

Conhecimentos e Capacidades – 90%								
Áreas de competência-Perfil do aluno (ACPA)-	Domínios de aprendizagem Aprendizagens Essenciais	PONDERAÇÃO	Perfil de aprendizagem					Instrumentos de avaliação
			Descritores de desempenho/ Níveis de desempenho					
			FRACO	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BOM	MUITO BOM	
			Nunca ou Raramente:	Frequentemente não:	Algumas vezes:	Quase sempre:	Sempre:	
A. Linguagem 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 e tecnológico; J. Consciência e domínio do corpo.	1. INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO	30%	Resolve problemas, utilizando modelos de análise adequados às situações e problemas colocados.	Resolve problemas, utilizando modelos de análise adequados às situações e problemas colocados.	Resolve problemas, utilizando modelos de análise adequados às situações e problemas colocados.	Resolve problemas, utilizando modelos de análise adequados às situações e problemas colocados.	Resolve problemas, utilizando modelos de análise adequados às situações e problemas colocados.	<ul style="list-style-type: none"> • Debates; • Apresentações; • Artefactos de computação; • Artefactos de software; • Fichas; • Testes.
	2. INTRODUÇÃO À MULTIMÉDIA	60%	Desenvolve projetos contextualizados, em produção colaborativa.	Desenvolve projetos contextualizados, em produção colaborativa.	Desenvolve projetos contextualizados, em produção colaborativa.	Desenvolve projetos contextualizados, em produção colaborativa.	Desenvolve projetos contextualizados, em produção colaborativa.	

DOMÍNIOS DE APRENDIZAGEM - Aprendizagens essenciais 12º ano	DOMÍNIO 1	1.1. ALGORITMIA	O aluno deve ficar capaz de: Compreender a noção de algoritmo; Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural; Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais.	15%
		1.2. PROGRAMAÇÃO	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> .	15%
	DOMÍNIO 2	2.1. CONCEITOS DE MULTIMÉDIA	Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade; Apreender os fundamentos da interatividade; Conhecer o conceito de multimédia digital.	15%
		2.2. TIPOS DE MEDIA ESTÁTICOS: TEXTO E IMAGEM	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 bitmaps em imagens vetoriais (<i>tracing</i>); Converter imagens vetoriais em imagens bitmaps (<i>rasterização</i>); Integrar imagens em produtos multimédia.	15%
		2.3. TIPOS DE MEDIA DINÂMICOS: VÍDEO, ÁUDIO, ANIMAÇÃO	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; Planejar, estruturar e organizar 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.	15%
		2.4. GESTÃO E DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS MULTIMÉDIA	Planejar 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.	15%

ENSINO SECUNDÁRIO

FRACO	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BOM	MUITO BOM
(0 a 4,4 valores)	(4,5 a 9,4 valores)	(9,5 a 13,4 valores)	(13,5 - 17,4 valores)	(17,5 - 20 valores)
Nunca ou raramente atinge os conhecimentos/competências previstas	Frequentemente não atinge os conhecimentos/competências previstas	Algumas vezes atinge os conhecimentos/competências previstas	Quase sempre atinge os conhecimentos/competências previstas	Atinge sempre os conhecimentos/competências previstas