

CrITÉrios de Avaliação

Domínios	Competências esperadas	Ponderação	Processos de recolha da informação /instrumentos de avaliação
D1: Introdução à Programação		90%	Testes de avaliação Trabalho individual e/ou de grupo e/ou projetos Fichas de trabalho Relatório
D1.1. Algoritmia	Compreender a noção de algoritmo. Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais.		
D1.2. 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 arrays.		
D2: Introdução à Multimédia			
D2.1. Conceitos de multimédia	Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. Apreender os fundamentos da interatividade. Conhecer o conceito de multimédia digital.		
D2.2. 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 bitmap em imagens vetoriais (tracing). Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização). Integrar imagens em produtos multimédia.		

CrITÉrios de Avaliação

D2.3. 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. Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia. Elaborar storyboards. Criar ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais. Criar cenas, personagens e enredos.		
D2.4. Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia	Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas. Elaborar protótipos e design 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.		
Atitudes e valores	Valores do Perfil dos Alunos		
	1. Responsabilidade e integridade 2. Excelência e exigência 3. Curiosidade, reflexão e inovação	5%	Grelhas de observação direta do trabalho em sala
Cidadania	4. Cidadania e participação 5. Liberdade	5%	Trabalhos realizados no âmbito do Projeto de Cidadania e Desenvolvimento

Construção da Classificação ao longo do ano letivo:

A classificação atribuída no 1º semestre resulta da média ponderada final do 1º semestre.

A classificação atribuída no 2º semestre resulta da média aritmética da média ponderada do 1º semestre e do 2º semestre.