

**INFORMAÇÃO DA PROVA DE  
EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA**
**Aplicações Informáticas B**

ANO LETIVO	<b>2019/2020</b>	TIPO DE PROVA:	<b>Teórico-prática</b>	CÓDIGO DA PROVA	<b>303</b>	ANO	<b>12.º</b>
------------	------------------	----------------	------------------------	-----------------	------------	-----	-------------

*Despacho Normativo n.º 17-A/2015 de 22 setembro e Despacho normativo n.º 3-A/2020 de 05 de março Dec. Lei nº 14-G/2020 de 13 de abril*

**INTRODUÇÃO**

O presente documento visa divulgar as características da Prova Equivalência à Frequência da disciplina de Aplicações Informáticas B, do 12.º ano, a realizar em 2020 pelos alunos que se encontram abrangidos pelos planos de estudo em vigor.

A prova a que esta informação se refere incide sobre as aprendizagens e as competências enunciadas pelo atual Programa de Aplicações Informáticas B (homologado em julho de 2009) e dá a conhecer, aos diversos intervenientes no processo, os seguintes aspetos:

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

Este documento deve ser dado a conhecer aos alunos e com eles deve ser analisado, para que fiquem devidamente informados sobre a prova que irão realizar.

Importa ainda referir que, nas provas desta disciplina, o grau de exigência decorrente do enunciado dos itens e o grau de aprofundamento evidenciado nos critérios de classificação são determinados pelo respetivo Programa e são adequados ao nível de ensino a que a prova diz respeito e ao escalão etário dos que lhe são sujeitos.

**OBJETO DE AVALIAÇÃO**

A prova tem por referência o o atual Programa da disciplina de Aplicações Informáticas B, uma disciplina anual de carácter eminentemente prático.

Nesta prova, serão avaliados os conteúdos das quatro unidades previstas no Programa.

**CARACTERIZAÇÃO DA PROVA**

A prova tem uma versão, é constituída por 4 grupos de itens, sendo de carácter teórico-prático.

Conforme as indicações fornecidas no enunciado da prova, o aluno realiza-a na folha de resposta ou sob a forma de ficheiros que serão guardadas numa pen fornecida pela escola.

A prova é cotada para 200 pontos, sendo a respetiva valorização relativa dos temas apresentada no Quadro 1.

**QUADRO 1 – VALORIZAÇÃO RELATIVA DOS DOMÍNIOS E DOS CONTEÚDOS**

<b>Grupos</b>	<b>Cotação (em pontos)</b>
I – Introdução à Programação	100
II – Introdução à Teoria da Interatividade	20

III – Multimédia: imagem	40
IV – Multimédia: vídeo	40

As competências programáticas mobilizadas conforme a estruturação definida, constam do Quadro 2, onde se pormenoriza o software necessário à expressão das mesmas.

#### QUADRO 2 – COMPETÊNCIAS

Grupos	Competências	Software
I	Definir o conceito de algoritmo Especificar os diferentes tipos de dados Identificar os diferentes operadores aritméticos e as regras de prioridade Apresentar as estruturas de controlo em linguagem de pseudocódigo Aplicar estruturas de decisão e estruturas repetitivas na elaboração de algoritmos Introdução à Linguagem de Programação Visual C# - Consola Elaboração de diversos programas em Visual C#	Visual Studio com C# ou equivalente
II	Compreender a importância da ergonomia Compreender o conceito de realidade virtual Identificar situações de realidade virtual Compreender o conceito de interatividade Identificar componentes de comportamento ou técnicas associadas ao conceito de interatividade	
III e IV	Caracterizar os diferentes tipos de media existentes que podem ser combinados nos produtos multimédia Definir o conceito de multimédia Diferenciar modos de divulgação de produtos multimédia online de offline 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, a quantização e a codificação num sistema digital Reconhecer os diferentes modelos de cores usados em suportes impressos e electrónicos Identificar os formatos de ficheiros de imagens mais comuns, relevando as características mais importantes de cada um, nomeadamente a sua adequação ao tipo de suporte onde as imagens vão ser colocadas Efetuar conversão de formatos de ficheiros Explicar o que é a compressão de imagens Retocar e melhorar imagens Distinguir imagens vetoriais e de mapa de bits Utilizar adequadamente os diferentes tipos de fontes em documentos Conhecer as noções básicas de captura de imagem com scanner e máquina	Adobe Photoshop  Adobe Premiere

### CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

O aluno deve guardar convenientemente, no local indicado, todos os trabalhos exigidos na prova, sob pena de perder 100% do valor de cada questão não gravada.

Para todas as questões será atribuída a pontuação total para respostas inequivocamente corretas.

Para além disso serão graduadas outras respostas de acordo com o seu grau de correção, sendo a clareza das respostas um critério transversal a toda a prova.

Na classificação do primeiro grupo ter-se-á em conta:

- a correta indentação do código;
- a correta definição das estruturas de dados;
- a ajustada aplicação das estruturas de controlo;
- a clareza na apresentação de resultados.

E nos demais grupos será levada em linha de conta:

- o rigor na aplicação de instruções explicitadas;
- a qualidade dos resultados obtidos.

## MATERIAL

Computador e pen (cedidos pela escola) com o *software* exposto no Quadro 1 da secção 3.

Folha de exame e caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta (ao cuidado do aluno).

## DURAÇÃO DA PROVA

A prova tem a duração de 90 minutos.

Aprovada em Conselho Pedagógico do dia \_\_/\_\_/\_\_\_\_

O Diretor \_\_\_\_\_