



**Ano Letivo 2025/2026**  
**DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS, INFORMÁTICA E EDUCAÇÃO ESPECIAL**  
**GRUPO 550 – INFORMÁTICA**  
**CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO – APLICAÇÕES INFORMÁTICA B**



ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DO ALUNO		PONDERAÇÃO	DESCRITORES POR ÁREA DE COMPETÊNCIA	ELEMENTOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO DE SUPORTE À AVALIAÇÃO
<b>CONHECIMENTO (A, B, D, F, I)</b>	CONHECEDOR INVESTIGADOR CRIATIVO SISTEMATIZADOR AUTOAVALIADOR	35%	<b>ALGORITMIA</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></ul>	Trabalhos realizados nas atividades desenvolvidas nas aulas ou delas decorrentes (individual ou em grupo)
	CONHECEDOR QUESTIONADOR INVESTIGADOR SISTEMATIZADOR CRÍTICO/ ANALÍTICO CRIATIVO AUTOAVALIA DOR		<b>PROGRAMAÇÃO</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola. Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas.</li><li>- Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade.</li><li>- Desenvolver programas que incluem estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.</li><li>- Utilizar funções em programas. Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. Executar operações básicas com arrays.</li><li>- Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções.</li><li>- Executar operações básicas com arrays.</li></ul>	
	CONHECEDOR CRÍTICO ANALÍTICO SISTEMATIZADOR COMUNICADOR AUTOAVALIADOR	15%	<b>CONCEITOS DE MULTIMÉDIA</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></ul>	Observação direta das operações realizadas durante a execução dos trabalhos  Intervenções orais  Apresentação do trabalho de projeto

<b>RELACIONAMENTO INTERPESSOAL (E, F, G, J)</b>	PARTICIPATIVO COLABORADOR CUIDADOR DE SI E DO OUTRO RESPONSÁVEL	TRANSVERSAL: REFLETIDO EM CADA TRABALHO	<p><b>TIPOS DE MEDIA ESTÁTICOS: TEXTO E IMAGEM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <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.</li> <li>- Realizar operações de manipulação e edição de imagem.</li> <li>- Converter imagens bitmap em imagens vetoriais (tracing).</li> <li>- Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização).</li> <li>- Integrar imagens em produtos multimédia.</li> </ul> <hr/> <p><b>TIPOS DE MEDIA DINÂMICOS: VÍDEO, ÁUDIO, ANIMAÇÃO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <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.</li> <li>- 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.</li> <li>- Criar cenas, personagens e enredos.</li> </ul> <hr/> <p><b>GESTÃO E DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS MULTIMÉDIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <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.</li> <li>- 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>	
---	---	--	--	--

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