

ÁREAS DE COMPE TÊNCIA (Perfil do Aluno à Saída do Ensino Secundário)	DOMÍNIOS/ TEMAS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	Ponde ração (%)	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, I) Criativo (A, C, D, H) Crítico/Analítico (A, B, C, D, E, I) Responsável/ autónomo (D, E, F, G) Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, I) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I) Respeitador da diferença/ do outro (A, B, D, E, F, H)</p>	M13 -Técnicas de Modelação de Dados	Planifica a estrutura de bases de dados relacionais. Representa graficamente as relações existentes na base de dados. Utiliza um programa de gestão de bases de dados para a organização da informação Normaliza e aplica as 3 formas da normalização.	75	<p>Atitudes reveladas durante as atividades. Verificação da capacidade de aquisição de conhecimentos na resolução de fichas de trabalho. Observação direta das operações realizadas durante a execução dos trabalhos. Realização de atividades em plataformas online; Prova escrita de avaliação sumativa.</p> <p>Atitudes reveladas durante as atividades. Verificação da capacidade de aquisição de conhecimentos na resolução de fichas de trabalho. Observação direta das operações realizadas durante a execução dos trabalhos. Realização de atividades em plataformas online; Realização de um projeto</p>
	M14-Linguagem de Manipulação de Dados	Utiliza uma linguagem de manipulação de dados. Pesquisa informação numa base de dados. Insere, remove e atualiza dados numa base de dados Produz pesquisas complexas recorrendo aos mecanismos próprios do SQL.	75	
	M15-Linguagem de Definição de Dados	Compreende e cria, altera e elimina de tabelas e índices em SQL; Cria e elimina tabelas e índices; aplica alteração de tabelas; Aplica e retira privilégios de controlo de acessos.	75	
	M17 - Ferramentas de Tratamento de Imagem	Compreende e manuseia o interface do Unity. Cria objetos e elementos, importa ASSETS e desenvolve eventos. Cria um jogo 2D	75	
	M18- Ferramentas de Animação Gráfica	Manipula o ambiente de trabalho, interface, menus, configurações do programa de uma ferramenta de tratamento de imagem Identifica e implementa as principais ferramentas e respetivas funcionalidades; Desenvolve métodos e técnicas referente ao tratamento de imagem, tais como, Seleções Restauo Edição e composição Vetores Layers e canais Pintura e correção de cor Filtros Aquisição e impressão de imagens	75	
	M16-Projeto de Software	Planifica e projeta as várias etapas a desenvolver num projeto; elabora a análise do projeto; desenha em software específicos modelo conceptual da BD; implementa projeto; Realiza a apresentação do produto final	75	
	M16-Projeto de Software	Planifica e projeta as várias etapas a desenvolver num projeto; elabora a análise do projeto; desenha em software específicos modelo conceptual da BD; implementa projeto; Realiza a apresentação do produto final	75	
<p>Responsável/autónomo (E, F) Respeitador da diferença/ do outro (E, F) Participativo/ colaborador (E, F)</p>	Atitudes e Valores	RESPONSABILIDADE . Assiduidade e Pontualidade; -Material necessário; -Cumprimento dos prazos das tarefas; - Realização adequada da sua autoavaliação; -Cumprimento de normas, respeito pelo outro, cooperação e empenho na realização de atividades e projetos.	10	
		COMPORTAMENTO . Cumprimento das regras estabelecidas; -Apresentação de uma atitude correta perante os outros; -Atenção na aula	10	
		PARTICIPAÇÃO . Intervenção adequada e pertinente; -Demonstração de interesse e participação nas atividades propostas; -Responsabilização pela realização das tarefas	5	

Áreas de Competência: A. Linguagens 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, técnico e tecnológico; J. Consciência e domínio do corpo.

Programa de Mentorias: será atribuído um Diploma de Mentoria aos alunos mentores e uma bonificação de 5 pontos na(s) disciplina(s) envolvida(s).