

Resultados de Aprendizagem EID	Crelha de Auto-Avaliação				Revisão Técnica do Portefólio		
Para ser utilizado como referência para o processo RPL	Nome e apelido do candidato:		Data e local:		Comité de avaliação:		
	Com a minha assinatura, confirmo a autenticidade das informações e dos anexos:				Data e local:		
Ações	EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL	CERTIFICADO OU DIPLOMA	N.A.	EVIDÊNCIAS	Na avaliação do portefólio, o responsável deve identificar os conhecimentos e aptidões do candidato em cada unidade de		
	Indique onde adquiriu conhecimentos e competências para executar a ação			Enumere as provas pertinentes (por exemplo, certificados, cartas de recomendação, etc.)	SIM	NÃO	
Unidade de Competência 1 - Fundamentos de ID							
1.1. Reconhecer os problemas e as necessidades da análise recursiva como parte do processo iterativo de ID							
1.2. Organizar os modelos de ID para o design da formação com uma utilização ampla e heurística baseada nos elementos-chave dos modelos de ID							
1.3. Raciocinar e justificar o alinhamento entre a situação instrucional e a solução instrucional com foco nos objetivos de aprendizagem no sistema de ID							
1.4. Utilizar uma linguagem de design compreensível e partilhável que proporcione uma comunicação eficaz entre vários intervenientes (por exemplo, clientes, utilizadores, designers)							
1.5. Basear-se em teorias de aprendizagem e de Instructional Design para identificar práticas pedagógicas adequadas							
1.6. Identificar e explicar a interconexão e o dinamismo dos componentes essenciais do sistema de ID							
1.7. Construir soluções adequadas de integração de tecnologias de ensino num dado contexto problemático							
1.8. Reconhecer os papéis e as funções da tecnologia no ID							
1.9. Desenvolver a consciência das diversas interações num ambiente de aprendizagem e desenvolver competências de design interdisciplinar para desenvolver uma instrução funcional							
1.10. Desenvolver a consciencialização de múltiplas perspectivas sobre cultura, normas, formalidade e necessidades no contexto local e global através de colaborações interdisciplinares entre múltiplos intervenientes							
1.11. Reconhecer os contributos da aprendizagem ao longo da vida em comunidades de aprendizagem profissional de ID locais e globais para o desenvolvimento da capacidade de resolução reflexiva de problemas e para a agência de mudança na comunidade							
Unidade de Competência 2 - Metodologias de Aprendizagem							
2.1. Identificar o impacto da personalidade do formando no processo de aprendizagem e na experiência de aprendizagem e utilizá-lo para informar a decisão de ID							
2.2. Utilizar a taxonomia da aprendizagem para analisar o conteúdo da aprendizagem, o processo de aprendizagem e os resultados esperados da aprendizagem com base nas teorias da aprendizagem							
2.3. Analisar o processo de aprendizagem em termos de perspectivas de aprendizagem e de teorias de ID em relação aos principais resultados da aprendizagem							
2.4. Desenvolver um alinhamento construtivo entre as necessidades e os objetivos de aprendizagem, os métodos de ensino e as avaliações com feedback informativo em soluções de ensino							
2.5. Identificar a relação entre a solução pedagógica, as tarefas de ID previstas e o desenvolvimento de objetos de aprendizagem							
2.6. Adaptar a solução pedagógica em conformidade com uma determinada situação pedagógica (necessidades de aprendizagem, persona do formando-alvo/potencial, ambiente de aprendizagem e restrições de recursos)							
2.7. Identificar e integrar tecnologias adequadas e existentes para a aprendizagem e a instrução em rich-media (ferramentas de apresentação, ferramentas gráficas e infográficas, ferramentas de vídeo, ferramentas de aprendizagem interativa, etc.)							
2.8. Refletir sobre a experiência anterior de utilização da tecnologia e utilizar a tecnologia para analisar e visualizar situações de ensino e diversas ideias e conceitos em soluções de ensino							
2.9. Utilizar uma abordagem de aprendizagem inclusiva para conceber cenários de ensino que respondam às realidades locais, globais ou interculturais.							
2.10. Refletir sobre a tomada de decisões no processo de resolução de problemas e de colaboração a partir de perspetivas interculturais e interdisciplinares.							



