

Turmas	Domínios/Temas
P1	MÓDULO OPCIONAL 1 - GESTÃO DE BASES DE DADOS MÓDULO OPCIONAL 3 - CRIAÇÃO DE PÁGINAS WEB
P2	MÓDULO OPCIONAL 1 - GESTÃO DE BASES DE DADOS MÓDULO OPCIONAL 3 - CRIAÇÃO DE PÁGINAS WEB
P3	MÓDULO OPCIONAL 1 - GESTÃO DE BASES DE DADOS MÓDULO OPCIONAL 3 - CRIAÇÃO DE PÁGINAS WEB
P4	MÓDULO OPCIONAL 3 - CRIAÇÃO DE PÁGINAS WEB MÓDULO OPCIONAL 6 - INTRODUÇÃO À MODELAÇÃO 3D
P5	MÓDULO OPCIONAL 3 - CRIAÇÃO DE PÁGINAS WEB MÓDULO OPCIONAL 6 - INTRODUÇÃO À MODELAÇÃO 3D

CRIAÇÃO DE
 CONTEÚDOS E
 DESENVOLVIMEN
 TO
 DE SOLUÇÕES

MÓDULO OPCIONAL 1 - GESTÃO DE BASE DE DADOS

- Reconhecer as potencialidades dos Sistema de Gestão de Bases de Dados (SGBD).
- Identificar as relações entre os elementos que compõem a estrutura de um SGBD.
- Utilizar as múltiplas funções de um SGBD (criar, editar e formatar tabelas, consultas, formulários e relatórios).
- Saber criar, editar, atualizar e remover dados num SGBD.
- Proteger o acesso informação pessoalmente identificável e aos dados armazenados numa base de dados.
- Desenvolver soluções através da criação de bases de dados para situações concretas.

MÓDULO OPCIONAL 3 - CRIAÇÃO DE PÁGINAS WEB

- Desenvolver sites e criar conteúdos no âmbito de situações concretas.
- Compreender as potencialidades dos editores de páginas eletrónicas.
- Implementar as diferentes fases de desenvolvimento de um site: planeamento, conceção, produção, teste e validação.
- Saber criar e atualizar sites.
- Lembrar e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento, relativas à criação e publicação de recursos e conteúdos, que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio.
- Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais.
- Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada em ambientes digitais.

MÓDULO OPCIONAL 6 - INTRODUÇÃO À MODELAÇÃO 3D

- Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento e ângulos, entre outras) de modelação 3D.
- Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando a modelação.
- Decompor um objeto nos seus elementos constituintes.
- Desenhar objetos, utilizando as técnicas adequadas à modelação, tendo em vista soluções para dar resposta a um problema ou projeto.
- Criar soluções e ou desenvolver conteúdos que integrem objetos modelados em situações concretas.

Fichas de
 Trabalho/Atividades –
 35%
 Teste/Questionários –
 30%
 Projeto/Portefólio –
 35%