

## **INFORMAÇÃO – PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA**

**Aplicações Informáticas B**

**2022**

---

**Prova 303**

---

**Ensino Secundário**

---

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do Ensino Secundário da disciplina de Aplicações Informáticas B, a realizar em 2022, nomeadamente:

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

### **Objeto de avaliação**

A prova tem por referência o programa de Aplicações Informáticas B do Ensino Secundário e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova escrita de duração limitada, nomeadamente o desenvolvimento de competências na utilização das tecnologias da informação e comunicação que permitam uma literacia digital generalizada e a capacidade de pesquisar, tratar, produzir e comunicar informação.

As orientações curriculares para o ensino secundário de Aplicações Informáticas B referem quatro temas organizadores: Introdução à programação, Introdução à teoria da interatividade, Conceitos básicos de multimédia, e Utilização dos sistemas multimédia.

Os temas, domínios e conteúdos que podem constituir o objeto de avaliação são os que se apresentam a seguir:

#### **Introdução à Programação**

- Conceitos fundamentais
- Teste e controlo de erros em algoritmia - *tracing*
- Estruturas de controlo

- *Arrays*
- Sub-rotinas

### **Introdução à Teoria da Interatividade**

- Do GUI aos ambientes imersivos
- Realidade virtual
- O conceito de interatividade
- Características ou componentes da interatividade
- Comunicação, edição e formatação de documentos
- Níveis e tipos de interatividade
- Como avaliar soluções interativas
- O desenho de soluções interativas

### **Conceitos Básicos de Multimédia**

- Tipos de *media*
- Conceito de multimédia
- Modos de divulgação de conteúdos multimédia
- Linearidade e não-linearidade
- Tipos de produtos multimédia
- Tecnologias multimédia

### **Utilização dos Sistemas Multimédia**

- Imagem
  - Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais
  - Geração e captura de imagem
- Formatação de texto
- Aquisição e reprodução de som
- Aquisição, edição e reprodução de vídeo

### **Caraterização da prova**

A prova é escrita e realizada na folha de prova, e no computador.

A prova é constituída por um enunciado, sendo a parte realizada no computador guardada num dispositivo de armazenamento e impressa em duplicado (imediatamente após o término da prova).

A prova reflete uma visão integradora e articulada dos diferentes conteúdos programáticos da disciplina. Alguns dos itens podem envolver a mobilização de conteúdos relativos a mais do que um dos temas do Programa.

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência dos temas no Programa.

Os itens podem ter como suporte um ou mais documentos, como, por exemplo, figuras, tabelas, gráficos, textos, imagens, sons e vídeos.

A prova é cotada para 200 pontos.

Grupos de temas	Cotação
Introdução à programação	70
Introdução à teoria da interatividade	30
Conceitos básicos de multimédia	60
Utilização dos sistemas multimédia	40
Total:	200

### Material

- Uma esferográfica (tinta de cor azul ou preto).
- Um computador com os respetivos *softwares* e um dispositivo de armazenamento, facultado pela escola.
- Não é permitido o uso de corretor.

### Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.

### Critérios gerais de classificação

Todas as questões da prova são de carácter escrito, pelo que será necessário:

- A gravação de todas as questões realizadas no computador deverá ser feita num dispositivo de armazenamento, a fornecer ao aluno;
- A ausência/não gravação dos ficheiros implica cotação zero dessas questões;
- Todos os ficheiros que fujam ao pedido serão cotados em valores parciais correspondentes;

- Nas questões que possam ser corretamente resolvidas por mais do que um processo, a cotação será de modo a contemplar o nível de conhecimentos demonstrado;
- A classificação não deverá ser prejudicada pela utilização de raciocínios incorretos obtidos em passos anteriores.
- Para além das penalizações inerentes ao incorreto cumprimento das tarefas no enunciado da prova, será ainda fator de penalização a sua apresentação.

Na correção de todas as questões são tidos em conta:

- Técnicas de resolução de problemas;
- Aplicação de conhecimentos a novas situações;
- Utilização eficiente das várias funcionalidades de cada aplicação.