Financiado pela
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



Projeto número 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676

Unidade de Competência 3 - Considerações de Design							
3.1. Antecipar as necessidades de segurança dos dados para a experiência de aprendizagem (RGPD, etc.)							
3.2. Analisar e organizar as ideias principais para criar um storyboard, com base na teoria instrucional selecionada para a experiência de aprendizagem							
3.3. Desenvolver o storyboard através da criação de interfaces interactivas, tendo em consideração as estratégias de ensino na conceção da interação de aprendizagem							
3.4. Implementar uma abordagem de design inclusivo ao conceber o storyboard e desenvolver a experiência de utilizador (UX)							
3.5. Ilustrar a base para a narração de histórias							
3.6. Incluir uma indicação de dinâmica, sonoplastia e referências vocais no storyboard							
3.7. Elaborar os guiões para o desenvolvimento de áudio e vídeo, se incluídos no curso							
3.8. Preparar os modelos para a recolha dos conteúdos, de acordo com o storyboard							
3.9. Escrever notas para a equipa de programadores para indicar especificidades							
3.10. Selecionar os diferentes programas a utilizar no desenvolvimento do storyboard e dos cenários							
3.11. Definir, em conjunto com a equipa de desenvolvimento, o formato final das várias peças de e-learning a construir (por exemplo, ecrãs interactivos, vídeos, jogos pedagógicos, etc.)							
3.12. Desenvolver conteúdos com segurança							
3.13. Utilizar a tecnologia para organizar as referências dos materiais							
3.14. Conduzir uma discussão com os membros da equipa para alcançar um entendimento comum do projeto e do ID							
3.15. Assumir a responsabilidade pelos resultados do projeto							
3.16. Ajustar o produto às expectativas e exigências do cliente através de ciclos de feedback contínuos para clarificar as necessidades pedagógicas em diferentes fases de aprendizagem							
Unidade de Competência 4 - Desenvolvimento de ID							
4.1. Desenvolver os cenários para a experiência de aprendizagem que se correlacionam com o storyboard, tendo em conta o envolvimento cognitivo, a resposta afectiva e a interação social							
4.2. Identificar os processos interativos e não-interativos da formação							
4.3. Construir produtos de aprendizagem aplicando conceitos de UX, alinhados com as funções de instrução							
4.4. Prever obstáculos de UI e apresentar soluções para implementar a formação							
4.5. Passar o trabalho de desenvolvimento para a equipa de desenvolvimento (TI/codificação), fornecendo toda a informação necessária para o desenvolvimento							
4.6. Selecionar um software de autor para desenvolver protótipos							
4.7. Efetuar a edição de vídeo, áudio e imagem para aplicar aos produtos de aprendizagem							
4.8. Comprimir vídeos para serem carregados em LMSs							
4.9. Gerar protocolos de comunicação para acompanhar atividades relacionadas com a aprendizagem							
4.10. Conduzir uma discussão com os membros da equipa para chegar a um entendimento comum do projeto e do ID							
4.11. Aplicar competências de empatia e design de emoções em todo o processo							
4.12. Analisar, em conjunto com a equipa de desenvolvimento, a tecnologia mais adequada para desenvolver as várias peças de e-learning e as diferentes dinâmicas previstas no storyboard							
4.13. Assumir a responsabilidade pelos resultados do projeto							
4.14. Ajustar o produto às expectativas e exigências do cliente através de ciclos de feedback contínuos para clarificar as necessidades pedagógicas nas diferentes fases de aprendizagem							



