

Domínio, Tema, Conhecimentos	Gestão do tempo
• Introdução à programação – Algoritmia ○ Compreender a noção de algoritmo; ○ Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural; ○ Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais. • Introdução à programação – 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. • Introdução à multimédia - Conceitos de multimédia ○ Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade; ○ Apreender os fundamentos da interatividade; ○ Conhecer o conceito de multimédia digital. • Introdução à multimédia - 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; ○ 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.	1º S 48 aulas
• 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;	2º S 48 aulas

○ Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia; ○ Elaborar storyboard. ○ Criar ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais; ○ Criar cenas, personagens e enredos. • 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.	Total: 2 Semestres 96 aulas
--	---