DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E INFORMÁTICA

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO (Cursos Científico-Humanísticos)

12ºAno / Desenvolvimento de Aplicações Web

A disciplina de Desenvolvimento de Aplicações Web pretende dotar os alunos com conhecimentos de programação na área do desenvolvimento web

	DOMINIO / ORGANIZADOR / etc. (de acordo com as AE de cada disciplina)	**APRENDIZAGENS ESSENCIAIS**	**DESCRITORES do PERFIL do ALUNO**	**INSTRUMENTOS e TÉCNICAS**	**PONDERAÇÃO**	
					PARCIAL	**TOTAL**
CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO	**Construção de páginas web**	• Descrição de documentos ○ *HyperText Markup Language*/Linguagem de Marcação de *Hipertext* – HTML ○ Outras especificações • Construção base de páginas web ○ Estrutura de páginas web e organização de materiais ○ Etiquetas comuns, semântica, atributos e valores ○ Eventos e *scripts* aplicados a páginas web ○ Folhas de estilos - *Cascading Style Shee*ts / Folha de Estilos em Cascata (CSS) ○ Seletores, propriedades e valores Modelo de caixa	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J) Crítico/Analítico (A, B, C, D, G) Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I) Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, F, G, I, J) Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	• 1 Teste teórico-prático • 1 Trabalho de projeto • Trabalhos de sala aula	**50%** **25%** **15%**	**90%**

CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO	**Programação para a WEB - cliente**	• Introdução ao Javascript
		  ○ Apresentação da linguagem
		  ○ Sintaxe
		  ○ Variáveis
		  ○ Tipos de dados
		  ○ Operadores
		  ○ Comandos básicos
		  ○ Comandos condicionais
		  ○ Eventos
		  ○ Mensagens
		  ○ Instâncias
		  ○ Funções
		  ○ Arrays
		  ○ Strings
			Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J) Crítico/Analítico (A, B, C, D, G) Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I) Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, F, G, I, J) Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	• 1 Teste prático
				• Trabalhos de sala aula
					60%
					30%
						90%

CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO	**Linguagem de programação web de servidor**	• Programação do lado do servidor ○ Ambientes, linguagens e ferramentas de desenvolvimento • Integração de scripts em páginas web • Sintaxe e estruturas básicas de uma linguagem de *scripting* de servidor • Gestão de bases de dados e de ficheiros • Pesquisas sobre bases de dados • Variáveis de ambiente, autenticação, sessões, manipulação de erros •	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J) Crítico/Analítico (A, B, C, D, G) Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I) Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, F, G, I, J) Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	• 1 Teste prático • 1 Trabalho de projeto • Trabalhos de sala aula	**40%** **30%** **20%**	**90%**

CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO	**Projeto de programação**	• Âmbito do projeto • Levantamento de requisitos • Elaboração do projeto • Desempenho do projeto • Apresentação do projeto	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J) Crítico/Analítico (A, B, C, D, G) Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I) Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, F, G, I, J) Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	• Trabalho de projeto • Trabalhos de sala aula	**60%** **30%**	**90%**
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E INTERPESSOAL	• Participação. (3%) • Autonomia. (2%) • Responsabilidade. (3%) • Cooperação. (2%)		**A, B, C, D, E, F, G, H, I**	- observação direta - grelhas de observação **(1 por período)**		**10%**

APURAMENTO DAS CLASSIFICAÇÕES:

1. Para o apuramento das classificações a atribuir em cada período são considerados os elementos de avaliação recolhidos desde o início do ano letivo, em cada um dos domínios.
2. Para apuramento da classificação a atribuir no final do ano letivo, nos 2º e 3º ciclos (do ensino básico geral) e ensino secundário (Cursos Científico-Humanísticos), será aplicado um mecanismo de majoração na dimensão "conhecimento" ou "comunicação", nos testes escritos (técnica de recolha de informação, vide página 6 do Referencial).
3. Para apuramento da classificação a atribuir no final do ano letivo, nos 2º e 3º ciclos (do ensino básico geral) e ensino secundário (Cursos Científico-Humanísticos), nas disciplinas do **Departamento de Expressões**, uma vez que são eminentemente práticas, será aplicado um mecanismo de majoração na dimensão "conhecimento" ou "comunicação", na técnica de recolha de informação definida no departamento (vide página 6 do Referencial).

