CURSOS DE EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO | 213RA104 - Técnico/a de Multimédia | CICLO FORMATIVO 2026/2029
DISCIPLINA: Projeto e Produção Multimédia

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: Projeto e Produção Multimédia

CÓDIGO	DESIGNAÇÃO DA UC	HORAS / TEMPOS LETIVOS
UC02652	Publicitar nas redes sociais	25 / 30

Perfil das Competências Profissionais do Aluno/Formando

Planear campanha para conteúdo visual em redes sociais.
Criar e desenvolver conteúdos visuais.
Programar e agendar postagens.
Responder e alimentar interações.

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 %	Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação. posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento. Publicidade nas redes sociais – tipos de alcance e tipos de objetivos. Redes sociais – tipos de plataformas, estrutura e características, configuração e personalização, gestão de páginas, grupos e perfis, públicos-alvo (identificação e interação), objetivos, formatos de anúncios, mediação e avaliação de resultados, métricas. Campanhas – tipos de objetivos e formatos, segmentação de campanhas, medição, análise e otimização de campanhas pagas. Presença nas redes sociais – estratégias e calendário editorial. Ferramentas de monitorização. Search Engine Otimization (SEO) – princípios e ferramentas. Search Engine Marketing (SEM) – princípios e ferramentas. Teste A/B. 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,

- **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.

COMUNICAÇÃO, PARTICIPAÇÃO	Aptidões 40 %	Interpretar o briefing para campanha de conteúdos visuais em redes sociais. Sintetizar objetivos e finalidades do briefing. Caracterizar plataformas de redes sociais. Segmentar públicos-alvo de plataformas. Definir público-alvo da campanha para conteúdo e abordagem. Diferenciar formatos de publicidade em redes sociais. Criar conteúdo visual e escrito para fidelização de utilizadores. Implementar campanhas pagas nas redes sociais para diferentes objetivos. Analisar os resultados da campanha paga nas redes sociais. Desenvolver anúncios. Implementar testes A/B para otimização de elementos de campanhas. Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho. Aplicar as normas de proteção ambiental.	mobilização e comunicação de conceitos e procedimentos.	
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. Rigor. Cooperação com a equipa. Respeito pelas regras e normas definidas.		

CÓDIGO	DESIGNAÇÃO DA UC	HORAS / TEMPOS LETIVOS
UC02640	Gerir um projeto multimédia	25 / 30

Perfil das Competências Profissionais do Aluno/Formando

Analisar o briefing.
Planear as fases de produção de um projeto multimédia.
Elaborar a apresentação do planeamento do projeto.
Apresentar o projeto multimédia.

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 %	Briefing – objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.Projeto multimédia – conceito, planeamento e etapas do desenvolvimento, cronograma e documentação, aplicações informáticas de edição de texto e folha de cálculo, aplicações informáticas de edição de imagem, som e vídeo. Concorrência (benchmarking) - análise da concorrência. Utilizador – análise do perfil do utilizador. Guiões – produção: literário, interativo e técnico. Gestão de projetos – conceitos, metodologia, aplicações informáticas de apoio à gestão e planeamento. Gestor do projeto multimédia – equipas de projeto, conflitos e gestão de conflitos, liderança. Recursos humanos - equipas, relações e competências. Comunicação – processos e técnicas de comunicação no projeto. Apresentação - relatórios de projeto, técnicas de apresentação. Pesquisa de informação e técnicas de referenciação de fontes. Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros:	**- 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.

		formatos e nomenclatura. Normas de segurança e saúde no trabalho. Normas de proteção ambiental.	procedimentos.	
COMUNICAÇÃO, PARTICIPAÇÃO	Aptidões 40 %	Interpretar o briefing. Definir o plano para as fases de produção do projeto. Caracterizar o conceito de projeto multimédia. Diferenciar as fases de conceção e produção do projeto. Definir cronograma do projeto. Realizar análises da concorrência e do perfil do utilizador. Diagnosticar necessidades de recursos humanos para as equipas de produção. Identificar necessidades e recursos para proposta orçamental. Utilizar diferentes aplicações informáticas para texto, cálculo, imagem, som e vídeo. Elaborar proposta de orçamento. Criar a apresentação do projeto. Definir design visual da apresentação. Integrar elementos gráficos na apresentação. Comunicar de forma clara e concisa. Avaliar o produto final e assegurar a sua manutenção e atualização. Comunicar de forma clara e concisa. Articular argumentos sólidos e justificar escolhas de design. Aplicar as noras 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. Assertividade na comunicação. Empenho e persistência na resolução de problemas. Flexibilidade e adaptabilidade. Sentido analítico. Sentido crítico. Sentido criativo. Sentido de organização. Rigor. Respeito pelas regras e normas definidas.		

CÓDIGO	DESIGNAÇÃO DA UC	HORAS / TEMPOS LETIVOS
UC02641	Implementar um projeto multimédia	50 / 60

Perfil das Competências Profissionais do Aluno/Formando

Analisar briefing.
Planear a conceção e produção de um projeto multimédia.
Elaborar cronograma e orçamento do projeto.
Elaborar e produzir projeto de multimédia.
Controlar as operações de produção.
Avaliar produto final e assegurar a sua manutenção e atualização.

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 %	Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento. Plataformas de distribuição. Conteúdos multimédia - ferramentas de produção, aplicações informáticas e plataformas digitais. Design gráfico – princípios. Projetos web - HTML, CSS e JavaScript. Desenvolvimento web - frameworks e bibliotecas. Realidade virtual (RV), realidade aumentada (RA) e inteligência artificial (IA). Sistemas de gestão de bases de dados. Design UI (user interface) – princípios, estrutura de uma página, tipografia e a cor nos dispositivos móveis, elementos gráficos (icons, símbolos e botões), Design responsivo - princípios, exportação para diferentes plataformas. Design UX (User experience) – etapas e metodologia, perfil do utilizador	**- 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).

[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.

		(necessidades, comportamentos e preferências), objetivos e requisitos funcionais e não funcionais do produto, design de experiência (arquitetura de informação, mapas de site, aplicações, fluxos de navegação e esquemas de taxonomia). Planificação de projetos. Metodologia de projeto em equipa. 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 concorrência e perfil do utilizador. Diagnosticar necessidades do projeto. Interpretar briefing. Definir público-alvo do projeto. Diagnosticar necessidades e recursos para a produção. Programar fases da produção. Definir cronograma e orçamento do projeto. Utilizar guiões documentais de arquitetura de informação (interativos) e técnicos. Utilizar diferentes aplicações informáticas e plataformas digitais. Criar conteúdo visual, áudio e textual. Criar uma narrativa envolvente e estruturar um guião sólido. Editar vídeo e áudio. 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. Liderança. Cooperação com a equipa. Respeito pelas regras e normas definidas.		