Critérios de Avaliação do Curso Profissional Técnico de **Animação 2D e 3D**

Domínios dos Critérios Gerais de Avaliação do AEQB	Domínios Específicos das disciplinas	Ponderação	Competências https://catalogo.anqep.gov.pt/qualificacoesDetalhe/7192	Áreas de Competências do PASEO	Processos de Recolha de Informação (PRI)	Parâmetros Específicos de Avaliação dos PRI
Conhecimento **Raciocínio e Resolução de problemas** **Informação e Comunicação**	**Conhecimentos** **Aptidões**	**75%**	- Noções de Física da luz; Física do som; Física do movimento (gravidade, aceleração, peso e deformação); História do Cinema; Técnicas de desenho. - Conhecimentos de Linguagem técnica em contexto audiovisual; Linguagem estética em contexto audiovisual; Escrita e narrativa para animação; Fotografia; Som; Iluminação; Câmara de Vídeo; Direção de Arte. - Conhecimentos aprofundados de Linguagem cinematográfica; Produção audiovisual no contexto da animação; Equipamento técnico utilizado na produção de animação; Documentação técnica no contexto da animação; Ferramentas digitais 2D e 3D; Montagem. - Identificar os elementos técnicos e estéticos da comunicação audiovisual. - Identificar a linguagem técnica relacionada com o domínio da animação. - Identificar diferentes técnicas de animação. - Escrever um guião para um projeto de animação. - Aplicar técnicas narrativas relativas à construção de um guião. - Aplicar técnicas de desenho. - Desenhar personagens e cenários para animação 2D e 3D. - Elaborar um storyboard. - Elaborar documentos técnicos de apoio ao trabalho de animação. - Aplicar os procedimentos inerentes à produção de um projeto de animação. - Aplicar técnicas de captação de imagem. - Utilizar tecnologias de captação de imagem. - Efetuar a pintura, a textura e a iluminação de todos os elementos de uma animação 2D ou 3D. - Digitalizar todos os elementos necessários à realização de um produto de animação 2D ou 3D. - Identificar e interpretar os conceitos inerentes à produção de animação. - Utilizar ferramentas digitais na produção de imagens animadas 2D e 3D. - Selecionar o software para a criação e produção de animação 2D e 3D. - Criar efeitos visuais para integração em projetos de imagem real. - Utilizar ferramentas para modelação de objetos 3D. - Manipular imagem através de processos digitais. - Sincronizar áudio com imagem. - Misturar e masterizar projetos de animação.	A, B, C, D, E, F, H, I, J 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 H - Sensibilidade estética e artística I - Saber científico, técnico e tecnológico J - Consciência e domínio do corpo	Portfólio/diário gráfico Exercícios realizados em contexto de aula: atividades de aplicação prática dos conhecimentos teóricos e técnicos Trabalho de pré-produção, produção e pós-produção de projetos. Trabalho de Grupo	Seleção, análise e interpretação de informação Expressão com correção linguística e clareza Utilização da terminologia específica Capacidade de análise e de expressão Criatividade e Sentido crítico Domínio de Técnicas e procedimentos Método de trabalho e Adequação
					Apresentação e discussão de trabalhos	Seleção, análise e interpretação de informação Expressão com correção linguística e clareza Utilização da terminologia específica Qualidade gráfica/ visual da apresentação
Relacionamento interpessoal	**Atitudes**	**25%**	- Demonstrar sentido artístico. - Demonstrar método na organização do trabalho. - Trabalhar em equipa, estabelecendo relações interpessoais e resolvendo situações imprevistas. - Demonstrar sentido crítico e analítico ao longo de todo o processo de conceção e montagem do projeto de animação. - Demonstrar boa memória visual e sentido de observação. - Adaptar-se a diferentes grupos e contextos de trabalho. - Demonstrar capacidade de fazer mudanças em função do orçamento disponível.	E, F, G, H E - Relacionamento interpessoal F - Desenvolvimento pessoal e autonomia G - Bem-estar, saúde e ambiente H - Sensibilidade estética e artística	Registos de participação Registos de comportamento	Participação Autonomia Responsabilidade (Cumprimento de prazos, portador do material, assiduidade, pontualidade) Interação com tolerância e responsabilidade

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS QUELUZ-BELAS

Competências da componente técnica do curso Profissional Técnico de **Animação 2D e 3D**

Será fornecida informação do estado das competências dos alunos utilizando a seguinte escala - **MI**, **I**, **S**, **B**, **MB**	
Conhecimentos	1. Compreende as noções de Física da luz; Física do som; Física do movimento (gravidade, aceleração, peso e deformação); História do Cinema; Técnicas de desenho.
	2. Reconhece os princípios de Linguagem e estética em contexto audiovisual; Escrita e narrativa para animação; Fotografia; Som; Iluminação; Câmara de Vídeo; Direção de Arte.
	3. Domina os conceitos relacionados com a Linguagem cinematográfica; Produção audiovisual no contexto da animação; Equipamento técnico utilizado na produção de animação; Documentação técnica no contexto da animação; Ferramentas digitais 2D e 3D; Montagem.
Observações	
Aptidões	1. Identifica os elementos técnicos e estéticos da comunicação audiovisual.
	2. Identifica a linguagem técnica relacionada com o domínio da animação.
	3. Identifica diferentes técnicas de animação.
	4. Escreve um guião para um projeto de animação.
	5. Aplica técnicas narrativas relativas à construção de um guião.
	6. Aplica técnicas de desenho.
	7. Desenha personagens e cenários para animação 2D e 3D.
	8. Elabora um storyboard.
	9. Elabora documentos técnicos de apoio ao trabalho de animação.
	10. Aplica os procedimentos inerentes à produção de um projeto de animação.
	11. Aplica técnicas de captação de imagem
	12. Efetua a pintura, a textura e a iluminação de todos os elementos de uma animação 2D ou 3D.
	13. Digitaliza todos os elementos necessários à realização de um produto de animação 2D ou 3D.
	14. Identifica e interpreta os conceitos inerentes à produção de animação.
	15. Utiliza ferramentas digitais na produção de imagens animadas 2D e 3D.
	16. Seleciona o software para a criação e produção de animação 2D e 3D.
	17. Cria efeitos visuais para integração em projetos de imagem real.
	18. Utiliza ferramentas para modelação de objetos 3D.
	19. Manipula imagem através de processos digitais.
	20. Sincroniza áudio com imagem
	21. Mistura e masteriza projetos de animação
Observações	

Atitudes	1. Demonstra sentido artístico
	2. Demonstra método na organização do trabalho
	3. Trabalha em equipa, estabelecendo relações interpessoais e resolvendo situações imprevistas.
	4. Demonstra sentido crítico e analítico ao longo de todo o processo de conceção e montagem do projeto de animação.
	5. Demonstra boa memória visual e sentido de observação.
	6. Adapta-se a diferentes grupos e contextos de trabalho.
	7. Demonstra capacidade de fazer mudanças em função do orçamento disponível.
Observações	