

Habilidades	Critérios de qualidade do produto associado (curso)	Pares	Cliente	Estagiário
<b>1. Aplicar os fundamentos da identificação:</b>				
1.1. Reconhecer o carácter recursivo da análise dos problemas, das necessidades e dos condicionalismos externos;	Pedido de início de projeto	x	x	
1.2. Justificar a abordagem da conceção e do modelo de conceção de um projeto;	Pedido de início de projeto	x	x	
1.3. Organizar os modelos de ID para a conceção do ensino com uma utilização alargada e heurística baseada nos elementos-chave dos modelos de ID;				
1.4. Raciocinar e justificar o alinhamento entre o problema, as abordagens à conceção, os modelos de conceção e o modelo de ID para a conceção do ensino;	Pedido de início de projeto, actas de reuniões, registo de decisões	x	x	
1.5. Utilizar uma linguagem de conceção compreensível e partilhável que proporcione uma comunicação eficaz entre as várias partes interessadas (por exemplo, clientes, utilizadores, conceptores);	observação direta e reuniões/ e-mails/ qualquer canal de comunicação/ relatórios em linha/ relatório de fim de projeto em alguns casos	x	x	
1.6. Interpretar como ocorre a aprendizagem através de diferentes perspectivas de aprendizagem;	Carta de projeto	x	x	
1.7. Explicar, em princípio, a interligação entre as teorias da aprendizagem e as teorias da instrução;	Storyboard/Produto final	x	x	
1.8. Explicar a relação entre as variáveis pedagógicas;	Carta de projeto	x	x	
1.9. Desenvolver uma compreensão holística do sistema de design instrucional com teorias de aprendizagem, teorias de design, teorias de design instrucional e integração de tecnologia;	Carta de projeto / Storyboard / Produto final	x	x	
1.10. Construir soluções adequadas de integração de tecnologias de ensino num determinado contexto problemático;	Plano de trabalho do projeto	x		
1.11. Reconhecer os papéis e as funções da tecnologia na conceção pedagógica;	observação direta / storyboard	x	x	
1.12. Desenvolver conhecimentos interdisciplinares, combinando teorias de aprendizagem, teorias de conceção, teorias de conceção pedagógica e integração tecnológica;	Storyboard / produto final	x	x	
1.13. Planear e conduzir a colaboração interdisciplinar na comunidade de aprendizagem profissional de ID local e global				
1.14. Refletir e integrar os conhecimentos e as experiências de conceção pedagógica, reconhecer a incerteza e o dinamismo do contexto de aprendizagem e de instrução	Storyboard / produto final	x	x	
1.15. Reconhecer as diferentes perspectivas culturais na análise de problemas e contextos e na integração da tecnologia	Storyboard/Produto final	x	x	
1.16. Desenvolver identidades de designer instrucional como solucionador reflexivo de problemas e agente de mudança;	observação direta / reuniões	x		
1.17. Envolver-se na aprendizagem ao longo da vida sobre o tema.	observação direta / reuniões / avaliações anuais da empresa	x		
<b>2. Aplicar metodologias de aprendizagem:</b>				
2.1. Identificar o impacto da personalidade do aprendente no processo de aprendizagem e na experiência de aprendizagem e utilizá-lo para informar a decisão de conceção pedagógica;	Pedido de início de projeto	x	x	
2.2. Analisar e categorizar os conteúdos de aprendizagem relativamente à aprendizagem superficial e profunda;	isto é observado nas reuniões, mas pode não constar das actas, é uma observação	x		
2.3. Utilizar a taxonomia da aprendizagem para definir os resultados da aprendizagem;	resultados da aprendizagem (podem ou não ser incorporados no produto final da aprendizagem)	x	x	x
2.4. Analisar o processo de aprendizagem através de diferentes perspectivas sobre a aprendizagem em relação aos resultados da aprendizagem;	Relatório final do projeto	x	x	
2.5. Esclarecer as necessidades pedagógicas nas diferentes fases do processo de aprendizagem;	actas de reuniões / registo de decisões	x	x	
2.6. Identificar, seleccionar e combinar abordagens pedagógicas que satisfaçam as necessidades pedagógicas;	carta de projeto	x	x	
2.7. Seleccionar e aplicar métodos de aprendizagem em conformidade com a abordagem pedagógica, respeitando as limitações do ambiente e dos recursos;	Pedido de iniciação ao projeto; Storyboard; Produto final	x	x	
2.8. Alinhar os resultados da aprendizagem, o processo de aprendizagem, a abordagem pedagógica e os métodos de aprendizagem;	Storyboard; Produto final	x	x	
2.9. Planear as tarefas de conceção pedagógica com base nas estratégias pedagógicas e nas teorias de conceção pedagógica;	Storyboard	x	x	
2.10. Alinhar a avaliação com o conteúdo e o processo de aprendizagem, fornecendo feedback informativo para a instrução;	Storyboard	x	x	
2.11. Identificar e integrar tecnologias adequadas e existentes para a aprendizagem rica em meios de comunicação (ferramentas de apresentação, ferramentas gráficas e infográficas, ferramentas de vídeo, ferramentas de aprendizagem interactiva);	Storyboard; Produto final	x	x	
2.12. Refletir sobre a experiência anterior de utilização da tecnologia na conceção pedagógica e escolher a tecnologia adequada para conceber os materiais e as actividades de aprendizagem;	Pedido de início de projeto	x	x	
2.13. Utilizar a tecnologia para visualizar as ideias, estratégias e tarefas de conceção pedagógica;	Storyboard	x	x	
2.14. Utilizar a tecnologia para articular o enredo e o plano do projeto;	Storyboard / Produto final	x	x	
2.15. Dar prioridade a abordagens centradas no aluno para o ajudar a obter os melhores resultados possíveis;	Pedido de iniciação do projeto / carta do projeto / storyboard / produto final	x	x	

