Domínios	Ponderação	AE: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes (ACPA)	Instrumentos de Avaliação
Conhecimento, informação e outros saberes	25%	***Introdução à programação*** Algoritmia: • Compreender a noção de algoritmo. **(A, B, I)** • Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. **(A, C, D, H)** • Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais. **(A, B, I)** Programação: • Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola. **(A, B, C. D, E, I)** • Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas. **(B, C, D, F, H, I)** • Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade. **(A, B, I)** • Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade. **(A, C, D, H)** • Utilizar funções em programas. **(A, C, D, H)** • Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. **(A, B, I)** • Executar operações básicas com *arrays*. **(A, C, D, H)** ***Introdução à multimédia*** Conceitos de multimédia: • Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. **(A, B, I)** • Apreender os fundamentos da interatividade. **(B, C, D, F, H, I)** • Conhecer o conceito de multimédia digital. **(A, B, I)** Tipos de media estáticos – texto e imagem: • Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes. **(A, B, I)** • Distinguir imagem *bitmap* de imagem vetorial. **(A, B, I)** • Conhecer os fundamentos do desenho vetorial. **(A, B, I)** • Desenvolver técnicas de desenho vetorial. **(A, C, D, H)** • Realizar operações de manipulação e edição de imagem. **(A, C, D, H)** • Converter imagens *bitmap* em imagens vetoriais (*tracing*). **(A, C, D, H)** • Converter imagens vetoriais em imagens *bitmap* (rasterização). **(A, C, D, H)** • Integrar imagens em produtos multimédia. **(A, B, C. D, E, I)** Tipos de media dinâmicos – vídeo, áudio, animação: • Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo. **(A, B, I)** • Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia. **(A, C, D, H)** • Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção. **(A, B, I)** • Planear, estrutura e organiza um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia. **(A, B, C. D, F, I)** • Elaborar *storyboards*. **(A, C, D, H)** • Criar ambientes para animação seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espácio-temporal recorrendo a ferramentas digitais. **(A, C, D, H)** • Criar cenas, personagens e enredos. **(A, C, D, H)**	Fichas de trabalho Testes de avaliação Projeto Multimédia Outros
Criatividade, cooperação, comunicação e espírito crítico	25%		

Domínios	Ponderação	AE: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes (ACPA)	Instrumentos de Avaliação
Planeamento análise e execução de tarefas	50%	Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia: • Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas. **(A, B, C. D, F, I)** • Elaborar protótipos e *design* de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições. **(A, C, D, H)** • Produzir conteúdos e proceder à montagem. **(A, C, D, H)** • Testar e validar o produto multimédia. **(A, B, C. D, E, I)** • Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia. **(A, B, D, E, H, I)**	

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS (ACPA)

