DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E INFORMÁTICA
ÁREA DISCIPLINAR DE INFORMÁTICA
REFERENCIAL DE AVALIAÇÃO – ANO LETIVO 2026/27
DISCIPLINA: Oficina de Multimédia B (OM-B) **– Ensino Secundário – 12º Ano**

Domínios	Ponderação	AE: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes (ACPA)	Instrumentos de Avaliação
Conceitos Teóricos	20%	• Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. Identificar os tipos de multimédia. Identificar os suportes de multimédia. **(A, B, I)** • Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia. **(A, B, I)** • Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital. **(A, B, I)** • Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. **(A, B, I)** • Identificar diversos formatos de áudio. **(B, C, D, F, H, I)** • Conhecer equipamentos de captação de som. **(A, B, I)** • Apreender os fundamentos da interatividade. **(B, C, D, F, H, I)** • Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. **(A, B, I)**	Fichas de trabalho Testes de avaliação Projeto Multimédia Outros
Técnica e domínio das aplicações	55%	• Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap. Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital. **(A, C, D, H)** • Integrar imagem digital num produto multimédia. **(A, B, C. D, E, I)** • Utilizar ferramentas de edição de áudio. **(A, C, D, H)** • Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia. **(A, C, D, H)** • Utilizar ferramentas de animação digital. **(A, C, D, H)** • Criar animação 2D ou 3D. **(A, C, D, H)** • Saber editar vídeo. **(A, B, C. D, E, I)** • Criar um guião com narrativa para vídeo. **(A, C, D, H)**	
Criatividade e Design	25%	• Ser criativo. **(A, C, D, H)** • Saber relacionar cores. **(A, B, C. D, E, I)** • Harmonia na composição de áudio. **(B, C, D, F, H, I)** • Criar efeitos na montagem de vídeos. **(A, C, D, H)**	

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS (ACPA)

