Critérios de Avaliação do Curso Profissional Técnico de **Desenho Digital 3D**

Domínios dos Critérios Gerais de Avaliação do AEQB	Domínios Específicos das disciplinas	Ponderação	Competências https://catalogo.anqep.gov.pt/qualificacoesDetalhe/7195	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: Representação espacial, Arquitetura, cidade e território Conhecimentos de: Projeto de Arquitetura, Métodos, processos e tecnologias construtivas; Técnicas e métodos gráficos de representação; Game Design Fotografia, som e imagem; Edição de imagem, som e vídeo; Maquetagem; Comunicação e relações interpessoais; Ambiente, segurança, higiene e saúde no trabalho; Legislação aplicada à atividade profissional Conhecimentos aprofundados de: Relação entre tecnologia, construção e projeto de arquitetura; Desenho técnico e desenho técnico assistido por computador; Ferramentas de computação gráfica; Modelação tridimensional Técnicas de animação em 2D e 3D; Apresentação de produto Utilizar vocabulário arquitetónico; Utilizar os instrumentos de desenho técnico; Utilizar as escalas de trabalho; Gerir e planificar o trabalho no processo da conceção de maquetes; Aplicar as normas de Ambiente, Segurança, Higiene e Saúde no exercício da sua atividade profissional; Ler, interpretar e desenhar projetos de arquitetura; Utilizar uma linguagem gráfica comum e coerente a todo projeto, transversal às diferentes secções que o compõem; Construir modelos tridimensionais a partir de elementos 2D; Utilizar as técnicas formais e criativas da fotografia; Utilizar técnicas de edição de imagem, som e vídeo; Utilizar as técnicas de animação em 2D e 3D; Criar conteúdos para jogos; Desenvolver interface e protótipo funcional de jogo; Utilizar ferramentas de computação gráfica nas áreas da simulação de ambiente virtual, interativo e 'game design'; Aplicar e transpor tecnologias de visualização em tempo real para a visualização de projetos; Realizar fundos digitais de simulação 3D ('matte painting') para visualização em animação, cinema e publicidade; Configurar os equipamentos de impressão e as aplicações de desenho; Produzir dossiers de apresentação incluindo elementos desenhados, painéis de síntese e maquetes; Produzir dossiers de apresentação de desenho digital, animados e interativos; Aplicar técnicas expressivas de comunicação de informação e apresentação de produtos de desenho digitais, de ideias, de problemas e de soluções.	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 contextos 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 Tradução gráfica dos dados Processo de resolução Apresentação gráfica da solução Observância das convenções gráficas usuais aplicáveis Rigor de execução e qualidade expressiva dos traçados
					Apresentação e discussão de trabalhos	Seleção, análise e interpretação de informação Expressão com correção linguística e clareza Utilização da terminologia específica
Relacionamento interpessoal	**Atitudes**	**25%**	Revelar criatividade técnica e artística; Revelar sentido estético; Saber trabalhar em equipa; Facilitar o relacionamento com interlocutores diferenciados; Demonstrar iniciativa no sentido de encontrar soluções adequadas na resolução de situações imprevistas; Adaptar-se à evolução das tecnologias; Adaptar-se à variedade de tecnologias, contextos de trabalho, estilos e exigências dos projetos; Melhorar a capacidade de resolução de problemas complexos e explorar vários níveis de observação e representação.	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) Interação com tolerância e responsabilidade

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS QUELUZ-BELAS

Competências da componente técnica do Curso Profissional Técnico de **Desenho Digital 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 representação espacial, Arquitetura, cidade e território
	2. Conhece os conceitos de Projeto de Arquitetura, métodos, processos e tecnologias construtivas; técnicas e métodos gráficos de representação; game design; fotografia, som e imagem; edição de imagem, som e vídeo; maquetagem; comunicação e relações interpessoais; ambiente, segurança, higiene e saúde no trabalho; legislação aplicada à atividade profissional
	3. Domina os conhecimentos entre a tecnologia, construção e projeto de arquitetura; desenho técnico e desenho técnico assistido por computador; ferramentas de computação gráfica; modelação tridimensional; técnicas de animação em 2D e 3D; apresentação de produto
Observações	
Aptidões	1. Utiliza o vocabulário arquitetónico
	2. Utiliza os instrumentos de desenho técnico
	3. Utiliza as escalas de trabalho
	4. Sabe gerir e planificar o trabalho no processo da conceção de maquetes
	5. Aplica as normas de Ambiente, Segurança, Higiene e Saúde no exercício da sua atividade profissional
	6. Lê, interpreta e desenha projetos de arquitetura
	7. Utiliza uma linguagem gráfica comum e coerente a todo projeto, transversal às diferentes secções que o compõem
	8. Constrói modelos tridimensionais a partir de elementos 2D
	9. Utiliza as técnicas formais e criativas da fotografia
	10. Utiliza técnicas de edição de imagem, som e vídeo
	11. Utiliza técnicas de animação em 2D e 3D
	12. Cria conteúdos para jogos
	13. Desenvolve interface e protótipo funcional de jogo
	14. Utiliza ferramentas de computação gráfica nas áreas da simulação de ambiente virtual, interativo e 'game design'
	15. Aplica e transpõe tecnologias de visualização em tempo real para a visualização de projetos
	16. Realiza fundos digitais de simulação 3D ('matte painting') para visualização em animação, cinema e publicidade
	17. Configura os equipamentos de impressão e as aplicações de desenho
	18. Produz dossiers de apresentação incluindo elementos desenhados, painéis de síntese e maquetes
	19. Produz dossiers de apresentação de desenho digital, animados e interativos
	20. Aplica técnicas expressivas de comunicação de informação e apresentação de produtos de desenho digitais, de ideias, de problemas e de soluções
Observações	
Atitudes	1. Revela criatividade técnica e artística
	2. Revela sentido estético
	3. Sabe trabalhar em equipa
	4. Facilita o relacionamento com interlocutores diferenciados
	5. Demonstra iniciativa no sentido de encontrar soluções adequadas na resolução de situações imprevistas
	6. Adapta-se à evolução das tecnologias
	7. Adapta-se à variedade de tecnologias, contextos de trabalho, estilos e exigências dos projetos
	8. Demonstra capacidade de resolução de problemas complexos e explorar vários níveis de observação e representação
Observações	