

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA DE APLICAÇÕES DE INFORMÁTICA

Ensino Secundário

As Áreas de Competências do Perfil dos Alunos (ACPA) encontram-se identificadas por letras, de acordo com a seguinte legenda:

A - Linguagens e textos	C - Raciocínio e resolução de problemas	E – Relacionamento Interpessoal	G - Bem-estar, saúde e ambiente	I - Saber científico, técnico e tecnológico
B - Informação e comunicação	D - Pensamento crítico e pensamento criativo	F - Desenvolvimento pessoal e autonomia	H - Sensibilidade estética e artística	J - Consciência e domínio do corpo

Domínios	Competências	Instrumentos	Percentagens
Capacidades / Aptidões e Conhecimentos	A , B , C , D , E , F , G , H , I	Testes/ Projetos	70%
	Compreender a noção de algoritmo. Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais. 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. Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. Apreender os fundamentos da interatividade. Conhecer o conceito de multimédia digital. 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.	Prática na Aula	25%

Domínios	Competências		Instrumentos	Percentagens
Capacidades / Aptidões e Conhecimentos	A , B , C , D , E , F , G , H , I	<p>Converter imagens bitmap em imagens vetoriais (tracing).</p> <p>Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização).</p> <p>Integrar imagens em produtos multimédia.</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>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>		
Valores/ Atitudes	A , B	Realizar e participar nas atividades propostas/Observação direta;	Empenho e Motivação	2,5%
	D , E	Assiduidade; Pontualidade;	Responsabilidade	0,5%
	F , G	Cumprir as regras de comportamento; Revelar capacidade de relacionamento; Intervir de forma adequada.	Comportamento	1%
	J	Revelar espírito de iniciativa/pesquisa;	Autonomia	1%