

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DO ALUNO		PONDERAÇÃO	DESCRIPTORIOS POR ÁREA DE COMPETÊNCIA	ELEMENTOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO DE SUPORTE À AVALIAÇÃO
CONHECIMENTO (A, B, D, F, I)	CONHECEDOR INVESTIGADOR CRIATIVO SISTEMATIZADOR AUTOAVALIADOR	35%	ALGORITMIA - Compreender a noção de algoritmo. - Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. - Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais.	Trabalhos realizados nas atividades desenvolvidas nas aulas ou delas decorrentes (individual ou em grupo) Observação direta das operações realizadas durante a execução dos trabalhos Intervenções orais Apresentação do trabalho de projeto
	RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS (A, B, C, D, F, I)	50%	PROGRAMAÇÃO - 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. - Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. - Executar operações básicas com arrays.	
	COMUNICAÇÃO (A, B, D, E, F, H, J)	15%	CONCEITOS DE MULTIMÉDIA - Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. - Apreender os fundamentos da interatividade. - Conhecer o conceito de multimédia digital.	

RELACIONAMENTO INTERPESSOAL (E, F, G, J)	PARTICIPATIVO COLABORADOR CUIDADOR DE SI E DO OUTRO RESPONSÁVEL	TRANSVERSAL: REFLETIDO EM CADA TRABALHO	TIPOS DE MEDIA ESTÁTICOS: TEXTO E IMAGEM - 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.	
			TIPOS DE MEDIA DINÂMICOS: VÍDEO, ÁUDIO, ANIMAÇÃO - 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, estrutura e organiza 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.	
			GESTÃO E DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS MULTIMÉDIA - 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.	

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

DESCRITORES DE DESEMPENHO				
18-20	14-17	10-13	8-9	0-7
O aluno adquiriu todas as AE e outras previstas no domínio/tema, revelando total rigor científico e linguístico	O aluno adquiriu quase a totalidade as AE e outras previstas no domínio/tema, revelando total rigor científico e linguístico	O aluno adquiriu as AE e outras previstas no domínio/tema, revelando parcial rigor científico e linguístico	O aluno adquiriu algumas das AE e outras previstas no domínio/tema, revelando parcial rigor científico e linguístico	O aluno não adquiriu ainda as AE e outras previstas no domínio/tema, nem demonstrou ainda rigor científico e linguístico
O aluno aplicou as AE e outras adquiridas a (novas) situações práticas/experimentais, de forma significativamente criativa e inovadora	O aluno aplicou as AE e outras adquiridas a (novas) situações práticas/experimentais, de forma criativa e inovadora	O aluno aplicou as AE e outras adquiridas a (novas) situações práticas/experimentais, mas de forma pouco criativa e inovadora	O aluno aplicou com dificuldade as AE e outras adquiridas a (novas) situações práticas/experimentais, mas de forma pouco criativa e inovadora	O aluno não conseguiu ainda aplicar AE e outras adquiridas a (novas) situações práticas/experimentais
O aluno assumiu sempre uma postura comunicativa e participativa durante o desenvolvimento e aplicação prática das AE e outras	O aluno assumiu frequentemente uma postura comunicativa e participativa durante o desenvolvimento e aplicação prática das AE e outras	O aluno assumiu uma postura parcialmente comunicativa e participativa durante o desenvolvimento e aplicação prática das AE e outras	O aluno assumiu com dificuldade uma postura parcialmente comunicativa e participativa durante o desenvolvimento e aplicação prática das AE e outras	O aluno não assumiu ainda uma postura comunicativa e participativa durante o desenvolvimento e aplicação prática das AE e outras