

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO/CLASSIFICAÇÃO**

DISCIPLINA: Aplicações Informáticas B \_ 12.º Ano

DOMÍNIOS e PONDERAÇÕES	DOMÍNIOS DE APRENDIZAGENS /TEMAS	CRITÉRIOS	DESCRITORES	Áreas de Competências do Perfil do Aluno	PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
<b>Introdução à Programação</b> <b>30 %</b>	Algoritmia	Utilização de linguagem científica e lexical adequada. Mobilização de um pensamento crítico e reflexivo, criativo e inovador.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compreende a noção de algoritmo, aplicando-a.</li> <li>Elabora algoritmos simples, utilizando pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.</li> <li>Identifica linguagens naturais e linguagens formais, distinguindo-as.</li> </ul>	A, B, C, D, F, I	Observação direta
	Programação	Integração e mobilização de saberes. Apresentação de capacidade reflexiva, enquanto processo de autorregulação. Mobilização de capacidades.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza uma linguagem de programação imperativa codificada, elaborando programas simples, em ambiente de consola.</li> <li>Identifica diferentes tipos de dados em programas, utilizando-os.</li> <li>Reconhece diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade., aplicando-os</li> <li>Desenvolve programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas, resolvendo problemas de baixa complexidade.</li> <li>Reconhece funções em programas, utilizando-as.</li> <li>Identifica diferentes formas de passagem de parâmetros a funções, utilizando-as.</li> <li>Identifica operações básicas com <i>arrays.</i>, executando-as</li> </ul>		Atividades formativas Questões-aula Portfolio Testes sumativos

<b>Introdução à multimédia 70%</b>	Conceitos de multimédia	Utilização de linguagem científica e lexical adequada. Mobilização de um pensamento crítico e reflexivo, criativo e inovador. Integração e mobilização de saberes. Apresentação de capacidade reflexiva, enquanto processo de autorregulação. Mobilização de capacidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreende a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade, usando-as.</li> <li>• Apreende os fundamentos da interatividade, aplicando-os.</li> <li>• Reconhece o conceito de multimédia digital, aplicando-o.</li> </ul>	A, B, C, D, E, F, H, I	Observação direta  Portfolio  Desenvolvimento de Projetos  Atividades formativas
	Tipos de media estáticos: texto e imagem		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreende a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes, usando-os corretamente.</li> <li>• Reconhece imagem bitmap, distinguindo-a de imagem vetorial.</li> <li>• Conhece os fundamentos do desenho vetorial, apreendendo técnicas e aplicando-as progressivamente com mais propriedade.</li> <li>• Reconhece operações de manipulação e edição de imagem, utilizando-as.</li> <li>• Reconhece imagens <i>bitmap</i>, convertendo-as em imagens vetoriais e vice-versa.</li> <li>• Reconhece a importância das imagens em produtos multimédia, integrando-as.</li> <li>• Desenvolve capacidade de criação de objetos 3D</li> </ul>		
	Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhece os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo, identificando-os.</li> <li>• Capta e edita som, produzindo o áudio digital para diferentes suportes multimédia.</li> <li>• Conhece as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção, demonstrando-o.</li> <li>• Planeia, estrutura e organiza um guião, com narrativa, criando produtos multimédia.</li> <li>• Apreende o conceito de <i>storyboard</i>, elaborando.</li> <li>• Cria ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais.</li> </ul>		
	Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planeia um projeto multimédia, partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.</li> <li>• Elabora protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições.</li> <li>• Produz conteúdos, procedendo à sua montagem.</li> <li>• Testa e o produto multimédia, validando-o.</li> <li>• Reconhece processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia, definindo-os.</li> </ul>		

**Descritores do Perfil do Aluno:** **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).