



AGRUPAMENTO  
ESCOLAS BENAVENTE

# Agrupamento de Escolas de Benavente

Departamento de Matemática e Ciências Experimentais

Grupo de Recrutamento 550

Ano letivo 2022-2023

## Critérios de Avaliação de Aplicações Informáticas B

<b>Disciplina: API B</b>		<b>Ano: 12º ano</b>
--------------------------	--	---------------------

<b>Aprendizagens Essenciais: Introdução à programação</b>			
<b>Ponderação</b>	<b>Domínios</b>	<b>Descritores</b> <b>Perfil Aprendizagens Específicas</b>	<b>Instrumentos e Técnicas</b>
<b>50%</b>	<b>Conhecimento científico</b>  <b>25%</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Compreender a noção de algoritmo.</li><li>• Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.</li><li>• Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais.</li><li>• Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola.</li><li>• Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas.</li><li>• Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Registos de observação direta.</li><li>• Trabalhos de casa avaliados</li><li>• Trabalhos individuais e de grupo</li><li>• Grelhas de avaliação de trabalhos e da apresentação oral dos mesmos</li><li>• Fichas de aplicação/ treino, formativas e sumativas.</li></ul>
	<b>Criação de conteúdos / programas</b>  <b>25%</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.</li><li>• Utilizar funções em programas.</li><li>• Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. Executar operações básicas com arrays.</li></ul>	

<b>Aprendizagens Essenciais: Introdução à multimédia</b>			
<b>Ponderação</b>	<b>Domínios</b>	<b>Descritores</b> <b>Perfil Aprendizagens Específicas</b>	<b>Instrumentos e Técnicas</b>
<b>50%</b>	<b>Conhecimento científico</b>  <b>25%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade.</li> <li>• Apreender os fundamentos da interatividade.</li> <li>• Conhecer o conceito de multimédia digital.</li> <li>• Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes.</li> <li>• Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial.</li> <li>• Conhecer os fundamentos do desenho vetorial.</li> <li>• Desenvolver técnicas de desenho vetorial. Realizar operações de manipulação e edição de imagem. Converter imagens bitmap em imagens vetoriais (tracing).</li> <li>• Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização). Integrar imagens em produtos multimédia.</li> <li>• Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.</li> <li>• 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.</li> <li>• Planear, estrutura e organiza um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia.</li> <li>• Elaborar storyboards.</li> <li>• Criar ambientes para animação seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais. Criar cenas, personagens e enredos.</li> <li>• Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.</li> <li>• Elaborar protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições. Produzir conteúdos e proceder à montagem.</li> <li>• Testar e validar o produto multimédia.</li> <li>• Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registos de observação direta;</li> <li>• Trabalhos individuais e de grupo;</li> <li>• Grelhas de avaliação de trabalhos e da apresentação oral dos mesmos;</li> <li>• Fichas de aplicação/ treino, formativas e sumativas.</li> </ul>
	<b>Criação de conteúdos</b>  <b>25%</b>		