



Critérios de avaliação do grupo disciplinar Informática

2022/2023

Nível de ensino: Secundário

Disciplina: Aplicações Informáticas B – 12º ano

Grupo disciplinar: 550

Domínio/Temas - %	Aprendizagens específicas	Instrumentos de avaliação
INTRODUÇÃO à PROGRAMAÇÃO (35%)	<p>Algoritmia</p> <ul style="list-style-type: none">• Compreender a noção de algoritmo.• Elaborar algoritmos simples através de pseudocómico, fluxogramas e linguagem natural.• Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais. <p>Programação</p> <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.	Resolução de problemas/questões Fichas de avaliação e/ou trabalho individual/grupo Questionários Trabalho individual (em sala de aula)

<p>Conceitos de multimédia</p> <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. 	
<p>Tipos de média estáticos: Texto e Imagem</p> <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. 	
<p>Tipos de média dinâmicos: vídeo, áudio, animação</p> <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, 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. 	<p>Resolução de problemas/ questões</p> <p>Fichas de avaliação e/ou trabalho individual/grupo</p> <p>Questionários</p> <p>Trabalho individual (em sala de aula)</p>
<p>Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia</p> <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. 	

Perfis de aprendizagens específicas integrando descritores de desempenho

Domínios/temas indicadores	Descritores de desempenho				
	Nível 1 0-7 valores	Nível 2 8-9 valores	Nível 3 10-13 valores	Nível 4 14-17 valores	Nível 5 18-20 valores
INTRODUÇÃO à PROGRAMAÇÃO	Desempenho muito insuficiente de algoritmia e de programação.	Desempenho insuficiente relativamente aos conhecimentos de algoritmia e de programação.	Desempenho suficiente relativamente aos conhecimentos de algoritmia e de programação.	Desempenho bom relativamente aos conhecimentos de algoritmia e de programação.	Desempenho muito bom relativamente aos conhecimentos de algoritmia e de programação.
INTRODUÇÃO à MULTIMÉDIA	Desempenho muito insuficiente do conceitos de multimédia, dos tipos de média estáticos, dos tipos de média dinâmicos e da gestão e desenvolvimento de projetos multimédia.	Desempenho insuficiente do conceitos de multimédia, dos tipos de média estáticos, dos tipos de média dinâmicos e da gestão e desenvolvimento de projetos multimédia.	Desempenho suficiente do conceitos de multimédia, dos tipos de média estáticos, dos tipos de média dinâmicos e da gestão e desenvolvimento de projetos multimédia.	Desempenho bom do conceitos de multimédia, dos tipos de média estáticos, dos tipos de média dinâmicos e da gestão e desenvolvimento de projetos multimédia.	Desempenho muito bom do conceitos de multimédia, dos tipos de média estáticos, dos tipos de média dinâmicos e da gestão e desenvolvimento de projetos multimédia.