



# 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.