pontual.	Age quase sempre ética e conscientemente, respondendo pelas suas próprias ações. Cumprir, quase sempre, as tarefas, compromissos e prazos estabelecidos. É, quase sempre, assíduo e pontual.	Age, com uma frequência satisfatória, ética e conscientemente respondendo pelas suas próprias ações. Cumprir, às vezes, as tarefas, compromissos e prazos estabelecidos. Tem assiduidade e pontualidade regular.	Age, com uma frequência insatisfatória, ética e conscientemente, respondendo pelas suas próprias ações. Cumprir, poucas vezes, as tarefas, compromissos e prazos estabelecidos. É pouco assíduo e revela falta de pontualidade.	Age, frequentemente, sem ética e/ou consciência pessoal e social, não respondendo de acordo com os padrões estabelecidos, pelas suas próprias ações. Raramente ou nunca cumpre as tarefas, compromissos e prazos estabelecidos. Revela grande falta de assiduidade e pontualidade.	
	PARTICIPAÇÃO, COOPERAÇÃO E RELACIONAMENTO	2,5%	Relaciona-se cooperando e desenvolvendo competências de relacionamento pessoal e social, de forma excelente. Demonstra elevado respeito pelos pares e demais membros com que interage e comunica, agindo sempre de acordo com o código de conduta. Apresenta uma postura exemplar na capacidade de intervenção e empreendedorismo.	Relaciona-se cooperando e desenvolvendo competências de relacionamento pessoal e social, de forma bastante adequada. Demonstra muito respeito pelos pares e demais membros com que interage e comunica, agindo sempre de acordo com o código de conduta. Apresenta uma postura bastante satisfatória na capacidade de intervenção e empreendedorismo.	Relaciona-se cooperando e desenvolvendo competências de relacionamento pessoal e social, de forma adequada. Demonstra respeito pelos pares e/ou demais membros com que interage e comunica, agindo de acordo com o código de conduta. Apresenta uma postura interventiva, mas nem sempre empreendedora.	Relaciona-se cooperando de forma pouco adequada. Revela um desenvolvimento pouco satisfatório das competências de relacionamento pessoal e social. Demonstra pouco respeito pelos pares e/ou demais membros com que interage e comunica, nem sempre agindo de acordo com o código de conduta. Apresenta uma postura interventiva, mas pouco empreendedora.	Revela acentuadas dificuldades no relacionamento e cooperação com os pares e restantes membros da comunidade educativa. Demonstra um desenvolvimento insatisfatório das competências de relacionamento pessoal e social. Apresenta uma postura que se caracteriza pela falta de respeito pelos pares e/ou demais membros com que interage e comunica.	