# CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA DE
# Design e Comunicação II 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** | Expressa-se de forma oral e escrita<br>Utiliza conceitos e vocabulário específicos, adequando aos contextos<br>Sentido Crítico<br>Expressa-se de forma autónoma<br>Iniciativa e Socialização<br>Participação nas atividades propostas<br>Metodologias de trabalho e de aprendizagem adequadas aos objetivos<br>Mobilizar saberes: culturais, científicos e tecnológicos<br>Pesquisar, selecionar e organizar informação | 20% | - Questão aula (oral; escrita ou prática);<br><br>- Portefólio;<br><br>- Trabalho de projetos;<br><br>- Trabalho de pesquisa;<br><br>- Trabalho experimental;<br><br>- Grelhas de observação;<br><br>- Relatórios;<br><br>- Trabalhos práticos e teóricos realizados na sala de aula;<br><br>- Trabalho de grupo ou individual. |
| **Competências específicas** | - Identificar os fatores históricos, sociais e culturais no fenómeno comunicativo.<br>- Compreender a imagem e os signos visuais.<br>- Trabalhar as diferentes formas de organização do espaço visual.<br>- Compreender o design e as suas áreas de intervenção.<br>- Compreender o conceito de narrativa audiovisual.<br>- Elaborar um storyboard.<br>- Compreender os conceitos fundamentais da imagem digital.<br>- Adquirir conhecimentos quanto aos fenómenos da luz e da formação da imagem fotográfica.<br>- Editar fotografias com softwares dedicados.<br>- Fotografar, conteúdos dados, com máquinas digitais.<br>- Compreender os processos de funcionamento e manutenção dos equipamentos audiovisuais.<br>- Captar imagens e sons com câmaras de vídeo dedicadas.<br>- Produzir e realizar um produto audiovisual.<br>- Adquirir competências para construir uma banda sonora.<br>- Compreender o processo de desenvolvimento de um produto multimédia.<br>- Conhecer as especificações dos diversos suportes multimédia.<br>- Compreender a importância da arquitetura de informação e o seu impacto numa aplicação multimédia<br>- Adequar os fundamentos da imagem, fixa e em movimento, à conceção de uma identidade gráfica para os mais variados suportes: Papel, película, entre outros.<br>- Utilizar uma cultura organizacional de trabalho. | 80% | |