CURSO PROFISSIONALTÉCNICO PROGRAMADOR/A DE INFORMÁTICA

DISCIPLINA DE ENGENHARIA DE SOFTWARE 11º ANO

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

1. COMPETÊNCIAS GERAIS

Conhecimentos, capacidades e atitudes.

2. DOMÍNIOS e DOMÍNIOS ESPECÍFICOS/TEMAS

DOMÍNIOS	DOMÍNIOS ESPECÍFICOS/TEMAS	PONDERAÇÃO
INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza instrumentos diversificados para pesquisar, avaliar, validar e mobilizar informação, de forma crítica e autónoma, transformando a informação em conhecimento. ▪ Comunica sempre de forma clara e rigorosa, utilizando corretamente diferentes linguagens e meios de comunicação. 	5%
CONHECIMENTO	ENGENHARIA DE SOFTWARE <ul style="list-style-type: none"> • UFGD 3935 - Programação em C# 	70%
	ENGENHARIA DE SOFTWARE <ul style="list-style-type: none"> • UFGD 3933 - Administração de bases de dados para programadores 	
RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gere projetos e toma decisões, revela capacidades de planeamento e execução. ▪ Avalia os problemas e cria soluções inovadoras. 	10%
CRIATIVIDADE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desenvolve ideias e projetos contextualizados, recorrendo à imaginação. ▪ Demonstra múltiplas soluções sustentáveis para a resolução de um problema. ▪ Amplia o conhecimento a várias áreas de atuação e está aberto novas experiências. 	5%
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E INTERPESSOAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comporta-se de forma exemplar, revela responsabilidade. ▪ Autonomia nas diferentes atividades de aprendizagem, manifesta uma atitude proativa. ▪ Trabalha em equipa; revela empatia, tolerância e capacidade de negociação para o bem comum. ▪ Consolida e aprofunda competências autorreguladoras numa perspetiva de aprendizagem ao longo da vida. 	10%

3. NÍVEIS E DESCRITORES DE DESEMPENHO

DESCRITORES DE DESEMPENHO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apresenta pontualidade e assiduidade ▪ Cumpre as normas de funcionamento da sala de aula ▪ Apresenta um comportamento adequado na relação com o outro, expressando-se de forma ajustada a diferentes contextos, colaborando com os outros de forma regular ▪ Adquire e mobiliza sistematicamente o conhecimento técnico na resolução de problemas ▪ Participa ativamente em projetos/atividades da turma/PAA ▪ Desenvolve uma autonomia crescente, motivando-se para a aprendizagem, promovendo a autorregulação, o espírito de iniciativa e a gestão eficiente de tarefas ▪ Apresenta capacidade de pesquisa e inovação, respondendo adequada e originalmente na resolução de problemas

<p>ENGENHARIA DE SOFTWARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programação em C# 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Produzir, depurar e testar o código de aplicações produzidas no ambiente Visual Studio com recurso à linguagem Visual C# .NET. ▪ Manipular a programação por objetos e eventos em Visual C# .NET. ▪ Utilizar o Visual C# .NET como interface para bases de dados.
<p>ENGENHARIA DE SOFTWARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Administração de bases de dados para programadores 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrever a arquitetura de uma base de dados Oracle e seus fatores que influenciam o seu desempenho. ▪ Identificar os parâmetros que o administrador da base de dados pode controlar e que têm influência direta no desempenho e segurança. ▪ Executar as tarefas típicas de administração de base de dados.

NÍVEIS DE DESEMPENHO			
Muito Bom	Bom	Suficiente	Insuficiente
Sempre ou quase sempre 18-20	Na maior parte dos casos 14-17	Com alguma regularidade 10-13	Poucas vezes 0-9

4. INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

- Fichas de avaliação
- Trabalhos individuais/de grupo
- Trabalho de projeto
- Inquéritos/Google Forms
- Grelha de observação de aula
- Registo de ocorrências no INOVAR
- Ficha de autoavaliação da UFCD

Nota: Cada instrumento de avaliação poderá ter ponderações diferentes conforme o grau de dificuldade e/ou a abrangência de conteúdos. Os alunos serão informados acerca das respetivas ponderações e conteúdos que serão traduzidas através de grelhas de classificação a elaborar no final de cada módulo/UFCD.

NOTA FINAL:

Estes critérios de avaliação foram definidos tendo como balizas o Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória, as Aprendizagens Essenciais/Referencial de Formação e o Projeto Educativo do Agrupamento.