2.16. Refletir sobre a tomada de decisões a par do processo de resolução de problemas com perspectivas interculturais e interdisciplinares;	isto é observado nas reuniões, mas pode não constar das actas, é uma observação	x		
2.17. Sensibilizar para o carácter iterativo da análise problema-solução na conceção pedagógica;	isto é observado nas reuniões, mas pode não constar das actas, é uma observação	x		
2.18. Recorrer à colaboração interdisciplinar para gerar as soluções de conceção;	Plano de trabalho do projeto	x		
2.19. Reconhecer as diferentes perspectivas culturais que podem afetar a experiência de aprendizagem do grupo-alvo;	produtos de aprendizagem (produto final) / carta de projeto	x	x	x
2.20. Responder a um determinado problema local, global ou intercultural na conceção de cenários de ensino;	cenários de instrução	x	x	x
2.21. Respeitar as realidades dos outros e as suas emoções, utilizando abordagens de aprendizagem inclusivas.	abordagem de aprendizagem (não um produto), mas reflecte-se na carta do projeto	x	x	x

### 3. Aplicar as considerações de conceção através de:

3.1. Analisar e organizar as ideias principais para criar um storyboard, com base na teoria instrucional selecionada para a experiência de aprendizagem;	guião	x	x	
3.2. Antecipar as necessidades de segurança dos dados para a experiência de aprendizagem (RGPD, etc.);	Carta do projeto ou actas de reuniões	x	x	
3.3. Criar uma história ou um contexto que envolva os alunos, de acordo com a abordagem pedagógica;	storyboard / produto final	x	x	x
3.4. Interpretar os princípios de design no desenvolvimento de UX;	storyboard / produto final	x	x	x
3.5. Implementação de uma abordagem de conceção inclusiva aquando da conceção do storyboard;	storyboard / produto final	x	x	x
3.6. Decidir como a informação será apresentada no guião.	guião	x	x	
3.7. Desenvolver o storyboard através da criação de interfaces interactivas, tendo em consideração as estratégias de ensino na conceção da interação de aprendizagem;	guião	x	x	
3.8. Incluir no storyboard uma indicação da dinâmica, da sonoplastia e das referências vocais;	guião e outros documentos de apoio (por exemplo, documentos Excel ou Word para guiões de locução)	x	x	
3.9. Escrever notas para a equipa de programadores para indicar especificidades;	guião	x		
3.10. Ilustração da base para contar histórias;	guião	x	x	
3.11. Desenvolver os guiões para o desenvolvimento de áudio e vídeo, se incluídos no curso;	storyboard ou documentos complementares (por exemplo, excel com guião)	x	x	
3.12. Preparar os modelos para recolher os conteúdos, de acordo com o guião;	modelos para recolher conteúdos	x	x	
3.13. Ordenação dos diferentes programas a utilizar no desenvolvimento do guião e dos cenários;	guião	x	x	
3.14. 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.);	o resultado pode ser uma ata de reunião ou a Carta do Projeto	x	x	
3.15. Desenvolver conteúdos com segurança;	Ficheiro SHT ou, em alguns casos, plano de trabalho do projeto	x		
3.16. Utilizar a tecnologia para organizar as referências dos materiais;				
3.17. Conduzir uma discussão com os membros da equipa para chegar a um entendimento comum do projeto e da solução pedagógica;	actas de reuniões ou registo de decisões	x		
3.18. Assumir a responsabilidade pelos resultados do projeto;	Relatório final do projeto	x		
3.19. 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.	o próprio produto + actas de reuniões + registo de decisões	x	x	

