

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	<ul style="list-style-type: none"> Descrição de documentos <ul style="list-style-type: none"> <i>HyperText Markup Language</i>/Linguagem de Marcação de <i>Hipertext</i> – HTML Outras especificações Construção base de páginas web <ul style="list-style-type: none"> Estrutura de páginas web e organização de materiais Etiquetas comuns, semântica, atributos e valores Eventos e <i>scripts</i> aplicados a páginas web Folhas de estilos - <i>Cascading Style Sheets</i> / 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)	<ul style="list-style-type: none"> 1 Teste teórico-prático 1 Trabalho de projeto Trabalhos de sala aula 	50%	90%
					25%	
					15%	

CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO	<p>Programação para a WEB - cliente</p>	<ul style="list-style-type: none"> Introdução ao Javascript <ul style="list-style-type: none"> Apresentação da linguagem Sintaxe Variáveis Tipos de dados Operadores Comandos básicos Comandos condicionais Eventos Mensagens Instâncias Funções Arrays Strings 	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1 Teste prático Trabalhos de sala aula 	<p>60%</p> <p>30%</p>	<p>90%</p>
CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO	<p>Linguagem de programação web de servidor</p>	<ul style="list-style-type: none"> Programação do lado do servidor <ul style="list-style-type: none"> Ambientes, linguagens e ferramentas de desenvolvimento Integração de scripts em páginas web Sintaxe e estruturas básicas de uma linguagem de <i>scripting</i> de servidor Gestão de bases de dados e de ficheiros Pesquisas sobre bases de dados Variáveis de ambiente, autenticação, sessões, manipulação de erros 	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1 Teste prático 1 Trabalho de projeto Trabalhos de sala aula 	<p>40%</p> <p>30%</p> <p>20%</p>	<p>90%</p>

CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO	Projeto de programação	<ul style="list-style-type: none"> • 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)	<ul style="list-style-type: none"> • Trabalho de projeto • Trabalhos de sala aula 	60% 30%	90%
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E INTERPESSOAL	<ul style="list-style-type: none"> • 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

DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO

18 a 20 VALORES	14 a 17 VALORES	10 a 13 VALORES	7 a 9 VALORES	1 a 6 VALORES
<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> -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

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