Financiado pela
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



Projeto número 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676

Unidade de Competência 5 - Desenvolvimento de ID							
5.1. Elaborar uma lista de verificação para garantir que todas as necessidades e requisitos definidos para o projeto são implementados							
5.2. Testar os produtos individualmente para garantir o seu correto funcionamento							
5.3. Realizar testes de validação para garantir que o LMS está a ler os produtos corretamente							
5.4. Depurar potenciais problemas de funcionamento							
5.5. Selecionar os sistemas de gestão da aprendizagem para carregar os produtos							
5.6. Avaliar a sequência de carregamento dos produtos no LMS							
5.7. Carregar os protocolos de comunicação para acompanhar as actividades relacionadas com a aprendizagem no SGA							
5.8. Comunicar (à equipa de TI) se forem detectados problemas de funcionamento							
5.9. Supervisionar a implementação de soluções de ID, relacionadas com a formação específica, pela equipa de ID							
Unidade de Competência 6 - Avaliação de ID							
6.1. Definição e aplicação de critérios de qualidade para todas as fases da ID							
6.2. Organizar uma fase de validação para testar o curso por um Designer Instrucional externo ao projeto							
6.3. Rever o projeto para fazer os ajustes solicitados pela validação externa							
6.4. Implementação de pilotos para testar o projeto em relação às necessidades e requisitos definidos para esse projeto							
6.5. Desenvolver uma ferramenta de avaliação para o cliente que implementa a formação para reportar os indicadores-chave de desempenho							
6.6. Interpretar os dados dos questionários e elaborar relatórios com base nesses dados							
6.7. Elaboração de relatórios sobre os principais obstáculos e lições aprendidas durante o projeto							
6.8. Operar software de garantia de qualidade, prestando assistência à equipa de garantia de qualidade							
6.9. Assumir a responsabilidade pela avaliação da qualidade do projeto							
6.10. Gerir vários grupos-alvo e partes interessadas para obter uma satisfação global							



Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação
Universidade Europeia



Financiado pela
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



Projeto número 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676

Unidade de Competência 7 - Gestão de Projeto							
7.1. Identificar a metodologia de gestão a aplicar no projeto							
7.2. Identificar o âmbito do projeto, discutindo com o cliente e/ou outras partes interessadas relevantes (por exemplo, professores) as necessidades e os requisitos do projeto							
7.3. Efetuar uma análise do contexto com base nas necessidades e requisitos identificados pelas partes interessadas e pelos grupos-alvo							
7.4. Planejar as tarefas e os prazos a partilhar com a equipa e com as partes interessadas para aprovação							
7.5. Monitorizar as tarefas e os prazos do projeto para garantir o seu cumprimento							
7.6. Definir o orçamento global e o orçamento por tarefa e comunicá-lo às partes interessadas							
7.7. Gerir os custos do projeto para garantir o cumprimento do orçamento							
7.8. Gerir a equipa do projeto e prestar contas ao coordenador da unidade							
7.9. Comunicar frequentemente com as partes interessadas e a equipa sobre o estado do projeto							
7.10. Aplicar ferramentas de gestão dos riscos e atuar em relação aos riscos identificados							
7.11. Gerir os percursos de conceção em várias etapas para resolver os problemas em tarefas autênticas							
7.12. Utilizar software de gestão de projetos							
7.13. Selecionar e utilizar múltiplos canais de comunicação com os diferentes intervenientes no projeto							
7.14. Selecionar e utilizar a tecnologia para a resolução de problemas e o processo de design							
7.15. Adaptar-se às circunstâncias com resiliência e concentração nos objetivos, encarando os desafios como uma forma de aprender e aplicando outras/novas abordagens							
7.16. Gerir as expectativas da equipa e das partes interessadas em relação ao projeto							
7.17. Escolher os estilos de comunicação a aplicar com as diferentes partes interessadas							
7.18. Incorporar valores de sustentabilidade na gestão do projeto							
7.19. Manter a equipa do projeto motivada e concentrada em atingir o âmbito, os objetivos e os prazos do projeto							
7.20. Conceber com perspectivas holísticas de gestão do projeto, tendo em conta as perspetivas das várias partes interessadas, os modelos de atividade e a melhoria da situação problemática							



Financiado pela
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



Projeto número 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676