

## 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"> <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> <li>● Implementação de um algoritmo eficaz com o mínimo de instruções.</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>● Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.</li> <li>● Utilizar funções em programas.</li> <li>● Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções.</li> <li>● Executar operações básicas com arrays.</li> <li>● Executar operações básicas com estruturas.</li> </ul>	100
Introdução à multimédia	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Caracterizar os diferentes tipos de média existentes que podem ser combinados nos produtos multimédia;</li> <li>● Diferenciar modos de divulgação de produtos multimédia <i>online</i> e <i>offline</i>;</li> <li>● Estabelecer a diferença entre aplicações multimédia lineares e não-lineares;</li> <li>● Compreender como é feita a representação digital da informação e como é realizada a amostragem, e quantização e a codificação num sistema digital;</li> <li>● Enumerar os recursos de <i>hardware</i> necessários para a construção de um sistema multimédia mencionando algumas características elementares dos seus componentes;</li> <li>● Indicar as principais funções do <i>software</i> de captura, de edição e de reprodução dos vários tipos de média.</li> <li>● Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes.</li> <li>● Realizar operações de manipulação e edição de imagem.</li> <li>● Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.</li> <li>● Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia.</li> <li>● Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção.</li> </ul>	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.