

Critérios Evidências de:	Descritores do PA	Organizador Domínio / Tema / Blocos / Módulos	Perfil de aprendizagens específicas					Processos de recolha de informação	
			Descritores de desempenho					Técnicas	Instrumentos
			V	IV	III	II	I		
			é capaz de:		nem sempre é capaz de:		não é capaz de:		
Conhecimento ACPA (A, B, D, F, I) (35%)	Conhecedor Investigador Crítico Sistematizador Autoavaliador	Unidade 1 Introdução à Programação	- Reconhecer as limitações das linguagens formais face às linguagens naturais; - Definir o conceito de algoritmo; - Reconhecer a importância do pseudocódigo; - Especificar os diferentes tipos de dados; - Identificar os diferentes operadores aritméticos e as regras de prioridade; - Utilizar adequadamente o <i>tracing</i> de algoritmos; - Aplicar estruturas de decisão e estruturas; - Executar operações básicas com vetores e matrizes; - Aplicar algoritmos pesquisa e ordenação de vetores; - Definir o conceito de subrotina; - Explicitar os conceitos de variáveis locais e globais; - Distinguir o conceito de passagem de parâmetros; - Criar aplicações simples usando a programação orientada aos eventos.					Testagem	Teste de avaliação
			Análise de conteúdo	Observação					
Resolução de problemas ACPA (A, B, C, D, F, I) (35%)	Conhecedor Questionador Investigador Sistematizador Crítico/ Analítico Criativo Autoavaliador	Unidade 2- Introdução à Teoria da Interatividade	- Reconhecer a evolução histórica dos ambientes gráficos; - Compreender a importância da ergonomia e de outras componentes de cariz sensorial na interface homem-máquina; - Compreender o conceito de realidade virtual; - Distinguir realidade virtual imersiva de não imersiva. - Compreender o conceito de interatividade; - Relacionar os diferentes tipos de interatividade com o ambiente de trabalho; Reconhecer características de interatividade em aplicações <i>online</i> e <i>offline</i> ; - Identificar componentes de interatividade em produtos digitais; - Idealizar soluções temáticas para problemas de interatividade.					Trabalho de projeto	Fichas formativas
Portefólio digital									
Comunicação ACPA (A, B, D, E, F, H, J) (15%)	Conhecedor Crítico/ Analítico Sistematizador Autoavaliador							Grelhas de observação	Diálogos
Relacionamento Interpessoal ACPA (E, F, G, J) (15%)	Participativo/ Colaborador Cuidador de							Apresentação oral	

	<p>si/do outro Responsável Autoavaliador</p>	<p>Unidade 3 - Conceitos Básicos de Multimédia</p> <p>Unidade 4 – Utilização dos Sistemas Multimédia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Definir o conceito de multimédia; - Caracterizar os diferentes tipos de media combinados em produtos multimedia;; - Diferenciar modos de divulgação de produtos multimédia <i>Online</i> de <i>Offline</i>; - Distinguir aplicações multimédia lineares e não-lineares; - Conhecer produtos multimédia baseados em páginas de baseados no tempo; - Compreender como é feita a representação digital da informação, a amostragem, a quantização e a codificação; - Conhecer os recursos de hardware para a construção de um sistema multimédia; - Indicar as principais funções do software de captura, edição e de reprodução dos vários tipos de media. <ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer os diferentes modelos de cores; - Esclarecer como se definem as cores; - Identificar os formatos de ficheiros de imagens mais comuns; - Demonstrar como efetuar conversão de formatos de ficheiros e compressão de imagens; - Capturar e retocar imagens; - Distinguir imagens vectoriais e de mapa de bits; - Criar desenhos e efeitos em cada um dos tipos de imagem; - Reconhecer a importância da escolha de caracteres e fontes; - Utilizar adequadamente um gestor de fontes; - Analisar de forma crítica o uso de fontes em documentos; - Converter formatos de ficheiros; - Explicitar as noções básicas sobre a captura, edição e gravação em suportes digitais; - Conhecer algumas técnicas de animação digital; - Conhecer as noções básicas sobre captura, edição e gravação dos diferentes <i>medias</i> em suportes digitais; - Utilizar adequadamente o hardware e o software de tratamento dos os dos diferentes tipos de media. 		
--	--	--	---	--	--