

MATRIZ DE PROVA DE RECUPERAÇÃO

CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO DE GESTÃO E PROGRAMAÇÃO DE SISTEMAS INFORMÁTICOS

DISCIPLINA: Programação e Sistemas de Informação

MÓDULO 17 – Tecnologias de Acesso a BD (Ferramentas de Animação Gráfica)

DURAÇÃO DA PROVA: Elaboração do projeto (5 dias) Apresentação do projeto (50 min)

TIPO DE PROVA: Projeto

CONTEÚDOS	OBJETIVOS/COMPETÊNCIAS	ESTRUTURA DA PROVA	COTAÇÃO
<ul style="list-style-type: none"> UNITY / Ambiente .NET / Linguagem C# Utilizar o ambiente de desenvolvimento de conteúdo remoto Integrar outras tecnologias com a ferramenta de animação gráfica Unity3D – Ambiente de desenvolvimento, arquitetura, editor e ferramentas Estruturar projectos Unity; 	<ul style="list-style-type: none"> Criar automatizações utilizando uma linguagem script; Criar animações 3D; Instalar, utilizar e personalizar componentes. Breve análise da Indústria dos Videojogos; Fases de desenvolvimento; Introdução às linguagens de programação orientadas a objetos; 	<ul style="list-style-type: none"> Projeto SQL (jogo em Unity Apresentação do Jogo 	<ul style="list-style-type: none"> 80 pontos 120 pontos <hr/> <p>TOTAL: 200 pontos</p>

Curso Profissional Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos - 3º Ano

Disciplina: Programação e Sistemas Informáticos, Módulo 17 - Tecnologias de Acesso a BD (Ferramentas de Animação Gráfica)

CONTEÚDOS	OBJETIVOS/COMPETÊNCIAS	ESTRUTURA DA PROVA	COTAÇÃO
	<ul style="list-style-type: none">● Scripting;● Prototipagem;● Especificidades de plataformas alvo;● Analisar classes nativas do Unity3D;● Implementar conceito base;● Abordagem a problemas comuns;● Polimento;● QA;● Criar builds finais.		

MATERIAL NECESSÁRIO:

- Material de escrita
- Computador Unity

Curso Profissional Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos - 3º Ano

Disciplina: **Programação e Sistemas Informáticos**, Módulo 17 - **Tecnologias de Acesso a BD (Ferramentas de Animação Gráfica)**

CRITÉRIOS DE CORREÇÃO:

- Análise e relacionamento adequados de conteúdos;
- Nas questões que possam ser corretamente resolvidas por mais que um processo, a cotação contemplará o nível de conhecimentos demonstrado;
- As penalizações inerentes ao incorreto cumprimento das tarefas apresentadas no enunciado da prova;
- A não concretização dos procedimentos de acordo com o exigido na questão implica a cotação zero pontos;
- Nos itens em que os critérios específicos não se apresentem organizados por níveis de desempenho, as respostas corretas são classificadas com a cotação total do item e as respostas incorretas são classificadas com zero pontos. Nestes casos, não há lugar a classificações intermédias;
- As respostas, se o seu conteúdo for considerado cientificamente válido e adequado ao solicitado, podem não apresentar exatamente os termos e/ou as expressões constantes dos critérios específicos de classificação, desde que a linguagem usada em alternativa seja adequada;
- Se a resposta contiver elementos contraditórios ou que excedam o solicitado, deve ser classificada com zero pontos;
- A cotação dos itens é atribuída às respostas que apresentam de forma inequívoca a respetiva solução correta e demonstrativa da capacidade de aplicação prática dos conhecimentos e técnicas específicas deste módulo;
- As respostas ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos;
- A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada item e é expressa por um número inteiro, previsto na grelha de classificação e matriz desta prova.
- Para além das penalizações inerentes ao incorreto cumprimento das tarefas apresentadas no enunciado da prova, serão ainda fatores de penalização a apresentação e as tarefas não gravadas não são consideradas.
- Caso a aplicação não funcione será atribuída a nota 0 (zero).
- A não realização ou a não apresentação do jogo será atribuída a nota de 0 (zero).