

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA DE Aplicações de Informática B – 12º ANO

Ano letivo 2021/2022

Domínios	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes O aluno deve ficar capaz de:	Processos de Recolha de Informação/evidência*
<p>Introdução à Programação</p> <p style="text-align: center;">Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Em Algoritmia os alunos deverão ser capazes de: <ul style="list-style-type: none"> ● Compreender a noção de algoritmo. ● Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. ● Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais. ● Ser autónomo, ter espírito crítico, reflexivo e criativo e saber comunicar. ● Em Programação os alunos deverão ser capazes de: <ul style="list-style-type: none"> ● 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. ● Ser autónomo, ter espírito crítico, reflexivo e criativo e saber comunicar. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Testes/ Questionários - 40 % ● Projetos /Propostas de Atividades Individuais – 30 % ● Portefólio/Apresentações – 30 %
<p>Introdução à Multimédia</p> <p style="text-align: center;">Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Em Conceitos de multimédia os alunos deverão ser capazes de: <ul style="list-style-type: none"> ● Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. ● Apreender os fundamentos da interatividade. ● Conhecer o conceito de multimédia digital. ● Ser autónomo, ter espírito crítico, reflexivo e criativo e saber comunicar. ● Em Tipos de media estáticos: texto e imagem os alunos deverão ser capazes de: <ul style="list-style-type: none"> ● Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de 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. ● Ser autónomo, ter espírito crítico, reflexivo e criativo e saber comunicar. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Testes/ Questionários - 40 % ● Projetos /Propostas de Atividades Individuais – 30 % ● Portefólio/Apresentações – 30 %

	<ul style="list-style-type: none">● Em Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação os alunos deverão ser capazes de:<ul style="list-style-type: none">● 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, estruturar e organizar 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.● Ser autónomo, ter espírito crítico, reflexivo e criativo e saber comunicar.● Em Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia os alunos deverão ser capazes de:<ul style="list-style-type: none">● 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.● Ser autónomo, ter espírito crítico, reflexivo e criativo e saber comunicar.	
--	---	--

(*) 1- Em caso de regime de aulas não presencial, poderão ser reformulados um ou mais instrumentos de avaliação e/ou o seu peso