

INFORMAÇÃO-PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

## **APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B**

Prova 303 de 2022

Ensino Secundário

---

### **1. Introdução**

O presente documento visa divulgar as características da prova de equivalência à frequência, do Ensino Secundário, da disciplina de Aplicações Informáticas B, a realizar em 2022, pelos alunos abrangidos pelos Planos Curriculares pelo Despacho n.º 8476-A/2018 31 de agosto. E de acordo com o Despacho Normativo n.º 7-A/2022, 22 de março de 2022 - Regulamento das Provas de Avaliação Externa e das Provas de Equivalência à Frequência dos Ensinos Básico e Secundário.

A prova de equivalência à frequência a que esta informação se refere incide nas aprendizagens e nas competências incluídas no Programa de Aplicações Informáticas B.

### **2. Objeto de avaliação**

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos e nas competências enunciados no Programa de Aplicações Informáticas B em vigor.

As competências a avaliar, que decorrem dos objetivos gerais enunciados no Programa, são as seguintes:

- Compreender os fundamentos da lógica da programação;
- Identificar componentes estruturais da programação;
- Aprofundar os saberes sobre as tecnologias de informação e comunicação para a construção do conhecimento no contexto da sociedade da informação;
- Utilizar conhecimentos relativos às lógicas estruturais e modos de interação de aplicações multimédia, na análise da sua utilidade, interesse e eficácia;
- Compreender a importância da interatividade;
- Identificar funcionalidades e configurar as aplicações multimédia mais comuns;

- Desenvolver a capacidade de comunicar, quer pelos meios tradicionais, quer através das novas tecnologias de informação e comunicação.

### 3. Características e estrutura

Prova escrita constituída por quatro grupos, de carácter teórico/prático, realizados em folha de prova de acordo com a seguinte estrutura:

<b>Unidades Temáticas</b>	<b>Objetivos/Competências</b>	<b>Cotação</b> (em pontos)
<b>Domínio - Introdução à Programação</b>	Compreender os conceitos fundamentais relacionados com algoritmia e programação. Utilizar a programação estruturada no desenvolvimento de programação em placas eletrónicas.	<b>50</b>
<b>Parte 1 - Domínio - Introdução à Multimédia</b>	Compreender o conceito de realidade virtual. Identificar situações de realidade virtual. Distinguir realidade virtual imersiva e de não imersiva. Compreender o conceito de interatividade. Relacionar os diferentes tipos de interatividade com o ambiente de trabalho. Reconhecer características de interatividade em soluções informáticas online e offline. Identificar componentes de interatividade em produtos digitais. Idealizar soluções temáticas capazes de dar resposta a problemas de interatividade.	<b>50</b>
<b>Parte 2 - Domínio - Introdução à Multimédia</b>	Caraterizar 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 e offline. Distinguir produtos multimédia baseados em páginas. Enumerar os recursos de hardware necessários para a construção de um sistema multimédia mencionando algumas características elementares dos seus componentes. Indicar as principais funções do software de captura, de edição e de reprodução dos vários tipos de média.	<b>50</b>
<b>Parte 3 - Domínio - Introdução à Multimédia</b>	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. Conhecer software de gravação, organização e exibição de imagens em suportes óticos de memória. Distinguir imagens vectoriais e de mapa de bits, enunciando as características mais importantes de cada um.	<b>50</b>
<b>Total</b>		<b>200</b>

#### **4. Critérios gerais de classificação**

São atribuídas as cotações máxima, intermédia ou nula, conforme o desempenho do aluno na resposta seja total, parcial ou nulo.

Deverá ser atribuída a cotação zero a respostas ilegíveis e/ou ambíguas.

Nos itens de escolha múltipla deverá ser a cotação indicada às respostas em que o aluno assinale de forma inequívoca, utilizando uma cruz (X) ou outro processo a alternativa correta, caso o aluno assinale outra alternativa, deverá ser atribuída cotação zero.

É atribuída a pontuação total para respostas inequivocamente corretas. Para além disso serão graduadas outras respostas de acordo com o seu grau de correção, o rigor dos conceitos. A utilização adequada da terminologia e a adequação da resposta solicitada na pergunta.

#### **5. Duração**

A prova tem a duração de 90 minutos.

#### **6. Material**

O aluno apenas poderá utilizar material de escrita (caneta ou esferográfica de cor tinta azul ou preta).