CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

CURSOS DE EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO | 213RA104 - Técnico/a de Multimédia | CICLO FORMATIVO 2026/2029
DISCIPLINA: Design, Comunicação e Audiovisuais

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS	NÍVEIS DE DESEMPENHO				PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO (TÉCNICAS E INSTRUMENTOS[1])
	Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 4	
	DESCRITORES DE DESEMPENHO				
CONHECIMENTO	- Pesquisa, seleciona e analisa criticamente informação, proveniente de diversas fontes, de uma forma sistemática, fazendo sempre o seu cruzamento. - Adquire saberes, aplica e mobiliza aprendizagens em contextos diferenciados. - Toma decisões, de forma sistemática, com vista à resolução de problemas. - Utiliza sempre recursos técnicos e/ou tecnológicos adequados às diferentes situações.	- Pesquisa, seleciona e analisa criticamente informação, proveniente de diversas fontes, de forma frequente, fazendo o seu cruzamento. - Adquire saberes, aplica e mobiliza frequentemente aprendizagens em contextos diferenciados. - Toma decisões, de forma frequente, com vista à resolução de problemas. - Utiliza frequentemente recursos técnicos e/ou tecnológicos adequados às diferentes situações.	- Pesquisa, seleciona e analisa criticamente informação, proveniente de diversas fontes, de forma esporádica, fazendo o seu cruzamento. - Adquire e aplica saberes, mas nem sempre mobiliza aprendizagens em contextos diferenciados. - Toma decisões, de forma esporádica, com vista à resolução de problemas. - Utiliza com pouca frequência recursos técnicos e/ou tecnológicos adequados às diferentes situações.	- Pesquisa, seleciona e analisa criticamente informação, proveniente de diversas fontes, com dificuldade, não fazendo o seu cruzamento. - Raramente adquire e aplica saberes. - Raramente toma decisões, com vista à resolução de problemas. - Raramente utiliza recursos técnicos e/ou tecnológicos adequados às diferentes situações.	
COMUNICAÇÃO	- Exprime-se sempre com rigor, clareza e correção nas diferentes linguagens (científica, técnica, tecnológica, artística). - Argumenta sistematicamente de forma coerente e cientificamente fundamentada, com vista à tomada de posição.	- Exprime-se frequentemente com rigor, clareza e correção nas diferentes linguagens (científica, técnica, tecnológica, artística). - Argumenta frequentemente de forma coerente e cientificamente fundamentada, com vista à tomada de posição.	- Exprime-se algumas vezes com rigor, clareza e correção nas diferentes linguagens (científica, técnica, tecnológica, artística). - Argumenta esporadicamente de forma coerente e cientificamente, com vista à tomada de posição.	- Exprime-se de forma pouco clara, comprometendo a inteligibilidade da mensagem. - Raramente argumenta de forma coerente, nem cientificamente fundamentada, com vista à tomada de posição.	
PARTICIPAÇÃO E COLABORAÇÃO	- Demonstra bastante autonomia e sentido de responsabilidade, na realização de tarefas. - Envolve-se sempre nas tarefas de sala de aula, de forma construtiva. - Contribui sistematicamente para o desenvolvimento do trabalho de grupo, sugerindo e articulando todas as ideias e/ou propostas. - Evidencia mecanismos de autorregulação, de uma forma sistemática.	- Demonstra autonomia e sentido de responsabilidade, na realização de tarefas. - Envolve-se frequentemente nas tarefas de sala de aula, de forma construtiva. - Contribui com frequência para o desenvolvimento do trabalho de grupo, sugerindo e articulando todas as ideias e/ou propostas. - Evidencia mecanismos de autorregulação, com frequência.	- Demonstra pouca autonomia e sentido de responsabilidade, na realização de tarefas. - Envolve-se com pouca frequência nas tarefas de sala de aula, de forma construtiva. - Contribui esporadicamente para o desenvolvimento do trabalho de grupo, sugerindo e articulando todas as ideias e/ou propostas. -Evidencia mecanismos de autorregulação, de forma esporádica.	- Raramente demonstra autonomia, nem sentido de responsabilidade, na realização de tarefas. - Raramente se envolve nas tarefas de sala de aula, de forma construtiva. - Raramente contribui para o desenvolvimento do trabalho de grupo. - Raramente evidencia mecanismos de autorregulação.	

[1] - Cada professor deve utilizar, pelo menos, duas técnicas diferentes para classificar os alunos. As técnicas e os instrumentos utilizados para a recolha de informação são da responsabilidade de cada professor e devem ser selecionados de acordo com as características de cada grupo turma e cada aluno (Decreto-Lei nº 54/2018). Deve ser fornecido feedback de qualidade aos alunos, proporcionando-lhes a melhoria das aprendizagens, antes do processo de classificação.

CURSOS DE EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO | 213RA104 - Técnico/a de Multimédia | CICLO FORMATIVO 2026/2029
DISCIPLINA: Design, Comunicação e Audiovisuais

CÓDIGO	DESIGNAÇÃO DA UC	HORAS / TEMPOS LETIVOS
UC02258	Implementar os princípios do design de comunicação	25 / 30

Perfil das Competências Profissionais do Aluno/Formando

Analisar tendências e peças de design de comunicação.
Aplicar as ferramentas de desenvolvimento do processo criativo.
Elaborar análise crítica de peças de design de comunicação.

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS	CRITÉRIOS ESPECÍFICOS (IMPORTÂNCIA RELATIVA[2])	CONHECIMENTOS, APTIDÕES E ATITUDES DE ACORDO AS ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PASEO PREVISTAS NA PLANIFICAÇÃO DA UC	TIPOLOGIA DE TAREFAS[3]
CONHECIMENTO	Conhecimentos 30 %	Design - conceito, ato de criar, design e artes visuais, dicotomia forma e função, estratégias da comunicação gráfica, simbologia e semiótica, áreas de intervenção, particularidades do design de comunicação como disciplina autónoma. Processo do design – objetivos e finalidades do design, processo de composição mental, imaginação e estudos gráficos, design e construção do protótipo, causas materiais e conhecimento dos materiais. Comunicação visual – elementos e princípios: estratégias de comunicação, carácter e conteúdo, signos e códigos, tipos e estilos. Perceção visual e a teoria da Gestalt - Leis da perceção e fundamentos: semelhança, proximidade, simetria, continuidade, aplicabilidade no design de comunicação. Processo criativo – ferramentas Brainstorming, Mindmap, Concepboard, Key visual. Design thinking – metodologia de projeto e processos de gestão. Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.	**- Trabalho de projeto:** Tarefas que envolvam metodologias de trabalho de projeto. **- Trabalhos/Laboratórios** Tarefa de resolução de exercícios de apoio à prática. **- Trabalho de pesquisa/Explorações:** Tarefas que incidam na pesquisa, recolha, análise crítica, seleção e organização de informação proveniente de diversas fontes e a sua materialização num produto em diferentes formatos. **- Reflexões:** Tarefas que incidam sobre a autorregulação, autoavaliação, coavaliação e realização de atividades. **- Apresentações orais/defesas:** Tarefas que envolvam a aplicação, mobilização e comunicação de conceitos e procedimentos.

- **Inquérito**:
  - -Questionários orais/escritos sobre perceções e opiniões;
  - - Entrevistas;
  - - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Observação**:
  - - Grelha de observação do desempenho científico/atitudinal;
  - - Lista de verificação de atividades/trabalhos propostos;
  - - Grelha de observação do trabalho experimental;
  - - Grelha de observações orais;
  - - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Análise de Conteúdo**:
  - - Portefólios;
  - - Relatórios de atividades;
  - - Trabalhos de pesquisa/investigação;
  - - Trabalhos escritos;
  - - Cadernos diários;
  - - Reflexões críticas;
  - - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Testagem**:
  - - Questionamento oral;
  - - Fichas de trabalho;
  - - Quizzes;
  - - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).