### 4. Desenvolver o design instrucional por:

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;	cenários de aprendizagem	x	x	
4.2. Identificar os processos interactivos e não interactivos da formação;	guião	x	x	
4.3. Construir produtos de aprendizagem aplicando conceitos de UX, alinhados com as funções de instrução;	produtos de aprendizagem (produto final)	x	x	x
4.4. Prever os obstáculos da IU e apresentar soluções para implementar a formação;	o próprio produto + actas de reuniões + registo de decisões	x	x	
4.5. Transmitir o trabalho de desenvolvimento à equipa de desenvolvimento (TI/codificação), fornecendo todas as informações necessárias para o desenvolvimento;	actas de reuniões/emails/mensagens de equipas/documentos de apoio, etc.	x		
4.6. Seleção de um software de autor para o desenvolvimento de protótipos;	protótipo	x		
4.7. Efetuar a edição de vídeo, áudio e imagem para aplicar a produtos didácticos;	produtos de aprendizagem (produto final)	x	x	x
4.8. Compressão de vídeos para serem carregados em LMS;	produtos de aprendizagem (produto final) no LMS (carregados)	x	x	x
4.9. Geração de protocolos de comunicação para acompanhar a atividade relacionada com a aprendizagem;	protocolos de comunicação	x	x	
4.10. Conduzir uma discussão com os membros da equipa para chegar a um entendimento comum do projeto e da solução pedagógica;	actas de reuniões ou registo de decisões	x		
4.11. Aplicar as competências de empatia e a conceção das emoções em todo o processo;	observação direta / pedido de início de projeto / carta de projeto	x	x	
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;	carta de projeto / produtos de aprendizagem (produto final)	x		
4.13. Assumir a responsabilidade pelos resultados do projeto;	Relatório final do projeto	x		
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.	o próprio produto + actas de reuniões + registo de decisões	x	x	

### 5. Implementar o design instrucional por:

5.1. Elaborar uma lista de verificação para garantir que todas as necessidades e requisitos definidos para o projeto são implementados;	lista de controlo	x		
---	-------------------	---	--	--

