



ESCOLA SECUNDARIA DA RAMADA - ANO LETIVO 2019/2020

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

Domínios	Subdomínio	Aprendizagens Essenciais: Conhecimentos, capacidades e atitudes		Instrumentos
Introdução à programação	Algoritmia	Respeitada o regulamento interno	1. Compreender a noção de algoritmo. 2. Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. 3. Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais.	Observação direta;
	Programação		4. Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola. 5. Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas. 6. Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade. 7. Desenvolver programas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade. 8. Utilizar funções em programas. 9. Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. 10. Executar operações básicas com arrays.	
Introdução à Multimédia	Conceitos de Multimédia		11. Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. 12. Aprender os fundamentos da interatividade. 13. Conhecer o conceito de multimédia digital.	Trabalho individual/grupo;
	Tipos de média estáticos; texto e imagem		14. Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes. 15. Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial. 16. Conhecer os fundamentos do desenho vetorial. 17. Desenvolver técnicas de desenho vetorial.	



ESCOLA SECUNDARIA DA RAMADA - ANO LETIVO 2019/2020

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

		<p>18. Realizar operações de manipulação e edição de imagem. 19. Converter imagens bitmap em imagens vetoriais (tracing). 20. Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização). 21. Integrar imagens em produtos multimédia.</p>	
	Tipos de média dinâmicos; vídeo, áudio, animação	<p>22. Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo. 23. Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia. 24. Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção. 25. Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia. 26. Elaborar storyboards. 27. Criar ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais. 28. Criar cenas, personagens e enredos.</p>	Trabalho Projeto; Testes formativos;
	Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia	<p>29. Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas. 30. Elaborar protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições. 31. Produzir conteúdos e proceder à montagem. 32. Testar e validar o produto multimédia. 33. Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.</p>	Mini testes; Testes Sumativos;



ESCOLA SECUNDARIA DA RAMADA - ANO LETIVO 2019/2020

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

Domínios	perfil de aprendizagens específicas integrando descritores de desempenho				
	1-7	8-9	10-13	14-17	18-20
Introdução á programação Introdução à Multimédia	O aluno não desenvolve as competências essenciais na disciplina em menos de 20% das aprendizagens	O aluno não desenvolve as competências essenciais na disciplina entre [20% ,50%[das aprendizagens	O aluno não desenvolve as competências essenciais na disciplina entre [50%,70%[das aprendizagens	O aluno não desenvolve as competências essenciais na disciplina em entre [70%,90%[das aprendizagens	O aluno não desenvolve as competências essenciais na disciplina entre [90%,100%] das aprendizagens

Os instrumentos de avaliação a aplicar serão selecionados da lista apresentada de acordo com a especificidade de turma/aluno.