

## Critérios de Avaliação da Disciplina de Aplicações Informáticas B | 12.º

### Ano | Cursos Científico Humanísticos

Áreas de competência das aprendizagens essenciais (Domínios/Módulos)	Conhecimentos, capacidades e atitudes	Instrumentos de avaliação	Percentagem
<p><b>Introdução à Programação:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algoritmia</li> <li>• Programação</li> </ul> <p><b>Introdução à multimédia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceitos de multimédia</li> <li>• Tipos de media estáticos: texto e imagem</li> <li>• Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação</li> <li>• Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia</li> </ul>	<p>Dominar técnicas, ferramentas, procedimentos e linguagem do âmbito da disciplina.</p> <p>Desenvolver modelos de análise necessários a uma lógica de apreciação das situações e dos problemas.</p> <p>Compreender os fenómenos mediáticos e desenvolver capacidades de produção colaborativa com vista ao desenvolvimento de projetos contextualizados.</p>	<p><b>Testes</b> com itens de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escolha múltipla</li> <li>• Ordenação</li> <li>• Associação</li> <li>• Construção (resposta curta, restrita, extensa, gráfica);</li> </ul> <p><b>Nota:</b> O teste poderá ser substituído por um projeto/produto quando se considerar adequado.</p> <p><b>Trabalhos:</b> Trabalhos de grupo; Trabalhos individuais; Trabalhos de pesquisa; Trabalhos extra-aula; Participação oral; Relatórios; Textos de reflexão; Debate; Objetos produzidos no âmbito da disciplina; Trabalho disseminado na turma, na escola ou no meio mediante a materialização de exposições.</p>	<p><b>50%</b></p>
	<p><b>Atitudes e valores</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumprimento dos deveres escolares</li> <li>• Empenho/Interesse.</li> <li>• Participação/cooperação</li> </ul>	<p>Observação Direta</p>	<p><b>45%</b></p>

<https://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-secundario>