[2] A importância relativa que cada um dos domínios assume nas Aprendizagens refere-se às ponderações aplicáveis em contexto de Avaliação com fins de Classificação.
[3] As tarefas devem ser selecionadas e concebidas com o intuito de desenvolver o Perfil de Competências do Curso de Ensino e Formação Técnica (Conhecimentos, Aptidões e Atitudes), cruzando com as áreas de competências inscritas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO): 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. As tarefas a propor devem permitir, simultaneamente, aprender, ensinar e avaliar.

		Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas – fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online. Normas de segurança e saúde no trabalho. Normas de proteção ambiental.		
COMUNICAÇÃO, PARTICIPAÇÃO	Aptidões 40 %	Caracterizar o conceito de design. Identificar principais conceitos relacionados com o design e a comunicação visual. Identificar as áreas de ação e as particularidades do design de comunicação. Diferenciar fases do processo do design. Diferenciar e aplicar os elementos da comunicação visual. Aplicar os princípios da comunicação visual. Diferenciar as leis da perceção visual. Observar a aplicação das leis da perceção visual em peças de design de comunicação. Identificar e utilizar as ferramentas do processo criativo. Identificar e aplicar as etapas do design thinking. Diferenciar elementos do design inclusivo. Aplicar os princípios do design inclusivo. Identificar referências e tendências estéticas e criativas. Efetuar pesquisas de tendências estéticas e criativas. Observar peças de design de comunicação. Comparar diferentes peças de design de comunicação. Redigir textos críticos sobre peças de design de comunicação. Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho. Aplicar as normas de proteção ambiental.		
COMUNICAÇÃO E COLABORAÇÃO	Atitudes 30 %	Responsabilidade pelas suas ações. Autonomia no âmbito das suas funções. Assertividade e empatia na comunicação. Empenho. Escuta ativa. Sentido de organização. Sentido analítico. Sentido criativo. Sentido crítico. Respeito pela diversidade. Respeito pelas regras e normas definidas.		

CÓDIGO	DESIGNAÇÃO DA UC	HORAS / TEMPOS LETIVOS
UC02276	Criar projetos gráficos de comunicação e publicidade	25 / 30

Perfil das Competências Profissionais do Aluno/Formando

Planear o projeto gráfico de comunicação e publicidade.
Criar o conceito visual e linguagem gráfica.
Operar aplicações informáticas para projetos gráficos.
Executar o projeto gráfico de comunicação e publicidade.

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS	CRITÉRIOS ESPECÍFICOS (IMPORTÂNCIA RELATIVA[4])	CONHECIMENTOS, APTIDÕES E ATITUDES DE ACORDO AS ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PASEO PREVISTAS NA PLANIFICAÇÃO DA UC	TIPOLOGIA DE TAREFAS[5]
CONHECIMENTO	Conhecimentos 30 %	Comunicação e publicidade -contexto histórico, cultural e social. Mercado profissional - tipologias de empresas, departamentos, funções e fluxos de trabalho. Publicidade - princípios fundamentais: segmentação de mercado, público-alvo e persona, estratégia de marca, posicionamento de marca, mensagem, tom e modo, media e produção. Legislação aplicável à publicidade. Bancos de imagem - resolução e formatos das imagens, crédito, licenças: tipos (Creative Commons, Royalty-Free e Rights Managed), utilização: tipos (uso comercial, uso editorial, uso pessoal, entre outros), pesquisa por palavras-chave. Edição de imagem, de vetores e edição eletrónica – aplicações informáticas: edição e composição de imagens, pintura e texturas, desenho vetorial e paginação. Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento. Processo criativo – ferramentas: Brainstorming, Mindmap, Concepboard,	**- Trabalho de projeto:** Tarefas que envolvam metodologias de trabalho de projeto. **- Trabalhos/Laboratórios** Tarefa de resolução de exercícios de apoio à prática. **- Trabalho de pesquisa/Explorações:** Tarefas que incidam na pesquisa, recolha, análise crítica, seleção e organização de informação proveniente de diversas fontes e a sua materialização num produto em diferentes formatos. **- Reflexões:** Tarefas que incidam sobre a autorregulação, autoavaliação, coavaliação e realização de atividades. **- Apresentações orais/defesas:** Tarefas que envolvam a aplicação, mobilização e comunicação de conceitos e

- **Inquérito**:
  - -Questionários orais/escritos sobre perceções e opiniões;
  - Entrevistas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Observação**:
  - Grelha de observação do desempenho científico/atitudinal;
  - Lista de verificação de atividades/trabalhos propostos;
  - Grelha de observação do trabalho experimental;
  - Grelha de observações orais;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Análise de Conteúdo**:
  - Portefólios;
  - Relatórios de atividades;
  - Trabalhos de pesquisa/investigação;
  - Trabalhos escritos;
  - Cadernos diários;
  - Reflexões críticas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Testagem**:
  - Questionamento oral;
  - Fichas de trabalho;
  - Quizzes;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).

[4] A importância relativa que cada um dos domínios assume nas Aprendizagens refere-se às ponderações aplicáveis em contexto de Avaliação com fins de Classificação.
[5] As tarefas devem ser selecionadas e concebidas com o intuito de desenvolver o Perfil de Competências do Curso de Ensino e Formação Técnica (Conhecimentos, Aptidões e Atitudes), cruzando com as áreas de competências inscritas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO): 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. As tarefas a propor devem permitir, simultaneamente, aprender, ensinar e avaliar.

		Key visual. Design thinking - metodologia de projeto e processos de gestão. Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural. Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas – fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online. Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura. Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos. Normas de segurança e saúde no trabalho. Normas de proteção ambiental.	procedimentos.	
COMUNICAÇÃO, PARTICIPAÇÃO	Aptidões 40 %	Caracterizar contexto histórico, cultural e social da publicidade. Caracterizar o mercado de trabalho na área da comunicação publicitária. Aplicar os princípios fundamentais da publicidade. Interpretar a legislação sobre publicidade. Diferenciar resolução e formatos de imagens. Caracterizar tipos de licenças e usos. Utilizar bancos de imagem. Utilizar aplicações informáticas para projetos gráficos de comunicação e publicidade. Interpretar um briefing. Sintetizar objetivos e finalidades do briefing. Identificar e aplicar as ferramentas para desenvolvimento do processo criativo. Identificar e aplicar as etapas do design thinking. Diferenciar elementos do design inclusivo. Aplicar os princípios do design inclusivo. Identificar referências e tendências estéticas e criativas. Efetuar pesquisas de referências e tendências estéticas e criativas Estruturar ficheiros digitais e arquivo. Identificar os direitos de autor. Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho. Aplicar as normas de proteção ambiental.		

COMUNICAÇÃO E COLABORAÇÃO	Atitudes 30 %	Responsabilidade pelas suas ações. Autonomia no âmbito das suas funções. Escuta ativa. Assertividade e empatia na comunicação. Sentido de organização. Sentido analítico. Sentido criativo. Sentido crítico. Rigor. Iniciativa e proatividade. Resolução de problemas. Cooperação com a equipa. Respeito pela diversidade. Respeito pela legislação em vigor. Respeito pelas regras e normas definidas.		

