Escola Básica Secundária Gonçalves Zarco

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA DE
Design e Comunicação I do 10.º ano de escolaridade
Curso de Design e Comunicação Gráfica

(Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho)

2026- 2030

Domínios	Descritores de desempenho	Fator de ponderação	Instrumentos de Avaliação
Competências transversais	Expressar-se de forma oral e escrita Utilizar conceitos e vocabulário específicos, adequando aos contextos Sentido Crítico Expressar-se de forma Autónoma Iniciativa e Socialização Participação nas atividades propostas Metodologias de trabalho e de aprendizagem adequadas aos objetivos Mobilizar saberes: culturais, científicos e tecnológicos Pesquisar, selecionar e organizar informação	20%	-Questão aula (oral; escrita ou prática); -Portefólio; -Trabalho de projetos; -Trabalho de pesquisa; -Trabalho experimental; - Grelhas de observação; - Relatórios; - Trabalhos práticos e teóricos realizados na sala de aula; - Trabalho de grupo ou individual.
Competências específicas	-Identificar os contextos histórico, sociais e cultural, função, componentes. -Compreender a imagem e aplicar os princípios de hierarquia tipográfica - Aplicar a identidade visual a vários contextos e suportes - Aplicar os princípios do design inclusivo. -Trabalhar as diferentes formas de organização do espaço visual. -Compreender o design e as suas áreas de intervenção. -Compreender o conceito de narrativa audiovisual. -Compreender os conceitos fundamentais da imagem digital. -Adquirir conhecimentos quanto aos fenómenos da luz e da formação da imagem fotográfica. -Editar fotografias com softwares dedicados (bitmap) -Fotografar, conteúdos dados, com máquinas digitais. -Compreender os processos de funcionamento e manutenção dos equipamentos audiovisuais. -Produzir e realizar um produto audiovisual. -Aplicar técnicas as etapas do design Thinking. -Conhecer as especificações dos diversos suportes multimédia. -Compreender a importância da arquitetura de informação e o seu impacto numa aplicação multimédia - Aplicar técnicas para procedimentos complexos de gravação, exportação e impressão do projeto gráfico. - Aplicar edição de vetores – aplicações informáticas de desenho vetorial -Utilizar uma cultura organizacional de trabalho.	80%	