
INFORMAÇÃO-PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

APLICAÇÕES INFORMÁTICAS – B

2020

Prova 303

12º Ano de escolaridade

Decreto-Lei nº 139/2012, de 5 de julho

O presente documento divulga informação relativa à prova de exame a nível de escola do ensino secundário da disciplina de Aplicações Informáticas-B, a realizar em 2019, nomeadamente:

- Objeto de avaliação
- Caracterização da prova
- Material
- Duração
- Critérios gerais de classificação

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 e homologado em 2009. A avaliação sumativa, realizada através de uma prova de duração limitada e teórica, permite avaliar parte dos conhecimentos e das competências enunciados no Programa. A resolução da prova pode implicar a mobilização de aprendizagens inscritas no Programa, mas não expressas nesta informação, como por exemplo de generalidades de saberes associados às TIC. A prova reflete e incide sobre a parte mais teórica da disciplina, sem recorrer à implementação prática em computador, das matérias.

Competências:

- Compreender os fundamentos da lógica da programação;
- Conhecer e apresentar as estruturas de controlo em linguagem de pseudocódigo;
- Aplicar estruturas de decisão e estruturas repetitivas na elaboração de algoritmos/ programas;
- Elaborar algoritmos/ programas, usando a programação orientada aos eventos com recurso a sub-rotinas;
- Conhecer a utilização alargada das tecnologias de informação e comunicação;
- Compreender a importância da interatividade;
- Reproduzir conhecimentos elementares sobre sistemas e concepção 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.

Conteúdos/Temas

UNIDADE 1 – INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO

- Introdução
- Conceitos fundamentais
- Teste e controlo de erros em algoritmia – tracing
- Estruturas de controlo o Arrays
- Sub-rotinas
- Introdução à programação orientada aos eventos

UNIDADE 2 – INTRODUÇÃO À TEORIA DA INTERACTIVIDADE

- Do GUI aos ambientes imersivos
- Realidade virtual
- O conceito de interatividade
- Características ou componentes da interatividade
- Níveis e tipos de interatividade o Como avaliar soluções interativas
- Desenho de soluções interativas

UNIDADE 3 – CONCEITOS BÁSICOS MULTIMÉDIA

- Tipos de media o conceito de multimédia
- Modos de divulgação de conteúdos multimédia
- Linearidade e não-linearidade
- Tipos de produtos multimédia
- Tecnologias multimédia

UNIDADE 4 – UTILIZAÇÃO DOS SISTEMAS MULTIMÉDIA

- Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais
- Geração e captura de imagem o Formatação de texto
- Aquisição e reprodução de som
- Aquisição, edição e reprodução de vídeo o Animação 2D
- Divulgação de vídeos e som via rede

Caracterização da prova

A estrutura da prova é constituída por um conjunto de: Itens de resposta curta, itens de resposta fechada de escolha múltipla, Itens de resposta fechada de associação ou correspondência e Itens de resolução gráfica.

Valorização dos temas na prova;

| Conteúdos/Temas | Cotação (em pontos) |
|---------------------------------------|---------------------|
| Introdução à programação | 70 |
| Introdução à teoria da interatividade | 30 |
| Conceitos básicos multimédia | 60 |
| Utilização dos sistemas multimédia | 40 |

Material

As respostas são registadas em folha própria, fornecida pelo estabelecimento de ensino (modelo oficial). Como material de escrita, apenas pode ser usada caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta. Não é permitido o uso de corretor. Não há utilização de computador.

Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.

Critérios gerais de classificação

- A classificação a atribuir a cada item é um número inteiro;
- As respostas que se revelem ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos. No entanto, em caso de omissão ou de engano na identificação de um item, o mesmo pode ser classificado se, pela resposta apresentada, for possível identificá-lo inequivocamente;
- Se o examinando responder a um mesmo item mais do que uma vez, não eliminando inequivocamente a(s) resposta(s) que não deseja que seja(m) classificada(s), deve ser apenas considerada a resposta que surgir em primeiro lugar;
- As respostas aos itens abertos, que apresentem pontos de vista diferentes dos mencionados nos critérios específicos de classificação, devem ser classificadas se o seu conteúdo for considerado cientificamente válido e estiver adequado ao solicitado;
- Composição sem estruturação aparente, com erros graves de sintaxe, de pontuação e/ou de ortografia, cuja gravidade implique perda frequente de inteligibilidade e/ou de sentido;
- Nos itens fechados de resposta curta, caso a resposta contenha elementos que excedam o solicitado, só são considerados para efeito de classificação os elementos que satisfaçam o que é pedido, segundo a ordem pela qual são apresentados na resposta. Porém, se os elementos referidos revelarem uma contradição entre si, a classificação a atribuir é de zero pontos;
- Itens de resposta fechada de escolha múltipla a cotação total do item é atribuída às respostas que apresentem, de forma inequívoca, a única alternativa correta. São classificadas com zero pontos as respostas em que é assinalada:
 - uma alternativa incorreta;
 - mais do que uma alternativa.
- Não há lugar a classificações intermédias.
- Itens de resposta fechada de associação ou correspondência, a classificação é atribuída de acordo com o nível de desempenho. Considera-se incorreta qualquer associação/correspondência que relacione um elemento de um dado conjunto com mais do que um elemento do outro conjunto. A cotação total do item apenas é atribuída se a sequência estiver integralmente correta e completa. São classificadas com zero pontos as respostas em que:
 - é apresentada uma sequência incorreta;
 - é omitido pelo menos um dos elementos da sequência solicitada.
- Itens de resolução gráfica, a classificação atribuída tem em conta o nível de desempenho.

Fim