

ÁREAS DE COMPETÊNCIA (Perfil do Aluno à Saída do Ensino Secundário)	DOMÍNIOS/ TEMAS/UFCD	CONTEÚDOS/ APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	Ponderação (%)	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
-Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, I) -Criativo (A, C, D, H)	Introdução a programação	<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. -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 arrays. 	90 %	
Crítico/Analítico (A, B, C, D, E, I)	Introdução ao multimédia	<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. -Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes. -Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial. Conhecer os fundamentos do desenho vetorial. -Desenvolver técnicas de desenho vetorial. -Realizar operações de manipulação e edição de imagem. -Converter imagens bitmap em imagens vetoriais (tracing). -Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização). -Integrar imagens em produtos multimédia. -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. 	90 %	

		<p>Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção.</p> <p>-Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia.</p> <p>-Elaborar storyboards.</p> <p>-Criar ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais. -Criar cenas, personagens e enredos.</p> <p>-Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.</p> <p>-Elaborar protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições.</p> <p>-Produzir conteúdos e proceder à montagem.</p> <p>-Testar e validar o produto multimédia.</p> <p>-Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.</p>		
<p>Responsável/autónomo (E, F)</p> <p>Respeitador da diferença/ do outro (E, F)</p> <p>Participativo/ colaborador (E, F)</p>	<p>ATITUDES</p> <p>E</p> <p>VALORES</p>	<p>RESPONSABILIDADE</p> <p>. Assiduidade e Pontualidade; -Material necessário; -Cumprimento dos prazos das tarefas;</p> <p>- Realização adequada da sua autoavaliação;</p>	2 %	
		<p>COMPORTAMENTO</p> <p>. Cumprimento das regras estabelecidas; -Apresentação de uma atitude correta perante os outros; -Atenção na aula</p>	4 %	
		<p>PARTICIPAÇÃO</p> <p>. Intervenção adequada e pertinente; -Demonstração de interesse e participação nas atividades propostas; -Responsabilização pela realização das tarefas</p>	4 %	

Áreas de Competência: A. Linguagens e textos; B. Informação e comunicação; C. Raciocínio e resolução de problemas; D. Pensamento crítico e pensamento criativo; E. Relacionamento interpessoal; F. Desenvolvimento pessoal e autonomia; G. Bem-estar, saúde e ambiente; H. Sensibilidade estética e artística; I. Saber científico, técnico e tecnológico; J. Consciência e domínio do corpo.