

Informação Prova

Prova Extraordinária de Avaliação de

Aplicações Informáticas B

2023

12.º Ano de Escolaridade

Decreto-Lei nº 55/2018, de 6 de julho e Portaria nº 226-A/2018, de 7 de agosto

1. INTRODUÇÃO

A prova extraordinária de avaliação a que esta informação se refere incide nas aprendizagens e essenciais (AE) de Aplicações Informáticas B. O presente documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos à prova:

- Objeto de avaliação;
- Características e estrutura;
- Critérios de classificação;
- Material;
- Duração.

2. OBJETO DE AVALIAÇÃO

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos, capacidades e atitudes preconizadas nas Aprendizagens Essenciais (AE) de Aplicações Informáticas B em vigor, em que o aluno deve ser capaz de:

- Compreender a noção de algoritmo;
- Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola;
- Conhecer o conceito de multimédia digital;
- Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes e da composição gráfica (imagem bitmap e vetorial);
- Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas, reconhecendo os principais formatos de ficheiros vídeo/som e elaborando o respetivo storyboard.

3. CARATERIZAÇÃO DA PROVA

A prova é única, constituída por uma componente escrita, que se estrutura em torno dos dois domínios referidos nas Aprendizagens Essenciais de Aplicações Informáticas B.

Domínios	Subdomínio	Objetivos/Competências	Cotações
Introdução à Programação	Algoritmia	<ul style="list-style-type: none">• Compreender a noção de algoritmo.• Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.	25 pontos
	Programação	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola;• Detetar e corrigir eventuais erros;	45 pontos
Introdução à Multimédia	Conceitos de Multimédia	<ul style="list-style-type: none">• Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade.• Conhecer o conceito de multimédia digital.	10 Pontos
	Tipos de media estáticos: texto e imagem	<ul style="list-style-type: none">• Compreender a importância da escolha de tipos de letra, formatação e composição de texto em diversos tipos de suportes;• Compreender a composição gráfica de um cartaz (imagem bitmap ou vetorial);• Integrar imagens em produtos multimédia.	40 Pontos
	Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação	<ul style="list-style-type: none">• Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.• Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção.• Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia.• Elaborar storyboards.	80 Pontos
	Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia	<ul style="list-style-type: none">• Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.• Testar e validar o produto multimédia.	
Total			200 Pontos

Os alunos responderão a perguntas sobre como devem alcançar os objetivos/competências enumerados neste grupo. As perguntas serão de:

- Verdadeiros e falsos;
- Escolha múltipla;
- Correspondência;
- Resposta direta / Esquemas;
- Resposta longa / Esboço.

4. CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

Não será atribuída qualquer pontuação a respostas cujo conteúdo seja considerado inadequado às respectivas questões. Nas questões cuja resposta seja múltipla apenas se considera como válida uma única opção. Caso o aluno opte por mais que uma resposta, a cotação dessa questão será considerada nula. Nos itens de verdadeiro / falso, de associação e de correspondência, a classificação a atribuir tem em conta o nível de desempenho revelado na resposta. Nas questões de resposta construída curta ou longa a avaliação terá em conta: a adequação, a correção científica, a clareza e a estrutura da resposta.

5. MATERIAL

O examinando apenas pode utilizar na prova, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta.

6. DURAÇÃO DA PROVA 135 minutos.