

## Informação - Prova PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

### APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

(Prova 303)

Prova escrita

Ensino Secundário (12.º ano)

maio de 2024

#### INFORMAÇÃO-PROVA

O presente documento divulga informação relativa à Prova de Equivalência à Frequência da disciplina Aplicações Informáticas B, do 12.º ano, a realizar em 2024, nomeadamente:

- Objeto de Avaliação da Prova
- Material
- Duração
- Caracterização da Prova: estrutura e distribuição de cotações
- Critérios Gerais de Classificação

#### Objeto de Avaliação da Prova

A prova tem por referência o *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória* e as “Aprendizagens Essenciais”. Permite avaliar estas últimas numa prova escrita de duração limitada, incidindo sobre os domínios / as aprendizagens essenciais seguintes:

Domínios	Aprendizagens Essenciais
<b>D1 – Introdução à Programação</b> <b>D1.1 – Algoritmia</b> <b>D1.2 - Programação</b>	<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>• Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola.</li><li>• Identificar e utilizar corretamente os diferentes tipos de dados em programas de computador.</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</li></ul>

Domínios	Aprendizagens Essenciais
<p><b>D2 – Introdução à multimédia</b>  <b>D2.1 - Conceitos de multimédia</b>  <b>D2.2 - Tipos de media estáticos: texto e imagem</b>  <b>D2.3 - Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação</b></p>	<p>problemas de baixa complexidade.  • Utilizar funções em programas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade.</li> <li>• Apreender os fundamentos da interatividade.</li> <li>• Conhecer o conceito de multimédia digital.</li> <li>• Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes.</li> <li>• Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial.</li> <li>• Realizar operações de manipulação e edição de imagem.</li> <li>• Integrar imagens em produtos multimédia.</li> <li>• O aluno deve ficar capaz de:</li> <li>• Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.</li> <li>• Captar e editar som de forma a produzir áudio digital para diferentes suportes multimédia.</li> <li>• Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia.</li> <li>• Elaborar storyboards.</li> <li>• Criar ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais.</li> </ul>

### Material

Só é permitido o uso de caneta ou esferográfica de tinta indelével azul ou preta.

Não é permitido o uso de lápis na folha de resposta.

Não é permitido o uso de corretor.

### Duração

A prova tem a duração de 90 minutos, sem tolerância.

## Caraterização da prova: estrutura e distribuição das cotações

Grupo	Itens	Tipologia dos itens	Distribuição de cotações
I	Seleção	Associação/correspondência	40 a 60
II		Escolha múltipla	140 a 160
<b>Total</b>			<b>200</b>

### Critérios gerais de classificação

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos apresentados para cada item.

As respostas ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos.

São classificadas com zero pontos as respostas em que seja assinalada uma resposta incorreta e/ou mais do que uma opção.

Não há lugar a classificações intermédias.

Todas as questões serão de resposta obrigatória.

Espinho e Agrupamento de Escolas Dr. Manuel Laranjeira, 8 de maio de 2024