
Prova de Equivalência à Frequência de
APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

Código nº 303 | 2023

Ensino Secundário / 12º Ano de Escolaridade

1. Objeto de avaliação

A prova a que esta informação se refere incide nas aprendizagens essenciais da disciplina de Aplicações Informáticas B do 12º ano que contribuem para o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, passíveis de avaliar numa prova teórica de duração limitada.

APRENDIZAGENS ESSENCIAIS:

- Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade.
- Aprender os fundamentos da interatividade.
- Conhecer o conceito de multimédia digital.
- Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes.
- Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial.
- Conhecer os fundamentos do desenho vetorial.
- Desenvolver técnicas de desenho vetorial.
- Realizar operações de manipulação e edição de imagem.
- Converter imagens bitmap em imagens vetoriais (tracing).
- Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização).
- Integrar imagens em produtos multimédia.
- 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.
- Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia.
- Criar ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais.
- Criar cenas, personagens e enredos.
- Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.

Prova de Equivalência à Frequência de
APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

Código nº 303 | 2023

Ensino Secundário / 12º Ano de Escolaridade

- Elaborar protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições.
- Produzir conteúdos e proceder à montagem.
- Testar e validar o produto multimédia.
- Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.
- Compreender a noção de algoritmo.
- Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.
- Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais.
- Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola.
- 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.

A prova avalia o desempenho das competências gerais e das competências específicas da disciplina que decorrem da operacionalização das aprendizagens enunciadas para os domínios constantes no quadro 1.

Quadro 1 – Domínios e subdomínios

Domínio	Subdomínio	Conceitos
Introdução à multimédia	Conceitos de multimédia	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnologias Multimédia • Interatividade • Multimédia Digital
	Tipos de media estáticos: texto e imagem	<ul style="list-style-type: none"> • Imagem bitmap e imagem vetorial • Desenho Vetorial • Manipulação e edição de imagem. • Tracing • Rasterização

Prova de Equivalência à Frequência de
APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

Código nº 303 | 2023

Ensino Secundário / 12º Ano de Escolaridade

	Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação	<ul style="list-style-type: none"> • Formatos de ficheiros de som e de vídeo • Captação e edição de som • Aquisição, edição e pós-produção de vídeo • Produtos multimédia
	Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia	<ul style="list-style-type: none"> • Projetos multimédia • Protótipos e design de interfaces • Produtos multimédia • Distribuição e manutenção produtos multimédia
Introdução à programação	Algoritmia	<ul style="list-style-type: none"> • Noção de algoritmo • Pseudocódigo • Fluxogramas • Linguagens naturais e linguagens formais
	Programação	<ul style="list-style-type: none"> • Estruturas de controlo • Arrays • Cadeia de caracteres (string) • Sub-rotinas • Introdução à programação orientada aos eventos

2. Caracterização e estrutura da prova

Modalidade: Prova escrita

A prova está organizada por quatro grupos de itens e podem incluir os seguintes tipos de item:

- Itens de escolha múltipla;
- Itens de verdadeiro/falso;
- Itens de associação ou correspondência;
- Itens para completamento;
- Itens de resposta aberta;
- Itens de análise e correção de erros.

A distribuição da cotação pelos domínios apresenta-se no Quadro 2.

Prova de Equivalência à Frequência de
APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

Código nº 303 | 2023

Ensino Secundário / 12º Ano de Escolaridade

Quadro 2 – Distribuição da cotação:

Domínio	Cotação (pontos)
Introdução à multimédia	125
Introdução à programação	75
	Total 200 pontos

3. Critérios gerais de classificação

As respostas que se revelem ilegíveis são classificadas com zero pontos.

Itens de escolha múltipla

A cotação total do item é atribuída às respostas que apresentem, de forma inequívoca, a única alternativa correta.

São classificadas com zero pontos as respostas em que é assinalada:

- uma alternativa incorrecta;
- mais do que uma alternativa.

Itens de verdadeiro/falso

A classificação é atribuída de acordo com o nível de desempenho. A resposta em que todas as afirmações sejam identificadas como verdadeiras ou como falsas é classificada com zero pontos.

Itens de associação ou correspondência

A classificação é atribuída de acordo com o nível de desempenho. Considera-se incorrecta qualquer associação/correspondência que relacione um elemento de um dado conjunto com mais do que um elemento do outro conjunto.

Itens para complemento A classificação é atribuída de acordo com o nível de desempenho. Considera-se incorrecto qualquer complemento de um único espaço com mais do que um elemento da chave.

Itens de resposta aberta

Nas questões de resposta aberta a avaliação terá em conta: a adequação da resposta à questão; a correção científica; a clareza da resposta e a estrutura da resposta.

Itens de análise e correção de erros

Prova de Equivalência à Frequência de
APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

Código nº 303 | 2023

Ensino Secundário / 12º Ano de Escolaridade

A classificação a atribuir tem em conta o nível de desempenho. Devem ser respeitadas todas as instruções relativas ao método a utilizar na resolução da questão.

4. Material autorizado

O aluno apenas pode usar, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta. Não é permitido o uso de corretor.

5. Duração

A prova terá a duração de 90 minutos.