

Domínios	Ponderação	AE: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	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. Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais. <p>Programação:</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola. Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas. Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade. Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade. Utilizar funções em programas. Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. Executar operações básicas com <i>arrays</i>. <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. Apreender os fundamentos da interatividade. Conhecer o conceito de multimédia digital. <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. Distinguir imagem <i>bitmap</i> de imagem vetorial. Conhecer os fundamentos do desenho vetorial. Desenvolver técnicas de desenho vetorial. Realizar operações de manipulação e edição de imagem. Converter imagens <i>bitmap</i> em imagens vetoriais (<i>tracing</i>). Converter imagens vetoriais em imagens <i>bitmap</i> (rasterização). Integrar imagens em produtos multimédia. <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. Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia. Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção. Planear, estrutura e organiza um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia. Elaborar <i>storyboards</i>. Criar ambientes para animação seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais. Criar cenas, personagens e enredos. 	<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">• Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.• Elaborar protótipos e <i>design</i> de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições.• Produzir conteúdos e proceder à montagem.• Testar e validar o produto multimédia.• Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.	