

Domínios	Ponderação	AE: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Instrumentos de Avaliação
Conhecimento, informação e outros saberes	25%	<p><b>Introdução à programação</b></p> <p>Algoritmia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Compreender a noção de algoritmo.</li> <li>Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.</li> <li>Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais.</li> </ul> <p>Programação:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola.</li> <li>Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas.</li> <li>Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade.</li> <li>Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.</li> <li>Utilizar funções em programas.</li> <li>Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções.</li> <li>Executar operações básicas com <i>arrays</i>.</li> </ul> <p><b>Introdução à multimédia</b></p> <p>Conceitos de multimédia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade.</li> <li>Apreender os fundamentos da interatividade.</li> <li>Conhecer o conceito de multimédia digital.</li> </ul> <p>Tipos de media estáticos – texto e imagem:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes.</li> <li>Distinguir imagem <i>bitmap</i> de imagem vetorial.</li> <li>Conhecer os fundamentos do desenho vetorial.</li> <li>Desenvolver técnicas de desenho vetorial.</li> <li>Realizar operações de manipulação e edição de imagem.</li> <li>Converter imagens <i>bitmap</i> em imagens vetoriais (<i>tracing</i>).</li> <li>Converter imagens vetoriais em imagens <i>bitmap</i> (rasterização).</li> <li>Integrar imagens em produtos multimédia.</li> </ul> <p>Tipos de media dinâmicos – vídeo, áudio, animação:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.</li> <li>Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia.</li> <li>Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção.</li> <li>Planear, estrutura e organiza um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia.</li> <li>Elaborar <i>storyboards</i>.</li> <li>Criar ambientes para animação seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais.</li> <li>Criar cenas, personagens e enredos.</li> </ul>	<p>Fichas de trabalho</p> <p>Testes de avaliação</p> <p>Projeto Multimédia</p> <p>Outros</p>
Criatividade, cooperação, comunicação e espírito crítico	25%		

Domínios	Ponderação	AE: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Instrumentos de Avaliação
Planeamento análise e execução de tarefas	50%	<p>Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.</li> <li>• Elaborar protótipos e <i>design</i> de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições.</li> <li>• Produzir conteúdos e proceder à montagem.</li> <li>• Testar e validar o produto multimédia.</li> <li>• Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.</li> </ul>	