CÓDIGO	DESIGNAÇÃO DA UC	HORAS / TEMPOS LETIVOS
UC02248	Conceber imagens para diferentes tipos de suportes e/ou aplicações	25 / 30

Perfil das Competências Profissionais do Aluno/Formando

Programar a edição de imagens para diferentes tipos de suportes.
Estruturar ficheiros e importar para a aplicação informática de edição de imagem.
Realizar edição complexa em imagens.
Elaborar composições complexas de imagens.
Exportar formato para diferentes suportes e aplicações.

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS	CRITÉRIOS ESPECÍFICOS (IMPORTÂNCIA RELATIVA[6])	CONHECIMENTOS, APTIDÕES E ATITUDES DE ACORDO AS ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PASEO PREVISTAS NA PLANIFICAÇÃO DA UC	TIPOLOGIA DE TAREFAS[7]
CONHECIMENTO	Conhecimentos 30 %	Arquitetura da aplicação informática e área de trabalho - organização e características do projeto e documentos, ferramentas e propriedades, abertura e criação de projetos, importação e exportação de imagens, tipos de aplicações informáticas para edição de imagem. Edição de imagem - estática e de edição de vetores: ajustes de matiz, saturação, luminosidade, temperatura de cor e outros parâmetros para criar efeitos. Edição complexa de imagem – técnicas de edição complexa, ferramentas de seleção, retoque, manipulação e composição de imagens, construção e composição, relação da imagem com o texto, preparação para diferentes suportes e técnicas de impressão. Camadas (layers) – organização do processo de trabalho e de edição. Teoria da cor - classificação das cores, círculo cromático, cores primárias, secundárias e complementares, matiz, tom e saturação, temperatura da cor, contrastes e harmonias. Cor - princípios de seleção da cor: adequação da cor ao estilo e composição,	**- Trabalho de projeto:** Tarefas que envolvam metodologias de trabalho de projeto. **- Trabalhos/Laboratórios** Tarefa de resolução de exercícios de apoio à prática. **- Trabalho de pesquisa/Explorações:** Tarefas que incidam na pesquisa, recolha, análise crítica, seleção e organização de informação proveniente de diversas fontes e a sua materialização num produto em diferentes formatos. **- Reflexões:** Tarefas que incidam sobre a autorregulação, autoavaliação, coavaliação e realização de atividades. **- Apresentações orais/defesas:** Tarefas que envolvam a aplicação,

- **Inquérito**:
  - -Questionários orais/escritos sobre perceções e opiniões;
  - Entrevistas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Observação**:
  - Grelha de observação do desempenho científico/atitudinal;
  - Lista de verificação de atividades/trabalhos propostos;
  - Grelha de observação do trabalho experimental;
  - Grelha de observações orais;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Análise de Conteúdo**:
  - Portefólios;
  - Relatórios de atividades;
  - Trabalhos de pesquisa/investigação;
  - Trabalhos escritos;
  - Cadernos diários;
  - Reflexões críticas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Testagem**:
  - Questionamento oral;
  - Fichas de trabalho;
  - Quizzes;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).

[6] A importância relativa que cada um dos domínios assume nas Aprendizagens refere-se às ponderações aplicáveis em contexto de Avaliação com fins de Classificação.
[7] As tarefas devem ser selecionadas e concebidas com o intuito de desenvolver o Perfil de Competências do Curso de Ensino e Formação Técnica (Conhecimentos, Aptidões e Atitudes), cruzando com as áreas de competências inscritas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO): 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. As tarefas a propor devem permitir, simultaneamente, aprender, ensinar e avaliar.

		contextualização e associações da cor, ponto de vista psicológico e cultural, valor subjetivo da cor e poder na mensagem visual, significado da cor na mensagem visual e gráfica, interdependência da cor com restantes elementos visuais, sistema CMYK, RGB e hexadecimal, catálogos normalizados de cores Pantone. Edição de texto - composição e tratamento, criação e gestão de cores, importação de textos, imagens e grafismos, criação e utilização de fluxos de texto e formato do texto: colunas e blocos, estilos. Bancos de imagem - resolução e formatos das imagens, crédito, tipos de licenças (Creative Commons, Royalty-Free e Rights Managed), utilização e tipos (uso comercial, uso editorial, uso pessoal), entre outros. Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura. Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos. Normas de segurança e saúde no trabalho. Normas de proteção ambiental.	mobilização e comunicação de conceitos e procedimentos.	
COMUNICAÇÃO, PARTICIPAÇÃO	Aptidões 40 %	Identificar área de trabalho de uma aplicação informática para a edição imagens. Diferenciar tipos de aplicações informáticas. Preparar a área de trabalho para a edição de imagens. Efetuar ajustes de exposição, cor, de brilho, contraste, nitidez e enquadramento. Efetuar seleções. Utilizar ferramentas de clonagem, carimbo de borracha Manipular e compor as imagens. Efetuar tratamentos e edição em imagens bitmap e fotografias complexas. Efetuar retoque, pintura, filtros e adição e subtração de elementos. Elaborar composição com imagens e texto. Selecionar os sistemas de cor. Efetuar alterações de cor nas imagens. Estruturar o trabalho em camadas (layers). Criar fotomontagens. Adequar as resoluções das imagens. Criar e manipular camadas 3D para efeitos tridimensionais. Criar scripts e ações para automatizar tarefas repetitivas. Ajustar e otimizar a qualidade de imagens		

		Automatizar funções por lote. Diferenciar sistemas de cor. Utilizar bancos de imagens. Definir o formato do ficheiro e salvar. Exportar ficheiro para diferentes suportes. Estruturar arquivo de ficheiros digitais. Identificar e aplicar direitos de autor. Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho. Aplicar as normas de proteção ambiental.		
COMUNICAÇÃO E COLABORAÇÃO	Atitudes 30 %	Responsabilidades pelas suas ações. Autonomia no âmbito das suas funções. Escuta ativa. Empenho e persistência na resolução de problemas. Flexibilidade e adaptabilidade Sentido analítico. Sentido crítico. Sentido criativo. Sentido estético. Sentido de organização. Rigor. Respeito pelas regras e normas definidas.		

CÓDIGO	DESIGNAÇÃO DA UC	HORAS / TEMPOS LETIVOS
UC02632	Criar um guião audiovisual	25 / 30

Perfil das Competências Profissionais do Aluno/Formando

Planear e conceber o enredo e roteiro.
Elaborar um guião literário.
Criar o guião técnico a partir do guião literário.
Rever e partilhar em equipa.

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS	CRITÉRIOS ESPECÍFICOS (IMPORTÂNCIA RELATIVA[2])	CONHECIMENTOS, APTIDÕES E ATITUDES DE ACORDO AS ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PASEO PREVISTAS NA PLANIFICAÇÃO DA UC	TIPOLOGIA DE TAREFAS[3]
CONHECIMENTO	Conhecimentos 30 %	Estrutura narrativa – princípios, estrutura clássica de três atos (estabelecimento, confronto e resolução) e técnicas de narrativa. Estilos e géneros narrativos – tipos (comédia, drama, suspense).. Roteiros – técnicas de guionismo, formatação, desenvolvimento de personagens, diálogos e enredos. Guião – conceito, estrutura, formato padrão da indústria, cabeçalhos, descrições, diálogos e anotações, técnicas de guionismo. Guião literário- fases (introdução, desenvolvimento, clímax e conclusão), tipos (literário e televisivo), características da redação de um guião literário. Guião técnico - posição de câmara, iluminação, som, adereços, planificação de cenas. Escrita de diálogos - naturais e autênticos, estilo de fala, subtexto, conflito e tensão, ritmo, edição e revisão. Personagens – desenvolvimento de personagens, interação e relação, ritmo e cadência do diálogo. Direção visual e narrativa - visão criativa, complexidade dos personagens, coesão da narrativa, simbolismo e metáfora, identidade e composição	**- Trabalho de projeto:** Tarefas que envolvam metodologias de trabalho de projeto. **- Trabalhos/Laboratórios** Tarefa de resolução de exercícios de apoio à prática. **- Trabalho de pesquisa/Explorações:** Tarefas que incidam na pesquisa, recolha, análise crítica, seleção e organização de informação proveniente de diversas fontes e a sua materialização num produto em diferentes formatos. **- Reflexões:** Tarefas que incidam sobre a autorregulação, autoavaliação, coavaliação e realização de atividades. **- Apresentações orais/defesas:** Tarefas que envolvam a aplicação, mobilização e comunicação de conceitos e

