

Domínios	Descritores de desempenho	Descritores do Perfil dos Alunos	Instrumentos de avaliação	Peso (%)
CONCEPTUAL	<ul style="list-style-type: none"> • Compreende as especificidades da programação em ambiente gráfico. • Mobiliza conhecimentos e reconhece os problemas associados à interface com o utilizador no desenvolvimento de aplicações para ambientes gráficos; conceitos de polimorfismo, herança e métodos derivados e utiliza ferramentas de animação gráfica; • Utiliza linguagem e simbologia correta e adequada, referente a linguagens de programação; • Utiliza estratégias de programação diferente, fomentando o desenvolvimento de novos métodos de raciocínio lógico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecedor/sabedor/culto/informado (A, B, F, I, G) • Criativo (A, C, D, F) 	Autoavaliador	60
PROCEDIMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> • Conhece e aplica as especificidades da programação em ambiente gráfico, reconhecendo a diferença entre a programação procedimental e a programação por eventos; • Identifica as diferenças entre uma Linguagem Estruturada e uma Linguagem Orientada por Objetos; • Representa esquematicamente classes e diagramas de classes; • Conhece e aplica conhecimentos que lhe permitam fazer o tratamento de erros de forma estruturada, bem como a sua manipulação; • Estrutura soluções utilizando o paradigma da programação orientada a objetos; • Conhece, representa e aplica modelos utilizados na gestão de bases de dados; • Integra outras tecnologias com a ferramenta de animação gráfica e utiliza o ambiente de desenvolvimento de conteúdo remoto; • Conhece e aplica os procedimentos de qualidade e segurança de sistemas informáticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crítico/Analítico (A, B, C, D, I, G) • Questionador (A, C, D, E, F, I, G) • Sistematizador/organizador (A, B, C, E, I, J, G) • Comunicador (A, B, C, D, E, I) 		

ATTITUDINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Revela autonomia, organização, responsabilidade e cooperação. • Cumpre regras e deveres. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participativo/colaborador (B, C, D, E, F, J) • Responsável/autónomo (C, D, E, F, G, I, J) • Cuidador de si e do outro (A, B, E, F, G, I, J) • Respeitador da diferença/do outro (A, B, E, F, H) 	<ul style="list-style-type: none"> • Grelhas de registo de assiduidade e pontualidade • Grelhas de observação direta relativamente à participação em sala de aula, interesse, empenho e sentido de responsabilidade 	10
--------------------	---	--	---	----

Operacionalização dos Critérios de Avaliação:

A existência de um conjunto de instrumentos de avaliação com um dado peso não implica necessariamente a utilização de todos em cada módulo. No caso de se utilizar mais de um instrumento desse conjunto, o seu peso relativo é o mesmo.

Dada a especificidade dos módulos, poderá haver a necessidade de adaptação da ponderação dos instrumentos de avaliação.

Quadro de Referência da Avaliação:

Os critérios de avaliação têm por base o Perfil Profissional de Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos para esta área e as áreas de competências inscritas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória. Na sua elaboração foram ainda tidos em consideração os documentos curriculares em vigor, nomeadamente o Programa da disciplina, bem como a legislação vigente.

Áreas de Competências do Perfil dos Alunos	
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

Perfil Profissional do Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos:

À saída do curso, o aluno deverá ter adquirido as competências específicas de um técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos que englobam:

- utilizar linguagens procedimentais e orientadas a objetos para desenvolver aplicações Web e Desktop;
- analisar, modelar e implementar Bases de Dados;
- instalar, configurar e efetuar a manutenção de computadores, periféricos, sistemas operativos e aplicações informáticas.