

1 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B				
12.º Ano / Secundário				
Áreas de Competência do AEC	Domínios/ Aprendizagens essenciais	Competências		Processos de recolha de informação <sup>2</sup>
		Conhecimentos e Capacidades 80%	Atitudes 20%	
1. Conhecimento 2. Raciocínio e resolução de problemas 3. Comunicação e expressão 4. Participação, cooperação e relacionamento interpessoal	<b>Introdução à Programação</b> 1 Algoritmia 15%  <b>Introdução à Programação</b> 1,2,3. Programação 35%  <b>Introdução à multimédia</b> 1. Conceitos de multimédia 10% 3. Tipos de média: texto e imagem 10%	Compreende a noção de algoritmo. Elabora algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.  Distingue e identifica linguagens naturais e linguagens formais. Utiliza uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola. Identifica e utiliza diferentes tipos de dados em programas. Reconhece diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade. Desenvolve programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade. Utiliza funções em programas. Distingue diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. Executa operações básicas com arrays.  Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. Aprender 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.	<b>PARTICIPAÇÃO</b> Participa com tolerância, empatia e responsabilidade.  <b>COOPERAÇÃO</b> Revela comportamentos de cooperação, de partilha e de colaboração.  <b>RELACIONAMENTO INTERPESSOAL</b> Desenvolve relações diversas e positivas entre si e com os outros, em diferentes contextos.	Fichas de avaliação Relatórios Trabalhos de investigação Trabalhos de projeto Trabalho de Grupo/pares Questões de aula Fichas de trabalho/Atividades orientadas Registos de observação direta Registos de autoavaliação e de heteroavaliação

<sup>1</sup> Elaborados no ano letivo 21-22, com base no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória e nas Aprendizagens Essenciais de cada disciplina;

<sup>2</sup> Os processos de recolha de informação deverão ser diversificados e usados para efeitos de avaliação formativa ou para classificação.

		<p><b>Introdução à multimédia</b> 2,3 Tipos de media: dinâmicos: vídeo, áudio, animação. 15%</p> <p><b>2. Introdução à multimédia</b> 1,2,3. Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia 15%</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>		
--	--	--	---	--	--