

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
<b>Desempenho formal</b>	<b>50%</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Indagador/Investigador (B, C, D, F, H, I)</li> <li>✓ Questionador (A, B, C, D, E, F, G, I, J)</li> <li>✓ Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</li> <li>✓ Responsável/Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</li> <li>✓ Criativo (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J)</li> <li>✓ Sistematizador/Organizador (A, B, C, I, J)</li> <li>✓ Comunicador (A, B, D, E, H, I)</li> <li>✓ Participativo/Colaborador (A, B, C, D, E, F, H, I)</li> <li>✓ Autoavaliador (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J)</li> </ul>	<p><b>Avaliação de desempenho formal</b></p> <p>(Para aferição de conhecimentos e/ou capacidades)</p> <p>Trabalhos de Grupo/Individual</p> <p>Projetos</p> <p><b>Avaliação de desempenho processual</b></p> <p>(Para aferição de conhecimentos e/ou capacidades)</p> <p>Tarefas</p> <p>Trabalhos práticos</p>
<b>Desempenho processual</b>	<b>40%</b>			<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"> <li>- Respeitar todos os membros da comunidade escolar.</li> <li>- Trabalhar de modo cooperativo com espírito de partilha e entreatajuda.</li> <li>- Adequar o comportamento.</li> <li>- Argumentar, negociar e aceitar diferentes pontos de vista.</li> <li>- Preservar os espaços e os equipamentos.</li> </ul>	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"> <li>- Participar na aula com intervenções de qualidade.</li> <li>- Participar nas atividades propostas.</li> <li>- Ter espírito de iniciativa.</li> <li>- Contribuir com ideias/propostas (novas/criativas) válidas para o desenvolvimento de tarefas/atividades.</li> <li>- Procurar ser autónomo na realização das atividades/tarefas.</li> </ul>		
Responsabilidade		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ter o material necessário para a aula.</li> <li>- Realizar todas as tarefas propostas.</li> <li>- Cumprir o prazo de realização das tarefas.</li> <li>- Ser pontual.</li> <li>- Ser organizado nos materiais escolares/colaborar na sua organização.</li> </ul>		
Autorregulação e autoavaliação		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ser perseverante e procurar fazer mais e melhor.</li> <li>- Demonstrar empenho na melhoria das aprendizagens após feedback.</li> <li>- Reconhecer as suas dificuldades e progressos.</li> <li>- Ter espírito crítico.</li> <li>- Ter sentido de justiça em relação ao trabalho realizado.</li> </ul>		

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

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