

Domínios	Pond.	Perfil de Aprendizagens Essenciais	Áreas de competências (PASEO)	Processos de recolha de informação
Introdução à Programação	30 %	<p>Compreender a noção de algoritmo.</p> <p>Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.</p> <p>Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais.</p> <p>Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola.</p> <p>Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas.</p> <p>Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade.</p> <p>Desenvolver programas que incluem estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.</p> <p>Utilizar funções em programas.</p> <p>Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções.</p> <p>Executar operações básicas com arrays.</p>	<p>Conhecedor/Sabedor/ Culto/ Informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p>	<p>Registos de observação;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intervenções orais e escritas; - Fichas de trabalho; - Fichas de avaliação de aprendizagens; - Trabalhos de projeto; - Portefólio de evidências dos trabalhos realizados. - Questão de aula com testes. - Apresentações orais; - Auto avaliação e heteroavaliação.
Introdução à multimédia	70%	<p>Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes.</p> <p>Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial.</p> <p>Conhecer os fundamentos do desenho vetorial.</p> <p>Desenvolver técnicas de desenho vetorial.</p> <p>Realizar operações de manipulação e edição de imagem.</p> <p>Converter imagens bitmaps em imagens vetoriais (tracing).</p> <p>Converter imagens vetoriais em imagens bitmaps (rasterização).</p> <p>Integrar imagens em produtos multimédia.</p> <p>Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.</p>	<p>Comunicador (A,B,D, E H)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p> <p>Criativo (A, C,D,J)</p> <p>Crítico/Analítico (A,B,C,D,G)</p>	<p>Registos de observação;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intervenções orais e escritas; - Fichas de trabalho; - Fichas de avaliação de aprendizagens; - Trabalhos de projeto; - Portefólio de evidências dos trabalhos realizados. - Questão de aula com testes. - Apresentações orais; - Auto avaliação e heteroavaliação.

	<p>Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia.</p> <p>Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção.</p> <p>Planejar, 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.</p> <p>Criar cenas, personagens e enredos.</p> <p>Planejar 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>Producir 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>		
--	---	--	--