

Critérios de avaliação e classificação		Ano letivo 2023/2024	
Disciplina: Informáticas	Aplicações	Ano de escolaridade: 12º	Grupo Disciplinar: 550

CONHECIMENTOS E CAPACIDADES				
Domínio(D)/Unidade*	Ponderação	AE/Descritores de desempenho	Perfil do aluno	Processos de recolha de informação
Desempenho formal	50%		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Indagador/Investigador (B, C, D, F, H, I) ✓ Questionador (A, B, C, D, E, F, G, I, J) ✓ Crítico/Analítico (A, B, C, D, G) ✓ Responsável/Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) ✓ Criativo (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J) ✓ Sistematizador/Organizador (A, B, C, I, J) ✓ Comunicador (A, B, D, E, H, I) ✓ Participativo/Colaborador (A, B, C, D, E, F, H, I) ✓ Autoavaliador (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J) 	<p>Avaliação de desempenho formal</p> <p>(Para aferição de conhecimentos e/ou capacidades)</p> <p>Trabalhos de Grupo/Individual</p> <p>Projetos</p> <p>Avaliação de desempenho processual</p> <p>(Para aferição de conhecimentos e/ou capacidades)</p> <p>Tarefas</p> <p>Trabalhos práticos</p>
Desempenho processual	40%			<p>Apresentações orais</p> <p>Fichas</p> <p>Debates/discussão e intervenções em contexto de sala de aula</p> <p>Atividades</p> <p>Trabalhos de pesquisa e investigação</p>

* Unidade1: Introdução à Programação Unidade 2: Introdução à Multimédia

ATITUDES E VALORES				
Critérios	Ponderação**	AE/Descritores de desempenho	Perfil do aluno	Processos de recolha de informação
Cidadania	10%	<ul style="list-style-type: none"> - Respeitar todos os membros da comunidade escolar. - Trabalhar de modo cooperativo com espírito de partilha e entreajuda. - Adequar o comportamento. - Argumentar, negociar e aceitar diferentes pontos de vista. - Preservar os espaços e os equipamentos. 	A, B, C, D, E, F, G, H, I, J	Observação direta Grelhas de observação Rubrica de avaliação
Participação		<ul style="list-style-type: none"> - Participar na aula com intervenções de qualidade. - Participar nas atividades propostas. - Ter espírito de iniciativa. - Contribuir com ideias/propostas (novas/criativas) válidas para o desenvolvimento de tarefas/atividades. - Procurar ser autónomo na realização das atividades/tarefas. 		
Responsabilidade		<ul style="list-style-type: none"> - Ter o material necessário para a aula. - Realizar todas as tarefas propostas. - Cumprir o prazo de realização das tarefas. - Ser pontual. - Ser organizado nos materiais escolares/colaborar na sua organização. 		
Autorregulação e autoavaliação		<ul style="list-style-type: none"> - Ser perseverante e procurar fazer mais e melhor. - Demonstrar empenho na melhoria das aprendizagens após feedback. - Reconhecer as suas dificuldades e progressos. - Ter espírito crítico. - Ter sentido de justiça em relação ao trabalho realizado. 		

Unidades/ Descritores de desempenho por referência às Aprendizagens Essenciais	
<p>Introdução programação</p>	<p>à</p> <ul style="list-style-type: none"> – Compreende a noção de algoritmo. – Elabora algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. – Distingue e identifica linguagens naturais e linguagens formais. – Utiliza uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola. – Identifica e utiliza diferentes tipos de dados em programas. – Reconhece diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade. – Desenvolve programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade. – Utiliza funções em programas. – Distingue diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. – Executa operações básicas com arrays.
	<ul style="list-style-type: none"> – Compreende a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. – Apreende os fundamentos da interatividade. – Conhece o conceito de multimédia digital. – Compreende a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes. – Distingue imagem bitmap de imagem vetorial. – Conhece os fundamentos do desenho vetorial. – Desenvolve técnicas de desenho vetorial. – Realiza operações de manipulação e edição de imagem. – Converte imagens bitmap em imagens vetoriais (tracing). – Converte imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização). – Integra imagens em produtos multimédia. – Conhece os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo. – Capta e edita som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia. – Conhece as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção. – Planeia, estrutura e organiza um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia. – Elabora storyboards. – Cria ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais. – Cria cenas, personagens e enredos. – Planeia um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos,

	<p>calendarização e distribuição de tarefas.</p> <ul style="list-style-type: none">– Elabora protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições.– Produz conteúdos e procede à montagem.– Testa e valida o produto multimédia.– Define processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.
--	--