- **Inquérito**:
  - -Questionários orais/escritos sobre perceções e opiniões;
  - Entrevistas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Observação**:
  - Grelha de observação do desempenho científico/atitudinal;
  - Lista de verificação de atividades/trabalhos propostos;
  - Grelha de observação do trabalho experimental;
  - Grelha de observações orais;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Análise de Conteúdo**:
  - Portefólios;
  - Relatórios de atividades;
  - Trabalhos de pesquisa/investigação;
  - Trabalhos escritos;
  - Cadernos diários;
  - Reflexões críticas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Testagem**:
  - Questionamento oral;
  - Fichas de trabalho;
  - Quizzes;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).

[2] A importância relativa que cada um dos domínios assume nas Aprendizagens refere-se às ponderações aplicáveis em contexto de Avaliação com fins de Classificação.
[3] As tarefas devem ser selecionadas e concebidas com o intuito de desenvolver o Perfil de Competências do Curso de Ensino e Formação Técnica (Conhecimentos, Aptidões e Atitudes), cruzando com as áreas de competências inscritas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO): 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. As tarefas a propor devem permitir, simultaneamente, aprender, ensinar e avaliar.

		visual, plano de movimentos de câmara e propósito, técnicas narrativas não lineares, poder do silêncio. Normas de segurança e saúde no trabalho. Normas de proteção ambiental.	procedimentos.	
COMUNICAÇÃO, PARTICIPAÇÃO	Aptidões 40 %	Identificar os princípios de uma estrutura narrativa. Diferenciar estilos e géneros narrativos. Definir enredo do guião. Identificar e aplicar técnicas de narrativa e de guionismo. Caracterizar um guião literário. Redigir e formatar o guião literário. Criar e desenvolver narrativa e personagens. Incorporar subtexto nos diálogos. Elaborar guião técnico. Definir plano de posicionamento de câmaras, iluminação e som. Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho. Aplicar as normas de proteção ambiental.		
COMUNICAÇÃO E COLABORAÇÃO	Atitudes 30 %	Responsabilidades pelas suas ações. Autonomia no âmbito das suas funções. Escuta ativa. Empenho e persistência na resolução de problemas. Flexibilidade e adaptabilidade. Sentido analítico. Sentido crítico. Sentido criativo. Sentido de organização. Cooperação com a equipa. Respeito pelas regras e normas definidas.		

CURSOS DE EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO | 213RA104 - Técnico/a de Multimédia | CICLO FORMATIVO 2026/2029
DISCIPLINA: Design, Comunicação e Audiovisuais

CÓDIGO	DESIGNAÇÃO DA UC	HORAS / TEMPOS LETIVOS
UC02199	Elaborar storyboard	25 / 30

Perfil das Competências Profissionais do Aluno/Formando

Planear o roteiro visual.
Dividir o roteiro em cenas e secções.
Criar representações visuais.
Executar o storyboard.

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS	CRITÉRIOS ESPECÍFICOS (IMPORTÂNCIA RELATIVA[4])	CONHECIMENTOS, APTIDÕES E ATITUDES DE ACORDO AS ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PASEO PREVISTAS NA PLANIFICAÇÃO DA UC	TIPOLOGIA DE TAREFAS[5]
CONHECIMENTO	Conhecimentos 30 %	Narrativa visual - roteiro (conteúdo e interpretação), princípios da narrativa visual (composição, enquadramento, perspetiva, cores). Storyboard – ferramentas analógicas (seleção e manuseamento de utensílios), ferramentas digitais (aplicações informáticas de desenho e edição para storyboard e para tablets gráficos, arquitetura da aplicação, menus e ferramentas), grelhas de storyboard. Desenho para storyboard - técnicas (desenho esquemático, ícones e símbolos). Planos de câmara – tipos, plano geral, plano médio, plano americano, primeiro plano, primeiríssimo plano, plano de detalhe, plano aéreo. Direção de cena e produção - necessidades visuais e de direção de cena específica para a produção, planeamento e pré-produção, direção de atores, composição visual, direção técnica, gestão de tempo. Normas de segurança e saúde no trabalho.	**- Trabalho de projeto:** Tarefas que envolvam metodologias de trabalho de projeto. **- Trabalhos/Laboratórios** Tarefa de resolução de exercícios de apoio à prática. **- Trabalho de pesquisa/Explorações:** Tarefas que incidam na pesquisa, recolha, análise crítica, seleção e organização de informação proveniente de diversas fontes e a sua materialização num produto em diferentes formatos. **- Reflexões:** Tarefas que incidam sobre a autorregulação, autoavaliação, coavaliação e realização de atividades. **- Apresentações orais/defesas:** Tarefas que envolvam a aplicação, mobilização e comunicação de conceitos e

- **Inquérito**:
  -Questionários orais/escritos sobre perceções e opiniões;
  - Entrevistas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Observação**:
  - Grelha de observação do desempenho científico/atitudinal;
  - Lista de verificação de atividades/trabalhos propostos;
  - Grelha de observação do trabalho experimental;
  - Grelha de observações orais;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Análise de Conteúdo**:
  - Portefólios;
  - Relatórios de atividades;
  - Trabalhos de pesquisa/investigação;
  - Trabalhos escritos;
  - Cadernos diários;
  - Reflexões críticas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Testagem**:
  - Questionamento oral;
  - Fichas de trabalho;
  - Quizzes;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).

[4] A importância relativa que cada um dos domínios assume nas Aprendizagens refere-se às ponderações aplicáveis em contexto de Avaliação com fins de Classificação.

[5] As tarefas devem ser selecionadas e concebidas com o intuito de desenvolver o Perfil de Competências do Curso de Ensino e Formação Técnica (Conhecimentos, Aptidões e Atitudes), cruzando com as áreas de competências inscritas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO): 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. As tarefas a propor devem permitir, simultaneamente, aprender, ensinar e avaliar.

		Normas de proteção ambiental.	procedimentos.	
COMUNICAÇÃO, PARTICIPAÇÃO	Aptidões 40 %	Caracterizar a narrativa visual. Identificar conteúdo e interpretação de um roteiro. Identificar e aplicar os princípios da narrativa visual. Interpretar e reproduzir as informações do roteiro em imagens. Definir o roteiro visual. Utilizar diferentes ferramentas para criação de storyboard. Aplicar técnicas de desenho para storyboard. Criar desenhos simples e claros. Transmitir emoções e ações por meio de expressões faciais e gestos. Compor cenas. Diferenciar tipos de planos. Definir e registar informação sobre planos de câmara. Estruturar as cenas de forma lógica e coesa. Criar transições visuais suaves entre as cenas. Integrar informação de cena. Introduzir elementos audiovisuais nos storyboards digitais. Diferenciar direção de cena de produção. Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho. Aplicar as normas de proteção ambiental		
COMUNICAÇÃO E COLABORAÇÃO	Atitudes 30 %	Responsabilidade pelas suas ações. Autonomia no âmbito das suas funções. Empatia. Escuta ativa. Empenho e persistência na resolução de problemas. Sentido criativo. Sentido de organização. Rigor. Cooperação com a equipa. Respeito pelas regras e normas definidas.		

