

---

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO - APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B – 12º ANO

---

| CRITÉRIOS<br>GERAIS/TRANVERSAIS                               | Domínios e ponderações                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>AQUISIÇÃO<br/>E<br/>APLICAÇÃO<br/>DE<br/>CONHECIMENTOS</b> | <b>D1 -<br/>Conceptual/Raciocínio<br/>e resolução de<br/>problemas<br/>(50%)</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Compreende a noção de algoritmo (pseudocódigo, fluxograma e linguagem natural).</li> <li>➤ Distingue e identificar linguagens naturais e linguagens formais.</li> <li>➤ Identifica e utilizar diferentes tipos de dados em programas.</li> <li>➤ Reconhece diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade.</li> <li>➤ Distingue diferentes formas de passagem de parâmetros a funções.</li> <li>➤ Compreende a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade.</li> <li>➤ Compreende os fundamentos da interatividade.</li> <li>➤ Conhece o conceito de multimédia digital.</li> <li>➤ Compreende a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes.</li> <li>➤ Distingue imagem bitmap de imagem vetorial.</li> <li>➤ Conhece os fundamentos do desenho vetorial.</li> <li>➤ Conhece os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.</li> <li>➤ Conhece as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção.</li> <li>➤ Planeia um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.</li> </ul>                                                    |
| <b>INFORMAÇÃO<br/>E<br/>COMUNICAÇÃO</b>                       | <b>D2 - Prático<br/>Trabalhos de pesquisa<br/>ou de projeto<br/>(40%)</b>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Elabora algoritmos através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.</li> <li>➤ Utiliza uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas.</li> <li>➤ Desenvolve programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.</li> <li>➤ Utiliza funções em programas.</li> <li>➤ Executa operações com arrays.</li> <li>➤ Desenvolve técnicas de desenho vetorial.</li> <li>➤ Realiza operações de manipulação e edição de imagem.</li> <li>➤ Integra imagens em produtos multimédia.</li> <li>➤ Capta e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia.</li> <li>➤ Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia.</li> <li>➤ Cria ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais.</li> <li>➤ Elabora protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições.</li> <li>➤ Produz conteúdos e proceder à montagem.</li> <li>➤ Testa e validar um produto multimédia.</li> <li>➤ Colabora e coopera em diferentes contextos.</li> </ul> |

|                     |              |                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PARTICIPAÇÃO</b> | <b>(10%)</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Contribui de modo útil para os processos e produtos.</li> <li>➤ Revela autonomia, iniciativa e sentido de responsabilidade.</li> <li>➤ Mobiliza o corpo e adequa a linguagem na comunicação oral.</li> </ul> |
|---------------------|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## Instrumentos de Avaliação

Testes de avaliação sumativa; Tarefas de avaliação formativa (momentos de feedback de qualidade)

Trabalhos de pesquisa ou de projeto

Portefólio/Caderno Diário

Nota: As técnicas de recolha de informação são decididas em subdepartamento, podendo ser alteradas de acordo com a especificidade da turma/aluno.