5.2. Testar os produtos individualmente para garantir o seu correto funcionamento;	produtos de aprendizagem (produto final)	x		
5.3. Realização de testes de validação para garantir que o LMS está a ler os produtos corretamente;	produtos de aprendizagem (produto final)	x		
5.4. Depuração de potenciais disfunções;	produtos de aprendizagem (produto final)	x		
5.5. Seleção dos sistemas de gestão da aprendizagem para carregar os produtos;	produtos de aprendizagem (produto final)	x	x	
5.6. Avaliar a sequência de carregamento dos produtos no LMS;	produtos de aprendizagem (produto final)	x	x	
5.7. Carregamento de protocolos de comunicação para acompanhar a atividade relacionada com a aprendizagem no LMS;	Relatório LMS do estagiário			x
5.8. Comunicar (à equipa de TI) se forem identificadas anomalias de funcionamento;	documentos de apoio/excel/email/mensagem de equipa/etc	x		
5.9. Supervisionar a implementação de soluções de ID, relacionadas com a formação específica, pela equipa de ID.	todas as ferramentas de gestão de projectos	x		
<b>6. Avaliar o design instrucional por:</b>				
6.1. Definição e aplicação de critérios de qualidade para todas as fases de ID;	Plano de trabalho do projeto	x	x	
6.2. Organização de uma fase de validação para testar o curso por um Designer Instrucional externo ao projeto;	actas de reuniões ou registo de decisões	x		
6.3. Rever o projeto para efetuar os ajustamentos solicitados pela validação externa;	produtos de aprendizagem (produto final)	x		
6.4. Realização de pilotos para testar o projeto em função das necessidades e das exigências definidas para esse projeto;	pilotos	x	x	x
6.5. Desenvolver uma ferramenta de avaliação para o cliente que está a implementar a formação para reportar os indicadores-chave de desempenho;	instrumento/questionário de avaliação	x	x	
6.6. Interpretar os dados dos questionários e elaborar relatórios com base nesses dados;	Relatório final do projeto	x	x	
6.7. Relatório sobre os principais obstáculos e lições aprendidas com o projeto;	Relatório final do projeto	x		
6.8. Software operacional para a garantia de qualidade, com assistência à equipa de garantia de qualidade;	ficheiro de origem ou ficheiro final	x	x	x
6.9. Assumir a responsabilidade pela avaliação da qualidade do projeto;	Relatório final do projeto	x		
6.10. Gerir vários grupos-alvo e partes interessadas para obter uma satisfação global.	Reuniões/ e-mails/ qualquer canal de comunicação/ relatórios em linha/ relatório de fim de projeto em alguns casos	x	x	
<b>7. Gerir os projectos:</b>				
7.1. Identificar a metodologia de gestão a aplicar no projeto;	Pedido de início de projeto	x	x	
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;	Carta do projeto	x	x	
7.3. Efetuar uma análise do contexto com base nas necessidades e exigências identificadas pelas partes interessadas e pelos grupos-alvo;	Carta do projeto	x	x	
7.4. Planear as tarefas e os prazos a partilhar com a equipa e com as partes interessadas para aprovação;	Plano de trabalho do projeto	x	x	
7.5. Acompanhamento das tarefas e dos prazos do projeto para garantir o seu cumprimento;	Plano de trabalho do projeto	x	x	
7.6. Definir o orçamento global e o orçamento por tarefa e comunicá-lo às partes interessadas;	Plano de trabalho do projeto	x	x	
7.7. Gerir os custos do projeto para garantir o cumprimento do orçamento;	Plano de trabalho do projeto	x	x	
7.8. Gerir a equipa de projeto e responder perante o coordenador da unidade;	Reuniões/ e-mails/ qualquer canal de comunicação/ relatórios em linha/ relatório de fim de projeto em alguns casos	x		
7.9. Comunicar frequentemente com as partes interessadas e a equipa sobre o estado do projeto;	Reuniões/ e-mails/ qualquer canal de comunicação/ relatórios em linha/ relatório de fim de projeto em alguns casos	x	x	
7.10. Aplicar instrumentos de gestão dos riscos e atuar em relação aos riscos identificados;	Registo de riscos	x	x	
7.11. Gerir percursos de conceção em várias etapas para resolver os problemas em tarefas autênticas;	Plano de trabalho do projeto	x	x	
7.12. Software operacional de gestão de projectos;	Plano de trabalho do projeto	x		
7.13. Selecionar e utilizar múltiplos canais de comunicação com as diferentes partes interessadas do projeto;	Reuniões/ e-mails/ qualquer canal de comunicação/ relatórios em linha/ relatório de fim de projeto em alguns casos	x	x	
7.14. Selecionar e utilizar a tecnologia para a resolução de problemas e o processo de conceção;	Registo de decisões / actas de reuniões	x		
7.15. Adaptação às circunstâncias com resiliência e concentração nos objectivos, encarando os desafios como uma forma de aprender e aplicando outras/novas abordagens;	observação direta e registo de decisões	x	x	
7.16. Gerir as expectativas da equipa e das partes interessadas em relação ao projeto;	observação direta e carta de projeto e plano de trabalho do projeto	x	x	
7.17. Escolher os estilos de comunicação a aplicar com as diferentes partes interessadas;	observação direta e reuniões/ e-mails/ qualquer canal de comunicação/ relatórios em linha/ relatório de fim de projeto em alguns casos	x	x	
7.18. Incorporação dos valores de sustentabilidade na gestão do projeto;	observação direta e todas as actividades transversais / reuniões / e-mails / qualquer canal de comunicação / relatórios em linha / relatório de fim de projeto em alguns casos	x	x	
7.19. Manter a equipa do projeto motivada e concentrada na realização do âmbito, dos objectivos e dos prazos do projeto;	observação direta e todas as actividades transversais / reuniões / e-mails / qualquer canal de comunicação / relatórios em linha / relatório de fim de projeto em alguns casos	x	x	

7.20. Conceber com perspectivas holísticas de gestão de projectos, tendo em observação direta / pedido de início de projeto / carta  
conta as perspectivas das várias partes interessadas, os modelos de atividade e de projeto / plano de trabalho do projeto e relatório x  
a melhoria da situação problemática. final do projeto x

