

Informação Prova

Prova de Equivalência à Frequência de

Aplicações Informáticas B

Prova 303 | 2019 | Fases: 1^a e 2^a

12.º Anos de Escolaridade

Decreto-Lei n.º 139/2012, de 5 de Julho, alterado pelo Decreto-Lei n.º 17/2016 de 4 de abril

1. INTRODUÇÃO

A prova de equivalência à frequência a que esta informação se refere incide nas aprendizagens e nas competências incluídas no Programa 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 e nas competências enunciados no Programa de Aplicações Informáticas B em vigor. As competências a avaliar, que decorrem dos objetivos gerais enunciados no Programa, são as seguintes:

- Compreender os fundamentos da lógica da programação;
- Identificar componentes estruturais da programação;
- Proceder à utilização alargada das tecnologias de informação e comunicação;
- Compreender a importância da interatividade;
- Adquirir conhecimentos elementares sobre sistemas e conceção de produtos multimédia;
- Identificar e caracterizar software de edição e composição multimédia;
- Desenvolver a capacidade de comunicar, quer pelos meios tradicionais, quer através das novas tecnologias de informação e comunicação;

3. CARATERIZAÇÃO DA PROVA

A prova é única, constituída por uma componente escrita, que se estrutura em torno de três das quatro unidades temáticas referidas no Programa da disciplina de Aplicações Informáticas B

Unidades Temáticas	Objetivos/Competências	Cotações
Introdução à programação	<ul style="list-style-type: none">• Especificar os diferentes tipos de dados;• Compreender os conceitos fundamentais relacionados com algoritmia e programação;• Utilizar a programação estruturada no desenvolvimento de programas	50 pontos
Introdução à teoria da interatividade	<ul style="list-style-type: none">• Compreender o conceito de realidade virtual;• Distinguir realidade virtual imersiva e de não imersiva;• Compreender o conceito de interatividade;• Identificar componentes de comportamento ou técnicas associadas ao conceito de interatividade;• Conhecer um ou mais modelos de caracterização de tipos de níveis de interatividade;• Identificar objetos ou soluções múltiplas que sirvam de exemplo a cada uma das classificações estudadas;• Reconhecer características de interatividade em soluções informáticas online e offline;• Identificar componentes de interatividade em produtos digitais;	75 pontos
Conceitos básicos de multimédia	<p>Caracterizar os diferentes tipos de media existentes que podem ser combinados nos produtos multimédia;</p> <ul style="list-style-type: none">• Definir o conceito de multimédia;• Diferenciar modos de divulgação de produtos multimédia online e offline;• Estabelecer a diferença entre aplicações multimédia lineares e não-lineares;• Distinguir produtos multimédia baseados em páginas• Enumerar os recursos de hardware necessários para a construção de um sistema multimédia mencionando algumas características elementares dos seus componentes;• Indicar as principais funções do software de captura, de edição e de reprodução dos vários tipos de média.	75 pontos

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

- Verdadeiros e falsos;
- Correspondência;
- Resposta direta.

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 da resposta à questão; a correção científica; a clareza da resposta; 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 90 minutos.