Áreas de Competências do Perfil dos Alunos (ACPA):

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

DIMENSÃO DA AVALIAÇÃO – CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO

DESCRITORES DE DESEMPENHO

18 a 20 VALORES	14 a 17 VALORES	10 a 13 VALORES	7 a 9 VALORES	1 a 6 VALORES
- Articula e usa frequentemente e consistentemente conhecimentos para criar algoritmos a fim de resolver problemas complexos; - Desenvolve muitas vezes novas aplicações ou modifica sempre as aplicações existentes para adicionar recursos e comportamentos usando diferentes formas de entradas e saídas (por exemplo, entradas como sensores, cliques do mouse e conjuntos de dados, e saídas como texto, gráficos e sons); -Projeta, desenvolve frequentemente e implementa bastantes vezes um artefacto de computação que responda a um evento; -incentiva frequentemente a procura e aprofundamento de informação; -recolhe frequentemente dados e opiniões para análise e modelação de temáticas em estudo. -organiza de forma bastante satisfatória (por exemplo, criar planos com as etapas de determinado projeto e	**NÍVEL INTERMÉDIO**	- Articula e usa de forma satisfatória e consistentes conhecimentos para criar algoritmos a fim de resolver problemas complexos; - Desenvolve suficientemente novas aplicações ou modifica satisfatoriamente aplicações existentes para adicionar recursos e comportamentos usando diferentes formas de entradas e saídas (por exemplo, entradas como sensores, cliques do mouse e conjuntos de dados, e saídas como texto, gráficos e sons); -Projeta desenvolve satisfatoriamente e implementa suficientemente um artefacto de computação que responda a um evento; -Incentiva satisfatoriamente a procura e aprofundamento de informação; -Recolhe suficientemente dados e opiniões para análise e modelação de temáticas em estudo. -Organiza de forma satisfatória (por exemplo, criar planos com as etapas de determinado projeto e respetiva	**NÍVEL INTERMÉDIO**	-Não articula nem usa de forma consistente os conhecimentos para criar algoritmos a fim de resolver problemas complexos; - Desenvolve insatisfatoriamente novas aplicações ou insatisfatoriamente modifica aplicações existentes para adicionar recursos e comportamentos usando diferentes formas de entradas e saídas (por exemplo, entradas como sensores, cliques do mouse e conjuntos de dados, e saídas como texto, gráficos e sons); -Não projeta, não desenvolve e não implementa um artefacto de computação que responda a um evento; - Não desenvolve a procura e aprofundamento de informação; - Recolhe insuficientemente dados e

respetiva calendarização, gerir uma agenda da turma, fazer registos individuais do trabalho realizado); -realiza um frequentemente um trabalho bastante autónomo, com o apoio do professor à sua concretização, identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar. -obtém de forma bastante satisfatória feedback de especialistas para melhoria ou aprofundamento de um produto de software ou multimédia; - projeta e desenvolve muitas vezes um artefacto de software trabalhando em equipa.		calendarização, gerir uma agenda da turma, fazer registos individuais do trabalho realizado); -realiza um trabalho satisfatório autónomo, com o apoio do professor à sua concretização, identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar. -obtem de forma satisfatória feedback de especialistas para melhoria ou aprofundamento de um produto de software ou multimédia; - projeta e desenvolve satisfatoriamente um artefacto de software trabalhando em equipa.		opiniões para análise e modelação de temáticas em estudo. - Não organiza (por exemplo, criar planos com as etapas de determinado projeto e respetiva calendarização, gerir uma agenda da turma, fazer registos individuais do trabalho realizado); - não realiza trabalho autónomo, nem com o apoio do professor à sua concretização, identificando insuficientemente quais os obstáculos e formas de os ultrapassar. -não desenvolve competências para obter feedback de especialistas para melhoria ou aprofundamento de um produto de software ou multimédia; - não projeta, nem desenvolve um artefacto de software em trabalho de equipa.