

INFORMAÇÃO - PROVA

Prova de Equivalência à Frequência

Aplicações Informáticas B - Prova Escrita

Prova 303

2021

12º Ano de Escolaridade

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do ensino secundário da disciplina de Aplicações Informáticas B, a realizar em 2021, nomeadamente:

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

Objeto de avaliação

A prova tem por referência o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, as Aprendizagens Essenciais da disciplina de Aplicações de Informática B e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova escrita de duração limitada, enquadrada por um conjunto de capacidades, nomeadamente:

- Compreensão e aplicação dos conhecimentos relativos à linguagem de Programação DevC ++.
- Utilização correta e adequada do ambiente de desenvolvimento do DevC++.
- Proceder à utilização alargada das tecnologias de informação e comunicação;
- 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;

Caracterização da prova

A prova é única, composta por uma componente escrita, que se estrutura em torno dos domínios mencionados no Programa da disciplina de Aplicações Informáticas B.

Quadro 1 - Domínios / Valorização dos conteúdos da prova

Grupo (Domínios)	Subtemas	Cotação (em pontos)
Introdução à Programação (DevC++)	<ul style="list-style-type: none"> ● Compreender a noção de algoritmo. ● Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. ● Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais. ● Implementação de um algoritmo eficaz com o mínimo de instruções. ● Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas. ● Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade. ● Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade. ● Utilizar funções em programas. ● Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. ● Executar operações básicas com arrays. ● Executar operações básicas com estruturas. 	100
Introdução à multimédia	<ul style="list-style-type: none"> ● Caracterizar os diferentes tipos de média existentes que podem ser combinados nos produtos multimédia; ● Diferenciar modos de divulgação de produtos multimédia <i>online</i> e <i>offline</i>; ● Estabelecer a diferença entre aplicações multimédia lineares e não-lineares; ● Compreender como é feita a representação digital da informação e como é realizada a amostragem, e quantização e a codificação num sistema digital; ● Enumerar os recursos de <i>hardware</i> necessários para a construção de um sistema multimédia mencionando algumas características elementares dos seus componentes; ● Indicar as principais funções do <i>software</i> de captura, de edição e de reprodução dos vários tipos de média. ● Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes. ● Realizar operações de manipulação e edição de imagem. ● Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo. ● Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia. ● Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção. 	100

A prova é constituída por 2 grupos em que cada um dos itens tem como suporte um domínio (ver Quadro 1). Os itens podem envolver a mobilização de conteúdos relativos a mais do que um dos temas do programa.

A prova é cotada para 200 pontos.

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência da apresentação dos temas nas Orientações Curriculares da disciplina.

Os alunos terão uma primeira parte que é de carácter teórico/prático, realizada em folha de teste e a segunda parte da prova no posto de trabalho fornecido pelo estabelecimento de ensino.

As respostas são ações e /ou construções efetuadas no ambiente de desenvolvimento de programação e/ou na aplicação informática a que se refere o respetivo grupo de questões.

Material

O aluno apenas pode usar, como material auxiliar de escrita em rascunho, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta.

Não é permitido, ao aluno, o uso de qualquer dispositivo de armazenamento para além do que lhe for distribuído.

O exame será gravado num dispositivo fornecido com a prova.

Duração

A prova tem uma duração de 90 minutos, não podendo a sua aplicação ultrapassar este limite de tempo.

Critérios gerais de classificação

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada item e é expressa por um número inteiro.

Itens de construção e formatação:

A cotação total do item só é atribuída às respostas em que a sequência apresentada esteja integralmente correta e completa.

São classificadas com zero pontos as respostas em que seja apresentada uma sequência incorreta ou uma formatação e/ou construção diferente da requerida.

Nos itens cuja resposta envolve formatações e/ou construções, os critérios de classificação das respostas apresentam-se organizados por etapas e/ou por níveis de desempenho. A cada etapa e/ou a cada nível de desempenho corresponde uma dada pontuação.