CÓDIGO	DESIGNAÇÃO DA UC	HORAS / TEMPOS LETIVOS
UC02633	Editar vídeo	50 / 60

Perfil das Competências Profissionais do Aluno/Formando

Analisar e organizar takes de filmagem.
Cortar e montar clipes
Adicionar transições, efeitos, títulos e gráficos
Editar áudio e ajustar.
Exportar sequências de vídeo.

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS	CRITÉRIOS ESPECÍFICOS (IMPORTÂNCIA RELATIVA[6])	CONHECIMENTOS, APTIDÕES E ATITUDES DE ACORDO AS ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PASEO PREVISTAS NA PLANIFICAÇÃO DA UC	TIPOLOGIA DE TAREFAS[7]
CONHECIMENTO	Conhecimentos 30 %	Vídeo – conceitos e princípios de cinematografia, cenas e sequências, planos e enquadramentos, ritmo e continuidade. Vídeo digital – tipos de formatos (4:3 e 16:9), resolução de frame, imagens entrelaçadas e progressivas (frames e fields), formatos SD e HD, 2K e 4K e novos formatos, formatos de vídeo e codecs, bit rate e suas consequências, frame rate, timecode NDF e DF. Ficheiros de vídeo – formatos (MP4, MOV, AVI). Edição de vídeo – configuração inicial do programa, formatos de projeto e organização (auto save), layouts da área de trabalho, importação de vídeo e configurações, monitor de preview e program, timeline, compressões, técnicas de edição, efeitos de transição, tipos de aplicações informáticas para edição. Linha do tempo (timeline) – estrutura e edição não-linear. Cor – técnicas de correção de cor. Efeitos visuais. Enquadramentos e planos de cena.	**- Trabalho de projeto:** Tarefas que envolvam metodologias de trabalho de projeto. **- Trabalhos/Laboratórios** Tarefa de resolução de exercícios de apoio à prática. **- Trabalho de pesquisa/Explorações:** Tarefas que incidam na pesquisa, recolha, análise crítica, seleção e organização de informação proveniente de diversas fontes e a sua materialização num produto em diferentes formatos. **- Reflexões:** Tarefas que incidam sobre a autorregulação, autoavaliação, coavaliação e realização de atividades. **- Apresentações orais/defesas:** Tarefas que envolvam a aplicação,

- **Inquérito**:
  - -Questionários orais/escritos sobre perceções e opiniões;
  - Entrevistas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Observação**:
  - Grelha de observação do desempenho científico/atitudinal;
  - Lista de verificação de atividades/trabalhos propostos;
  - Grelha de observação do trabalho experimental;
  - Grelha de observações orais;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Análise de Conteúdo**:
  - Portefólios;
  - Relatórios de atividades;
  - Trabalhos de pesquisa/investigação;
  - Trabalhos escritos;
  - Cadernos diários;
  - Reflexões críticas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Testagem**:
  - Questionamento oral;
  - Fichas de trabalho;
  - Quizzes;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).

[6] A importância relativa que cada um dos domínios assume nas Aprendizagens refere-se às ponderações aplicáveis em contexto de Avaliação com fins de Classificação.
[7] As tarefas devem ser selecionadas e concebidas com o intuito de desenvolver o Perfil de Competências do Curso de Ensino e Formação Técnica (Conhecimentos, Aptidões e Atitudes), cruzando com as áreas de competências inscritas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO): 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. As tarefas a propor devem permitir, simultaneamente, aprender, ensinar e avaliar.

		Animação e motion graphics. Preparação para a renderização – correção de cor, efeitos visuais, enquadramentos e planos de cena, exportação e renderização. Exportação de vídeo – formatos, codecs, resolução de frame e frame rate para diferentes suportes. Normas de segurança e saúde no trabalho. Normas de proteção ambiental.	mobilização e comunicação de conceitos e procedimentos.	
COMUNICAÇÃO, PARTICIPAÇÃO	Aptidões 40 %	Identificar os princípios da cinematografia aplicada à edição. Diferenciar tipos de formatos de vídeo digital. Caracterizar princípios de compressão. Estruturar os takes de filmagem para edição. Identificar e aplicar técnicas de edição de vídeo. Diferenciar e aplicar tipos de compressão de vídeo Efetuar cortes e montagem. Efetuar a edição da linha do tempo. Aplicar compressão em função dos requisitos do projeto. Integrar transições e efeitos. Sincronizar trilhas de áudio e vídeo. Ajustar as cores. Adicionar texto dinâmico e animado. Aplicar renderização. Diferenciar tipos de ficheiros para exportação. Selecionar formato de ficheiro e exportar. Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho. Aplicar as normas de proteção ambiental.		
COMUNICAÇÃO E COLABORAÇÃO	Atitudes 30 %	Responsabilidade pelas suas ações. Autonomia no âmbito das suas funções. Escuta ativa. Empenho e persistência na resolução de problemas. Flexibilidade e adaptabilidade. Sentido analítico. Sentido crítico. Sentido estético. Sentido de organização. Rigor. Cooperação com a equipa. Respeito pelas regras e normas definidas.		

CÓDIGO	DESIGNAÇÃO DA UC	HORAS / TEMPOS LETIVOS
UC02233	Produzir vídeos	25 / 30

Perfil das Competências Profissionais do Aluno/Formando

Organizar a sequência lógica e preparar o material de vídeo disponível.
Operar equipamentos de captação e edição de vídeo.
Corrigir a cor e a imagem.
Renderizar e exportar as sequências de vídeo.

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS	CRITÉRIOS ESPECÍFICOS (IMPORTÂNCIA RELATIVA[8])	CONHECIMENTOS, APTIDÕES E ATITUDES DE ACORDO AS ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PASEO PREVISTAS NA PLANIFICAÇÃO DA UC	TIPOLOGIA DE TAREFAS[9]
CONHECIMENTO	Conhecimentos 30 %	Olho humano e a câmara – anatomia e fisiologia do olho humano, CCD – o olho da câmara. Captação de vídeo - conceitos de vídeo e equipamentos: câmaras de vídeo, câmaras DSLR e mirrorless, smartphones e tablets, câmaras de ação, câmaras web, gravadores de vídeo externos, estabilizadores de imagem, microfones: microfones shotgun, lapela (lavaliere), de mão e de estúdio. Edição de vídeo – conceitos, formatos de ficheiros de vídeo (MP4, MOV, AVI) e tipos de software. Sinal de vídeo – sinal analógico e sinal digital: características, linhas, campos e quadros, pixels e aspetos, medidores eletrónicos do sinal de vídeo e ajustes. Progressive scan – do filme ao vídeo. Suportes de câmara – tripé, grua, pedestal, dolly, steadycam. Camcorder – componentes, controles básicos da câmara, uso das baterias, material de transporte de equipamento, montagem e desmontagem de uma camcorder profissional sobre um tripé. Preparação para renderização – correção de cor, efeitos visuais,	**- Trabalho de projeto:** Tarefas que envolvam metodologias de trabalho de projeto. **- Trabalhos/Laboratórios** Tarefa de resolução de exercícios de apoio à prática. **- Trabalho de pesquisa/Explorações:** Tarefas que incidam na pesquisa, recolha, análise crítica, seleção e organização de informação proveniente de diversas fontes e a sua materialização num produto em diferentes formatos. **- Reflexões:** Tarefas que incidam sobre a autorregulação, autoavaliação, coavaliação e realização de atividades. **- Apresentações orais/defesas:** Tarefas que envolvam a aplicação, mobilização e comunicação de conceitos e

- **Inquérito**:
  - -Questionários orais/escritos sobre perceções e opiniões;
  - Entrevistas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Observação**:
  - Grelha de observação do desempenho científico/atitudinal;
  - Lista de verificação de atividades/trabalhos propostos;
  - Grelha de observação do trabalho experimental;
  - Grelha de observações orais;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Análise de Conteúdo**:
  - Portefólios;
  - Relatórios de atividades;
  - Trabalhos de pesquisa/investigação;
  - Trabalhos escritos;
  - Cadernos diários;
  - Reflexões críticas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Testagem**:
  - Questionamento oral;
  - Fichas de trabalho;
  - Quizzes;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).

