

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E CIÊNCIAS

Disciplina: APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

Ano de Escolaridade: 12ºANO

DOMÍNIOS/TEMAS (ponderações)	PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO SUMATIVA PARA CLASSIFICAÇÃO DOS ALUNOS (procedimentos, técnicas e instrumentos)	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PASEO
Introdução à programação (ponderação 35%)	Observação direta. Avaliação prática (Questões aula, Trabalhos práticos, Trabalhos de grupo, Trabalhos de pesquisa)	Rigor (Correção, adequação, coerência, compreensão e aplicação de conhecimentos)	A-Linguagens e textos B-Informação e comunicação C-Raciocínio e resolução de problemas D-Pensamento crítico e pensamento criativo
Introdução à multimédia (ponderação 65%)		Autonomia (Criatividade, espírito crítico, e comunicação)	E-Relacionamento interpessoal F-Desenvolvimento pessoal e autonomia G-Bem-estar e saúde H-Sensibilidade estética e artística I-Saber científico J-Consciência e domínio do corpo
		Responsabilidade (Cooperação, empenho, participação, interesse e curiosidade)	

PERFIL DE APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS

DOMÍNIOS	DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO
Introdução à programação	Compreender a noção de algoritmo. Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais. 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	Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. Apreender os fundamentos da interatividade. Conhecer o conceito de multimédia digital. Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos suportes. Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial. Conhecer os fundamentos do desenho vetorial. Desenvolver técnicas de 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. 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. Planear, estrutura e organiza um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia. Elaborar storyboards. Criar ambientes para animação seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais. Criar cenas, personagens e enredos. 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.