

Critérios de Avaliação

Curso Profissional Técnico de Multimédia

Disciplina: Sistemas de Informação

Módulos/Domínios	Conhecimentos, capacidades e atitudes	Instrumentos / Estratégias de avaliação	Percentagem
UFCD 9948 Redes e Protocolos Multimédia UFCD 9949 Construção de Páginas Web UFCD 9950 Conceitos Fundamentais de Programação UFCD 9951 Linguagem de Programação Web de Servidor UFCD 9952 Programação de Aplicações e sítios Web Dinâmicos UFCD 9969 Design e Desenvolvimento de Jogo UFCD 9976 Design e Desenvolvimento de Aplicações Móveis	• Identificar o hardware e sistemas operativos e componentes, características e funcionalidades de um sistema de comunicação. • Reconhecer o modelo de rede da Internet e principais protocolos implicados. • Associar diferentes protocolos aos respetivos serviços e aplicações na Internet. • Identificar os principais organismos de gestão e normalização da Internet. • Caracterizar, instalar e configurar servidores web. • Reconhecer o conceito de <i>HyperText Markup Language</i> (HTML) na família de linguagens de descrição de documentos. • Distinguir entre a estrutura, conteúdos e estilos de uma página e utilizar a HTML na construção de páginas para a web. • Aplicar estilos a páginas web, usando a linguagem <i>Cascading Style Sheets</i> (CSS) tendo em vista diferentes dispositivos. • Publicar e gerir um sítio na Internet. • Caracterizar os conceitos associados à programação de linguagem, dados, instrução, algoritmo, programa e identificar algoritmos. • Reconhecer os componentes de uma linguagem de programação e desenvolver algoritmos. • Identificar tecnologias web de servidor. • Distinguir entre linguagens procedimentais e declarativas e criar e manipular bases de dados usando uma linguagem declarativa. • Utilizar uma linguagem de <i>scripting</i> de servidor. • Programar funcionalidades web, eficientes e seguras suportadas por bases de dados. • Explorar plataformas de desenvolvimento de aplicações web e criar documentos através de <i>extensible Markup Language</i>/extensível de Marcação Genérica - XML. • Utilizar uma linguagem de programação para servidor e programar aplicações e sítios web com acesso a bases de dados. • Integrar dispositivos e tecnologias em aplicações complexas. • Identificar as principais tipologias de jogos e aplicar o conceito de <i>gamification</i> a diferentes atividades da vida diária. • Analisar a forma e a funcionalidade de jogos e caracterizar as etapas de desenvolvimento de um jogo, criar e programar jogos simples. • Caracterizar as noções fundamentais de desenvolvimento de aplicações. • Instalar os SDK e as principais plataformas de desenvolvimento e utilizar bibliotecas na implementação de serviços. • Desenhar interfaces e analisar o aspeto gráfico e usabilidade de aplicações móveis e criar e testar aplicações para diferentes plataformas. • Integrar aplicações com outros serviços web. Atitudes e valores Cumprimento dos deveres escolares. Empenho/Interesse. Participação/ cooperação.	Trabalhos práticos oficinais/laboratoriais Projetos individuais ou em grupo Outros trabalhos/projetos Provas escritas Questões aula Relatórios de trabalhos Trabalhos de pesquisa Apresentação e defesa de trabalhos Grelhas de registo de observação direta	60% 30% 10%

Data de atualização/aprovação: **julho de 2025**