[8] A importância relativa que cada um dos domínios assume nas Aprendizagens refere-se às ponderações aplicáveis em contexto de Avaliação com fins de Classificação.

[9] As tarefas devem ser selecionadas e concebidas com o intuito de desenvolver o Perfil de Competências do Curso de Ensino e Formação Técnica (Conhecimentos, Aptidões e Atitudes), cruzando com as áreas de competências inscritas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO): 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. As tarefas a propor devem permitir, simultaneamente, aprender, ensinar e avaliar.

		enquadramentos e planos de cena, exportação e renderização. Exportação de vídeo – formatos, codecs, resolução de frame e frame rate para diferentes suportes. Normas de segurança e saúde no trabalho. Normas de proteção ambiental.	procedimentos.	
COMUNICAÇÃO, PARTICIPAÇÃO	Aptidões 40 %	Identificar a anatomia e fisiologia do olho humano. Diferenciar o olho humano do CCD. Diferenciar equipamentos de captação de vídeo. Utilizar hardware de captação de vídeo. Caracterizar as especificidades técnicas de um vídeo. Operar software de edição de vídeo. Efetuar operações simples de edição na linha do tempo. Inserir transições e efeitos na narrativa visual. Diferenciar formatos de vídeo. Utilizar suportes de câmara. Montar e desmontar suportes de câmara. Sincronizar trilhas de áudio e vídeo. Definir e aplicar um estilo visual ao vídeo. Corrigir a cor. Exportar sequências de vídeo em função do suporte final. Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho. Aplicar as normas de proteção ambiental.		
COMUNICAÇÃO E COLABORAÇÃO	Atitudes 30 %	Responsabilidades pelas suas ações. Autonomia no âmbito das suas funções. Cooperação com a equipa. Empenho e persistência na resolução de problemas. Escuta ativa. Sentido crítico. Sentido criativo. Sentido de organização. Flexibilidade e adaptabilidade. Respeito pelas regras e normas definidas.		

CÓDIGO	DESIGNAÇÃO DA UC	HORAS / TEMPOS LETIVOS
UC02644	Realizar vídeos	25 / 30

Perfil das Competências Profissionais do Aluno/Formando

Planear a realização de um produto audiovisual.
Programar as fases, cronograma e orçamento do vídeo.
Acompanhar as atividades da equipa técnica e atores.
Captar e editar imagens.
Renderizar e exportar vídeo.

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS	CRITÉRIOS ESPECÍFICOS (IMPORTÂNCIA RELATIVA[10])	CONHECIMENTOS, APTIDÕES E ATITUDES DE ACORDO AS ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PASEO PREVISTAS NA PLANIFICAÇÃO DA UC	TIPOLOGIA DE TAREFAS[11]
CONHECIMENTO	Conhecimentos 30 %	Vídeo – conceitos e princípios de cinematografia, composição visual, cenas e sequências, planos e enquadramentos, ritmo e continuidade. Vídeo digital – tipos de formatos, resolução de frame, imagens entrelaçadas e progressivas (frames e fields), formatos SD e HD, 2K e 4K e novos formatos, ficheiros e formatos de vídeo (MP4, MOV, AVI). Narrativa visual - roteiro (conteúdo e interpretação), princípios da narrativa visual (composição, enquadramento, perspetiva, cores). Direção de cena e realização - necessidades visuais e de direção de cena, planeamento e pré-produção, direção de atores, composição visual, direção técnica, gestão de tempo. Direção dos meios técnicos – fotografia, sonoplastia, iluminação, equipamentos técnicos. Direção artística de atores – casting, interpretação dramática (emoções) e ponto de vista técnico (enquadramentos). Captação de vídeo - conceitos de vídeo e equipamentos. Edição de vídeo – conceitos, formatos de ficheiros de vídeo (MP4, MOV,	**- Trabalho de projeto:** Tarefas que envolvam metodologias de trabalho de projeto. **- Trabalhos/Laboratórios** Tarefa de resolução de exercícios de apoio à prática. **- Trabalho de pesquisa/Explorações:** Tarefas que incidam na pesquisa, recolha, análise crítica, seleção e organização de informação proveniente de diversas fontes e a sua materialização num produto em diferentes formatos. **- Reflexões:** Tarefas que incidam sobre a autorregulação, autoavaliação, coavaliação e realização de atividades. **- Apresentações orais/defesas:** Tarefas que envolvam a aplicação,

- **Inquérito**:
  -Questionários orais/escritos sobre perceções e opiniões;
  - Entrevistas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Observação**:
  - Grelha de observação do desempenho científico/atitudinal;
  - Lista de verificação de atividades/trabalhos propostos;
  - Grelha de observação do trabalho experimental;
  - Grelha de observações orais;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Análise de Conteúdo**:
  - Portefólios;
  - Relatórios de atividades;
  - Trabalhos de pesquisa/investigação;
  - Trabalhos escritos;
  - Cadernos diários;
  - Reflexões críticas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Testagem**:
  - Questionamento oral;
  - Fichas de trabalho;
  - Quizzes;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).

[10] A importância relativa que cada um dos domínios assume nas Aprendizagens refere-se às ponderações aplicáveis em contexto de Avaliação com fins de Classificação.
[11] As tarefas devem ser selecionadas e concebidas com o intuito de desenvolver o Perfil de Competências do Curso de Ensino e Formação Técnica (Conhecimentos, Aptidões e Atitudes), cruzando com as áreas de competências inscritas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO): 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. As tarefas a propor devem permitir, simultaneamente, aprender, ensinar e avaliar.

		AVI) e tipos de aplicações informáticas. Preparação para renderização – correção de cor, efeitos visuais, enquadramentos e planos de cena, exportação e renderização. Exportação de vídeo – formatos, codecs, resolução de frame e frame rate para diferentes suportes. Normas de segurança e saúde no trabalho. Normas de proteção ambiental.	mobilização e comunicação de conceitos e procedimentos.	
COMUNICAÇÃO, PARTICIPAÇÃO	Aptidões 40 %	Elaborar plano para as fases de produção. Definir fases e cronograma. Elaborar e gerir o orçamento do projeto. Caracterizar a narrativa visual. Identificar conteúdo e interpretação de um roteiro. Interpretar guião. Diferenciar e aplicar princípios de composição visual e de fotografia em vídeo. Diferenciar direção de cena de produção. Elaborar enquadramentos. Diferenciar tipos de planos. Definir cenas e planos. Definir e registar informação sobre planos de câmara. Interpretar e aplicar elementos da narrativa. Apoiar a seleção de atores. Guiar atores. Guiar a equipa técnica. Utilizar equipamentos de captação e edição de imagem, som e vídeo. Utilizar equipamentos de captação e edição de imagem, som e vídeo. Captar vídeos. Sincronizar trilhas de áudio e vídeo. Aplicar um estilo visual consistente ao vídeo. Efetuar ajustes técnicos. Exportar sequências de vídeo. Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho. Aplicar as normas de proteção ambiental.		

