

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	- 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 UFCD 3935 – Programação em C#	70%
	ENGENHARIA DE SOFTWARE UFCD 3933 – Administração de bases de dados para programadores	
RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	- Gere projetos e toma decisões, revela capacidades de planeamento e execução. - Avalia os problemas e cria soluções inovadoras.	10%
CRIATIVIDADE	- 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	- 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
- Apresenta pontualidade e assiduidade - Cumprir 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

ENGENHARIA DE SOFTWARE Programação em C#	▪ 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.
ENGENHARIA DE SOFTWARE Administração de bases de dados para programadores	▪ 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.