

Critérios Específicos de Avaliação e Classificação
Ensino Secundário
Ano letivo: 2023/2024
Disciplina: Aplicações Informáticas B
12.º Ano
Aprendizagens e competências a desenvolver

Conhecimento, Comunicação, Resolução de Problemas e Pensamento Crítico e Criativo

- Compreender a noção de algoritmo.
- Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.
- Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais.
- 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.
- Utilizar uma linguagem de programação para elaborar programas simples.
- 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.
- Converter imagens bitmap em imagens vetoriais (*tracing*).
- Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização).
- Integrar imagens em produtos multimédia.
- 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, estruturar e organizar 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.
- 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.

	Domínios	Ponderações	Processos e instrumentos de recolha de informação
Critérios Transversais	Conhecimento	60%	<ul style="list-style-type: none"> Fichas de avaliação Trabalhos de pesquisa/investigação/práticos Intervenções em contexto de sala de aula Apresentação/defesa dos trabalhos práticos Questões de sala de aula Fichas de trabalho Relatórios Grelhas de observação
	Comunicação	10%	
	Resolução de Problemas e Pensamento crítico e criativo	15%	

	Parâmetros	Ponderação	Processos e instrumentos de recolha de informação
Critérios Transversais Responsabilidade, Autonomia Desenvolvimento Pessoal e Interpessoal	Responsabilidade e Autonomia	15%	<ul style="list-style-type: none"> Grelha de registo de observação na sala de aula
	Participação e Colaboração		
	Respeito pela diferença e pelos outros		

MODALIDADES DE AVALIAÇÃO

- Diagnóstica
- Formativa
- Sumativa

Processos e Instrumentos de Avaliação ⇒ diversificados e utilizados em momentos formais e informais de avaliação

- O desempenho dos alunos, registado nos diferentes instrumentos de avaliação, será expresso por uma menção qualitativa e quantitativa.
- Um instrumento de avaliação pode ser usado para avaliar mais do que um domínio.