COMUNICAÇÃO E COLABORAÇÃO	Atitudes 30 %	Responsabilidades pelas suas ações. Autonomia no âmbito das suas funções. Escuta ativa. Empenho e persistência na resolução de problemas. Flexibilidade e adaptabilidade, Liderança. Sentido analítico. Sentido crítico. Sentido criativo. Sentido de organização. Rigor. Respeito pelas regras e normas definidas.		

CURSOS DE EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO | 213RA104 - Técnico/a de Multimédia | CICLO FORMATIVO 2026/2029
DISCIPLINA: Design, Comunicação e Audiovisuais

CÓDIGO	DESIGNAÇÃO DA UC	HORAS / TEMPOS LETIVOS
UC02639	Criar narrativas transmedia de design imersivo e realidade virtual	50 / 60

Perfil das Competências Profissionais do Aluno/Formando

Analisar canais de média e plataformas para narrativa transmedia.
Criar, texturizar e iluminar modelos 3D.
Adicionar efeitos visuais e sonoros.
Desenvolver interfaces intuitivas para ambientes RV.
Testar a usabilidade e acessibilidade.
Ajustar e exportar.

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS	CRITÉRIOS ESPECÍFICOS (IMPORTÂNCIA RELATIVA[2])	CONHECIMENTOS, APTIDÕES E ATITUDES DE ACORDO AS ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PASEO PREVISTAS NA PLANIFICAÇÃO DA UC	TIPOLOGIA DE TAREFAS[3]
CONHECIMENTO	Conhecimentos 30 %	Transmedia – conceitos e narrativa, design imersivo e realidade virtual. Design UX (User experience) –conhecimento do utilizador (necessidades, comportamentos e preferências), análise da concorrência, design de experiência (arquitetura de informação, mapas de site, aplicações, fluxos de navegação e esquemas de taxonomia). Realidade virtual (RV). Realidade aumentada (RA) – ambientes reais e virtuais, taxonomias, domínios de aplicação e exemplos, aplicações de RA (deteção e rastreamento de objetos), gráficos e camadas de informação, bibliotecas de visão digital e de renderização de imagens. Elementos de incentivo à participação. Design para experiência imersiva - princípios. Hardware e software para RV e RA. Interfaces de utilizador interativas em ambientes tridimensionais.	**- Trabalho de projeto:** Tarefas que envolvam metodologias de trabalho de projeto. **- Trabalhos/Laboratórios** Tarefa de resolução de exercícios de apoio à prática. **- Trabalho de pesquisa/Explorações:** Tarefas que incidam na pesquisa, recolha, análise crítica, seleção e organização de informação proveniente de diversas fontes e a sua materialização num produto em diferentes formatos. **- Reflexões:** Tarefas que incidam sobre a autorregulação, autoavaliação, coavaliação e realização de atividades.

- **Inquérito**:
  - -Questionários orais/escritos sobre perceções e opiniões;
  - Entrevistas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Observação**:
  - Grelha de observação do desempenho científico/atitudinal;
  - Lista de verificação de atividades/trabalhos propostos;
  - Grelha de observação do trabalho experimental;
  - Grelha de observações orais;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Análise de Conteúdo**:
  - Portefólios;
  - Relatórios de atividades;
  - Trabalhos de pesquisa/investigação;
  - Trabalhos escritos;
  - Cadernos diários;
  - Reflexões críticas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Testagem**:
  - Questionamento oral;
  - Fichas de trabalho;
  - Quizzes;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).

[2] A importância relativa que cada um dos domínios assume nas Aprendizagens refere-se às ponderações aplicáveis em contexto de Avaliação com fins de Classificação.
[3] As tarefas devem ser selecionadas e concebidas com o intuito de desenvolver o Perfil de Competências do Curso de Ensino e Formação Técnica (Conhecimentos, Aptidões e Atitudes), cruzando com as áreas de competências inscritas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO): 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. As tarefas a propor devem permitir, simultaneamente, aprender, ensinar e avaliar.

		Testes de usabilidade para ambientes imersivos. Programação em ambientes como Unity ou Unreal Engine. Linguagens de programação para interatividade - linguagens de C# ou C++ para experiências interativas. Normas de segurança e saúde no trabalho. Normas de proteção ambiental.	**- Apresentações orais/defesas:** Tarefas que envolvam a aplicação, mobilização e comunicação de conceitos e procedimentos.	
COMUNICAÇÃO, PARTICIPAÇÃO	Aptidões 40 %	Caracterizar conceitos de transmedia, design imersivo e realidade virtual. Aplicar princípios da experiência do utilizador. Aplicar técnicas de animação para conteúdos. Aplicar técnicas de comunicação diferenciada, tangível e interativa. Utilizar APIs e plataformas de desenvolvimento em fase inicial. Criar modelos 3D e animações para ambientes virtuais Integrar interações gestuais e sistemas de controle em ambientes virtuais. Desenvolver interfaces intuitivas para ambientes de RV. Testar modos de produção multimédia. Adaptar o conteúdo à plataforma de distribuição. Selecionar formato para exportação. Exportar para diferentes modos de difusão. Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho. Aplicar as normas de proteção ambiental.		
COMUNICAÇÃO E COLABORAÇÃO	Atitudes 30 %	Responsabilidade pelas suas ações. Autonomia no âmbito das suas funções. Escuta ativa. Empenho e persistência na resolução de problemas. Flexibilidade e adaptabilidade. Sentido analítico. Sentido crítico. Sentido estético. Sentido de organização. Rigor. Cooperação com a equipa. Respeito pelas regras e normas definidas.		

CÓDIGO	DESIGNAÇÃO DA UC	HORAS / TEMPOS LETIVOS
UC02638	Produzir conteúdos de realidade aumentada	25 / 30

Perfil das Competências Profissionais do Aluno/Formando

Criar assets para conteúdo de RA.
Programar os aplicativos.
Criar aplicações com recurso a RA.
Testar e ajustar.

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS	CRITÉRIOS ESPECÍFICOS (IMPORTÂNCIA RELATIVA[4])	CONHECIMENTOS, APTIDÕES E ATITUDES DE ACORDO AS ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PASEO PREVISTAS NA PLANIFICAÇÃO DA UC	TIPOLOGIA DE TAREFAS[5]
CONHECIMENTO	Conhecimentos 30 %	Programação de aplicação em realidade aumentada (RA) – linguagens de programação. Framework em RA para diferentes suportes.Modelação 3D. Texturização e iluminação – técnicas. Rastreamento de posição e movimento – técnicas de rastreamento preciso. Design de interfaces adaptativas. Sensores, câmara, acelerómetro e giroscópio. Gestão de desenvolvimento de aplicações em RA – metodologias. Normas de segurança e saúde no trabalho. Normas de proteção ambiental.	**- Trabalho de projeto:** Tarefas que envolvam metodologias de trabalho de projeto. **- Trabalhos/Laboratórios** Tarefa de resolução de exercícios de apoio à prática. **- Trabalho de pesquisa/Explorações:** Tarefas que incidam na pesquisa, recolha, análise crítica, seleção e organização de informação proveniente de diversas fontes e a sua materialização num produto em diferentes formatos. **- Reflexões:** Tarefas que incidam sobre a autorregulação, autoavaliação, coavaliação e realização de atividades. **- Apresentações orais/defesas:** Tarefas que envolvam a aplicação, mobilização e comunicação de conceitos e
COMUNICAÇÃO, PARTICIPAÇÃO	Aptidões 40 %	Caracterizar os conceitos da realidade aumentada. Identificar dispositivos para realidade aumentada. Elaborar assets de modelos 3D, animações, imagens, vídeos, áudio e outros elementos multimédia. Integrar APIs relacionadas à RA para funcionalidades específicas. Implementar funcionalidades de reconhecimento de imagem para ativar conteúdo RA.	

