

## Informação Prova

Prova de Equivalência à Frequência de

# Aplicações Informáticas B

---

Prova 303 | 2022 | Fases: 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup> fases

12.º Ano de Escolaridade

---

Decreto-Lei n.º 139/2012, de 5 de Julho, alterado pelo 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 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"><li>• Compreender a noção de algoritmo.</li><li>• Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.</li></ul>	25 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>• Detetar e corrigir eventuais erros;</li></ul>	45 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>• Conhecer o conceito de multimédia digital.</li></ul>	10 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>• Compreender a composição gráfica de um cartaz (imagem bitmap ou vetorial);</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>	80 Pontos
	Gestão e desenvolvimento 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>• Testar e validar o produto multimédia.</li></ul>	
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** 90 minutos.