

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE TÉCNICAS DE MULTIMÉDIA

ENSINO PROFISSIONAL

Competências	Ponderação	Descritores por competência e nível de desempenho	Nível
Apropriação e Reflexão (A, B, C, D, H, J)	10% + 5%	O aluno conhece, domina e aplica os princípios básicos para a conceção de produtos multimédia. O aluno cria e trata sons e imagens, fixas e animadas, para incorporar em produtos multimédia.	IV
		O aluno conhece, domina e aplica com alguma dificuldade os princípios básicos para a conceção de produtos multimédia. O aluno cria e trata sons e imagens, fixas e animadas, para incorporar em produtos multimédia, com alguma dificuldade.	III
		O aluno conhece, domina e aplica com muita dificuldade os princípios básicos para a conceção de produtos multimédia. O aluno cria e trata sons e imagens, fixas e animadas, mas não concebe a sua incorporação em produtos multimédia.	II
		O aluno não conhece, não domina e não aplica os princípios básicos para a conceção de produtos multimédia. O aluno não cria nem trata sons e imagens, fixas e animadas.	I
Interpretação e Comunicação (A, B, C, D, G)	5% + 30%	O aluno desenvolve aplicações multimédia para offline e para a internet, utilizando técnicas de programação. O aluno utiliza programas informáticos específicos identificando as necessidades específicas de cada produto multimédia a desenvolver.	IV
		O aluno desenvolve com alguma dificuldade aplicações multimédia para offline e para a internet, utilizando técnicas de programação. O aluno utiliza com alguma dificuldade programas informáticos específicos identificando as necessidades específicas de cada produto multimédia a desenvolver.	III
		O aluno desenvolve com dificuldade aplicações multimédia para offline e para a internet, utilizando técnicas de programação. O aluno utiliza com alguma dificuldade programas informáticos específicos identificando as necessidades específicas de cada produto multimédia a desenvolver.	II
		O aluno não desenvolve aplicações multimédia para offline e para a internet, nem utiliza as técnicas de programação. O aluno não utiliza programas informáticos específicos e não identifica as necessidades específicas de cada produto multimédia a desenvolver.	I

Experimentação e Criação. (A, B, E,F, H, I)	10% + 40%	O aluno desenvolve projetos multimédia integrados, tendo em conta o produto a realizar e o público-alvo a atingir	IV
		O aluno desenvolve com alguma dificuldade projetos multimédia integrados, tendo em conta o produto a realizar e o público-alvo a atingir	III
		O aluno desenvolve com dificuldade projetos multimédia integrados, e tem dificuldade em articular o produto a realizar com o público-alvo a atingir	II
		O aluno não desenvolve projetos multimédia integrados, e não articula o produto a realizar com o público-alvo a atingir	I

Níveis de desempenho:

I = Abaixo do nível estabelecido para o ano

II = Próximo do nível estabelecido para o ano

III = No nível estabelecido para o ano

IV = Acima do nível estabelecido para o ano