

## Informação Prova

### Prova de Equivalência à Frequência de **Aplicações Informáticas B**

---

Prova 303 | 2021 | Fases: 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup>  
12.º Anos de Escolaridade

---

Decreto-Lei n.º 139/2012 de 5 de julho e Decreto-Lei n.º 55/2018 de 6 de julho

---

## 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 multimédia;
- Adquirir conhecimentos elementares sobre sistemas e conceção de produtos multimédia;
- Identificar e caracterizar software de edição e composição multimédia;
- Enumerar e explicar as diversas fases de um projeto 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 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"> <li>• Compreender a noção de algoritmo.</li> <li>• Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.</li> <li>• Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais.</li> </ul>	20 Pontos
	Programação	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola</li> <li>• Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas.</li> <li>• Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade.</li> <li>• Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções.</li> </ul>	20 Pontos
Introdução à Multimédia	Conceitos de Multimédia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade.</li> <li>• Aprender os fundamentos da interatividade.</li> <li>• Conhecer o conceito de multimédia digital.</li> </ul>	40 Pontos
	Tipos de media estáticos: texto e imagem	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes.</li> <li>• Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial.</li> <li>• Conhecer os fundamentos do desenho vetorial.</li> <li>• Converter imagens bitmap em imagens vetoriais (tracing).</li> <li>• Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização).</li> <li>• Integrar imagens em produtos multimédia.</li> </ul>	40 Pontos
	Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.</li> <li>• Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção.</li> <li>• Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia.</li> <li>• Elaborar storyboards.</li> </ul>	40 Pontos
	Gestão e desenvolvimento o de projetos multimédia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.</li> <li>• Elaborar protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições.</li> <li>• Testar e validar o produto multimédia.</li> <li>• Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.</li> </ul>	40 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;
- Escolha múltipla.

#### **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 da resposta 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**

A prova terá a duração de 90 minutos.