

ANO LETIVO

2025/2026

DISCIPLINA

Programação Sistemas Informação (PSI)
Curso P. Técnico de Multimédia

DOCUMENTO

Crítérios de Avaliação

ANO

11.º

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS

Os critérios apresentados pela disciplina têm por base as “Áreas de competências do perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória” elencadas no documento *Aprendizagens Essenciais*, a saber:

A. Linguagem 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.

TEMAS	SUBDOMÍNIOS	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO	DESCRITORES DE DESEMPENHO
Desenvolvimento de Base de Dados (UFCD 9983)	- Análise de sistemas. - Modelos. - Modelo Entidade-Relacionamento. - Sistemas de gestão de bases de dados. - Linguagem de consulta de bases de dados.	- Ficha(s) Formativa(s). - Trabalhos individuais e/ou em pequenos grupos. - Apresentações de trabalhos. - Teste(s) Sumativo(s). - Registo(s) de observação: intervenções orais e escritas. - Registo(s) de auto e heteroavaliação.	MB/18-20 - Desempenho Muito Bom relativamente aos conhecimentos, capacidades e atitudes previstas. Revela muito bom relacionamento interpessoal bem como autonomia, responsabilidade e cooperação. B/14-17 - Desempenho Bom relativamente aos conhecimentos, capacidades e atitudes previstas. Revela bom relacionamento interpessoal bem como autonomia, responsabilidade e cooperação. S/10-13 - Desempenho Suficiente relativamente aos conhecimentos, capacidades e atitudes previstas. Revela um satisfatório relacionamento interpessoal bem como autonomia, responsabilidade e cooperação. I/5-9 - Desempenho Insuficiente relativamente aos conhecimentos, capacidades e atitudes previstas. Revela alguns problemas de relacionamento interpessoal bem como de autonomia de responsabilidade e cooperação. F/0-4 - Desempenho Fraco relativamente aos conhecimentos, capacidades e atitudes previstas. Revela muitos problemas de relacionamento interpessoal bem como de autonomia de responsabilidade e inovação.
Linguagem de Programação Web de Servidor (UFCD 9951)	- 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.		

Programação de Aplicações e Sites Web Dinâmicos (UFCD 9952)	▪ Programação do lado do servidor. ▪ Ambientes de desenvolvimento. ▪ Ligação a estruturas de dados. ▪ Modelos de formatação e transmissão de informação. ▪ Sistemas de gestão de conteúdos.	☐Ficha(s) Formativa(s). ☐Trabalhos individuais e/ou em pequenos grupos. ☐Apresentações de trabalhos. ☐Teste(s) Sumativo(s). ☐Registo(s) de observação: intervenções orais e escritas. ☐Registo(s) de auto e heteroavaliação.	MB/18-20 - Desempenho Muito Bom relativamente aos conhecimentos, capacidades e atitudes previstas. Revela muito bom relacionamento interpessoal bem como autonomia, responsabilidade e cooperação. B/14-17 - Desempenho Bom relativamente aos conhecimentos, capacidades e atitudes previstas. Revela bom relacionamento interpessoal bem como autonomia, responsabilidade e cooperação. S/10-13 - Desempenho Suficiente relativamente aos conhecimentos, capacidades e atitudes previstas. Revela um satisfatório relacionamento interpessoal bem como autonomia, responsabilidade e cooperação. I/5-9 - Desempenho Insuficiente relativamente aos conhecimentos, capacidades e atitudes previstas. Revela alguns problemas de relacionamento interpessoal bem como de autonomia de responsabilidade e cooperação. F/0-4 - Desempenho Fraco relativamente aos conhecimentos, capacidades e atitudes previstas. Revela muitos problemas de relacionamento interpessoal bem como de autonomia de responsabilidade e inovação.
Design e Desenvolvimento de Jogos (UFCD 9969)	▪ Elementos estruturais de um jogo ▪ Contexto, espaço e narrativa de jogo ▪ Modelos de interação e de presença ▪ Níveis de incerteza e de aleatoriedade num jogo ▪ Design de jogos ▪ Técnicas de programação de jogos		