

Curso Profissional Técnico de Multimédia							
Número total de aulas de 50 minutos a cumprir no ano letivo no conjunto das unidades de formação desta disciplina						120	
		Instrumentos e Critérios de Avaliação					
Módulos	N.º aulas	Instrumentos base		%	Instrumentos complementares		%
1.º Período		Descrição dos Instrumentos	%		Descrição dos Instrumentos	%	
EDIÇÃO DE SOM – UFCD 9964	30	1 Teste Teórico e/ou Prático	100	75	Grau de concretização das fichas de trabalho propostas pelo professor. Assiduidade, participação ativa pertinente na aula.	70 30	25
DESIGN E DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES MÓVEIS – UFCD 9976	20	1 Teste Teórico e/ou Prático	100	75	Grau de concretização das fichas de trabalho propostas pelo professor. Assiduidade, participação ativa pertinente na aula	70 30	25
2.º Período	<i>N.º aulas</i>	<i>Descrição dos Instrumentos</i>	<i>%</i>		<i>Descrição dos Instrumentos</i>	<i>%</i>	
DESIGN E DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES MÓVEIS – UFCD 9976 (CONTINUAÇÃO)	10	Aplica-se a continuidade dos instrumentos previstos no período anterior para este módulo.		--	Aplica-se a continuidade dos instrumentos previstos no período anterior para este módulo.		--
ANIMAÇÃO 2D – UFCD 141	42	1 Teste Teórico e/ou Prático	100	75	Grau de concretização das fichas de trabalho propostas pelo professor. Assiduidade, participação ativa pertinente na aula.	70 30	25
3.º Período	<i>N.º aulas</i>	<i>Descrição dos Instrumentos</i>	<i>%</i>		<i>Descrição dos Instrumentos</i>	<i>%</i>	
ANIMAÇÃO 2D – UFCD 141 (CONTINUAÇÃO)	18	Aplica-se a continuidade dos instrumentos previstos no período anterior para este módulo.		--	Aplica-se a continuidade dos instrumentos previstos no período anterior para este módulo.		--
Elementos Necessários de Apoio - Aulas							
Dispositivo de Armazenamento de Trabalhos: Disco Externo com capacidade superior ou igual a 500GB Os alunos devem possuir auscultadores c/ Microfone para PC, utilização exclusiva em contexto de aula, e tapete para rato. ACESSO E UTILIZAÇÃO AO MATERIAL DE APOIO NA PLATAFORMA MOODLE							