

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Aplicações Informáticas B – 12C, D, E

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE AGUAS SANTAS

Critérios	Descritores do Domínios	Organizador Domínio / Tema / Blocos / Módulos	Perfil de aprendizagens específicas					Processos de recolha de informação	
			Descritores de desempenho					Técnicas	Instrumentos
			V	IV	III	II	I		
Evidências de:			é capaz de:	nem sempre é capaz de:	não é capaz de:				
Conhecimento ACPA (A, B, D, F, I) Conhecedor Investigador Crítico Sistematizador Autoavaliador	Conhecimentos de algoritmia e programação; Bases de multimédia 35%	D1: Introdução à Programação D1.1. Algoritmia	Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais Compreender a noção de algoritmo. Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.	Testagem Análise de conteúdo Observação	Teste de avaliação Trabalho de projeto Fichas formativas Portefólio digital Grelhas de observação Diálogos Apresentação oral				
		D1: Introdução à Programação D1.2. Programação	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.						
		D2: Introdução à Multimédia D2.1. Conceitos de multimédia	Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. Apreender os fundamentos da interatividade. Conhecer o conceito de multimédia digital.						

<p>Comunicação ACPA (A, B, D, E, F, H, J)</p> <p>Participativo/ Colaborador Cuidador de si/do outro Responsável Autoavaliador</p>	<p>Autonomia, desenvolvimento pessoal e relações interpessoais (15%)</p>	<p>D2: Introdução à Multimédia D2.2. Tipos de media estáticos: texto e imagem</p>	<p>Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes.</p> <p>Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial.</p> <p>Conhecer os fundamentos do desenho vetorial.</p> <p>Desenvolver técnicas de desenho vetorial.</p> <p>Realizar operações de manipulação e edição de imagem.</p> <p>Converter imagens bitmap em imagens vetoriais (tracing). Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização). Integrar imagens em produtos multimédia.</p>		
<p>Relacionamento Interpessoal ACPA (E, F, G, J) Conhecedor Crítico/ Analítico Sistematizador Autoavaliador Participativo/ Colaborador Cuidador de si/do outro Responsável Autoavaliado</p>		<p>D2: Introdução à Multimédia D2.3. Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação</p>	<p>Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.</p> <p>Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia.</p> <p>Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção.</p> <p>Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia.</p> <p>Elaborar storyboards.</p> <p>Criar ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais.</p> <p>Criar cenas, personagens e enredos.</p>		
		<p>D2: Introdução à Multimédia D2.4. Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia</p>	<p>Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.</p> <p>Elaborar protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições.</p> <p>Produzir conteúdos e proceder à montagem.</p> <p>Testar e validar o produto multimédia.</p> <p>Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.</p>		