

Domínios	Ponderação	AE: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes (ACPA)	Instrumentos de Avaliação
Conhecimento, informação e outros saberes	25%	<p>Introdução à programação</p> <p>Algoritmia:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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) <p>Programação:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <i>arrays</i>. (A, C, D, H) <p>Introdução à multimédia</p> <p>Conceitos de multimédia:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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) <p>Tipos de media estáticos – texto e imagem:</p> <ul style="list-style-type: none"> Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes. (A, B, I) Distinguir imagem <i>bitmap</i> 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 <i>bitmap</i> em imagens vetoriais (<i>tracing</i>). (A, C, D, H) Converter imagens vetoriais em imagens <i>bitmap</i> (rasterização). (A, C, D, H) Integrar imagens em produtos multimédia. (A, B, C, D, E, I) <p>Tipos de media dinâmicos – vídeo, áudio, animação:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <i>storyboards</i>. (A, C, D, H) Criar ambientes para animação seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais. (A, C, D, H) Criar cenas, personagens e enredos. (A, C, D, H) 	<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 (ACPA)	Instrumentos de Avaliação
Planeamento e análise e execução de tarefas	50%	<p>Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia:</p> <ul style="list-style-type: none"> Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas. (A, B, C, D, F, I) Elaborar protótipos e <i>design</i> 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)