- **Inquérito**:
  -Questionários orais/escritos sobre perceções e opiniões;
  - Entrevistas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Observação**:
  - Grelha de observação do desempenho científico/atitudinal;
  - Lista de verificação de atividades/trabalhos propostos;
  - Grelha de observação do trabalho experimental;
  - Grelha de observações orais;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Análise de Conteúdo**:
  - Portefólios;
  - Relatórios de atividades;
  - Trabalhos de pesquisa/investigação;
  - Trabalhos escritos;
  - Cadernos diários;
  - Reflexões críticas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Testagem**:
  - Questionamento oral;
  - Fichas de trabalho;
  - Quizzes;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).

[4] A importância relativa que cada um dos domínios assume nas Aprendizagens refere-se às ponderações aplicáveis em contexto de Avaliação com fins de Classificação.

[5] As tarefas devem ser selecionadas e concebidas com o intuito de desenvolver o Perfil de Competências do Curso de Ensino e Formação Técnica (Conhecimentos, Aptidões e Atitudes), cruzando com as áreas de competências inscritas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO): 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. As tarefas a propor devem permitir, simultaneamente, aprender, ensinar e avaliar.

		Escrever scripts em C# para interatividade e lógica de aplicativos RA. Selecionar bibliotecas e plataformas de produção. Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho. Aplicar as normas de proteção ambiental.	procedimentos.	
COMUNICAÇÃO E COLABORAÇÃO	Atitudes 30 %	Responsabilidade pelas suas ações. Autonomia no âmbito das suas funções. Escuta ativa. Empenho e persistência na resolução de problemas. Flexibilidade e adaptabilidade. Sentido analítico. Sentido crítico. Sentido estético. Sentido de organização. Rigor. Cooperação com a equipa. Respeito pelas regras e normas definidas.		

CÓDIGO	DESIGNAÇÃO DA UC	HORAS / TEMPOS LETIVOS
UC02210	Criar e desenvolver conteúdos, animações e aplicações multimédia para dispositivos móveis	25 / 30

Perfil das Competências Profissionais do Aluno/Formando

Configurar e parametrizar a ferramenta de desenvolvimento de plataformas móveis.
Desenvolver conteúdos, animações e aplicações multimédia para dispositivos móveis.
Programar as aplicações multimédia e interatividade.
Testar a navegação e compatibilidade.
Exportar e publicar aplicações.

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS	CRITÉRIOS ESPECÍFICOS (IMPORTÂNCIA RELATIVA[6])	CONHECIMENTOS, APTIDÕES E ATITUDES DE ACORDO AS ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PASEO PREVISTAS NA PLANIFICAÇÃO DA UC	TIPOLOGIA DE TAREFAS[7]
CONHECIMENTO	Conhecimentos 30 %	Usabilidade – princípios: feedback do utilizador, eficiência, consistência e facilidade de aprendizagem. Layout - técnicas de flexibilidade do layout para design dinâmico. Edição de imagem, vídeo e áudio – software e ferramentas para criação de conteúdo acessível. Design responsivo – princípios, adaptabilidade a diferentes tamanhos e contextos de uso (web, dispositivos móveis e ecrãs de alta resolução). Design UI (user interface) – princípios do Design UI. Design UX (User experience) –conhecimento do utilizador (necessidades, comportamentos e preferências), análise da concorrência, design de experiência (arquitetura de informação, mapas de site, aplicações, fluxos de navegação e esquemas de taxonomia). Tipografia, legibilidade e acessibilidade – princípios. Prototipagem de aplicações – tipos de aplicações para prototipagem. Interfaces – interatividade e dinamismo com linguagens front-end.	**- Trabalho de projeto:** Tarefas que envolvam metodologias de trabalho de projeto. **- Trabalhos/Laboratórios** Tarefa de resolução de exercícios de apoio à prática. **- Trabalho de pesquisa/Explorações:** Tarefas que incidam na pesquisa, recolha, análise crítica, seleção e organização de informação proveniente de diversas fontes e a sua materialização num produto em diferentes formatos. **- Reflexões:** Tarefas que incidam sobre a autorregulação, autoavaliação, coavaliação e realização de atividades. **- Apresentações orais/defesas:**

- **Inquérito**:
  - -Questionários orais/escritos sobre perceções e opiniões;
  - Entrevistas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Observação**:
  - Grelha de observação do desempenho científico/atitudinal;
  - Lista de verificação de atividades/trabalhos propostos;
  - Grelha de observação do trabalho experimental;
  - Grelha de observações orais;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Análise de Conteúdo**:
  - Portefólios;
  - Relatórios de atividades;
  - Trabalhos de pesquisa/investigação;
  - Trabalhos escritos;
  - Cadernos diários;
  - Reflexões críticas;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).
- **Testagem**:
  - Questionamento oral;
  - Fichas de trabalho;
  - Quizzes;
  - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).

[6] A importância relativa que cada um dos domínios assume nas Aprendizagens refere-se às ponderações aplicáveis em contexto de Avaliação com fins de Classificação.
[7] As tarefas devem ser selecionadas e concebidas com o intuito de desenvolver o Perfil de Competências do Curso de Ensino e Formação Técnica (Conhecimentos, Aptidões e Atitudes), cruzando com as áreas de competências inscritas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO): 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. As tarefas a propor devem permitir, simultaneamente, aprender, ensinar e avaliar.

		Técnicas de animação. Linguagem de programação de aplicações. Normas de segurança e saúde no trabalho. Normas de proteção ambiental.	Tarefas que envolvam a aplicação, mobilização e comunicação de conceitos e procedimentos.	
COMUNICAÇÃO, PARTICIPAÇÃO	Aptidões 40 %	Diferenciar os princípios de usabilidade. Identificar e aplicar técnicas de flexibilidade do layout para design dinâmico. Diferenciar e utilizar software de edição de imagem, vídeo e áudio. Aplicar princípios do design responsivo. Utilizar media queries em CSS para layout adaptativo. Reduzir o tamanho das imagens. Escolher tamanhos de fonte legíveis em ecrãs pequenos. Adaptar elementos audiovisuais para dispositivos móveis. Criar wireframes e protótipos para a experiência do utilizador. Aplicar princípios da experiência do utilizador. Aplicar técnicas de animação para conteúdos. Criar aplicações para dispositivos móveis. Utilizar ferramentas de desenvolvimento de protótipos. Testar a interatividade das aplicações. Verificar a navegação e compatibilidade das aplicações. Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho. Aplicar as normas de proteção ambiental.		
COMUNICAÇÃO E COLABORAÇÃO	Atitudes 30 %	Responsabilidades pelas suas ações. Autonomia no âmbito das suas funções. Escuta ativa. Empatia. Autoconfiança. Empenho e persistência na resolução de problemas. Assertividade. Sentido analítico. Sentido criativo. Sentido crítico. Sentido de organização. Rigor Cooperação com a equipa. Respeito pelas regras e normas definidas.		