
INFORMAÇÃO - EXAME DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

PROVA 303

2017

12.º Ano de Escolaridade (Despacho Normativo Nº1-A/2017, artigo 23º)

O presente documento divulga informação relativa à prova de Equivalência à Frequência do Ensino Secundário da disciplina de Aplicações Informáticas B, a realizar em 2017, nomeadamente:

- Objeto de avaliação
- Caracterização da prova
- Critérios gerais de classificação
- Material
- Duração

OBJETO DE AVALIAÇÃO

A prova de exame tem por referência o programa e a planificação da disciplina de Aplicações Informáticas B, e é de carácter teórico-prático.

Existe um conjunto de *software* utilizado nas diferentes unidades que constituem o domínio de avaliação, no entanto, o programa refere as competências que devem ser adquiridas por parte dos alunos na manipulação de *software*.

A prova avalia os objetivos expressos em cada uma das unidades letivas, e os conteúdos a elas associados, passíveis de avaliação numa prova teórico-prática.

OBJETIVOS:

Criar aplicações simples em *Scratch* usando a programação orientada aos eventos com recurso a sub-rotinas, controlos, tipos de dados e estruturas de controlo;

Identificar os diferentes tipos de *media* existentes que podem ser combinados nos produtos multimédia;

Utilizar os recursos de *hardware* e *software* necessários para a construção de um sistema multimédia mencionando algumas características elementares dos seus componentes;

Conhecer e aplicar as principais funções do *software* de captura, de edição e de reprodução dos vários tipos de media (imagem, texto, áudio, animação e vídeo) em diferentes formatos;

Converter formatos de ficheiros.

CONTEÚDOS:

Introdução à programação

Noção de evento no contexto da programação

Programação orientada ao fluxo e orientada a eventos

Uso de uma linguagem orientada a eventos: controlos, tipos de dados, estruturas de controlo, sub-rotinas

Conceitos Básicos Multimédia

Tipos de media

Conceito de multimédia

Modos de divulgação de conteúdos Multimédia

Tipos de produtos multimédia

Tecnologias multimédia

Utilização dos Sistemas Multimédia

Imagem e Texto

Geração, captura e tratamento de imagem

Formatação de texto

Áudio e Vídeo

Aquisição, edição e reprodução de áudio e vídeo

CARACTERIZAÇÃO DA PROVA

A prova tem 3 grupos de itens.

Alguns dos itens ou grupos de itens têm como suporte um ou mais esquemas, imagens, textos, vídeos e áudio.

A prova vai incluir itens do tipo itens de construção.

Quadro 1 – Valorização dos conteúdos na prova

Conteúdos	Cotação (em pontos)
Programação na linguagem Scratch Utilização da linguagem orientada a eventos: controlos, tipos de dados, estruturas de controlo e subrotinas.	50 a 65
Imagem e texto: Geração, captura e tratamento de imagem e texto.	70 a 85
Vídeo e áudio: Aquisição, edição e reprodução de vídeo e áudio.	50 a 65

Quadro 2 – Tipologia, número de itens e respetiva cotação

Tipologia de itens		Nº de itens	Cotação por item (em pontos)
Itens de construção	<ul style="list-style-type: none">- Construção de software.- Manipulação de software.- Formatação de dados, imagens, vídeos e áudio.- Configuração e tratamento de dados, imagens, vídeos e áudio.	20 a 40	1 a 10

CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

As classificações a atribuir às respostas são expressas em números inteiros e resultam da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação.

Itens de construção:

A classificação é atribuída de acordo com os elementos de resposta solicitados, apresentados e nalguns casos também pelo nível de desempenho.

A classificação das respostas decorre do enquadramento simultâneo em níveis de desempenho relacionados com a consecução das etapas necessárias à resolução do item, de acordo com os critérios específicos de classificação, e em níveis de desempenho relacionados com o tipo de erros cometidos.

A cada etapa corresponde uma classificação distribuída equitativamente de acordo com o conteúdo da resposta.

MATERIAL

O examinando realiza a prova no computador, apenas podendo usar, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta para o preenchimento do cabeçalho do modelo oficial, fornecido pela escola.

A escola disponibiliza ao examinando o seguinte material:

- Computador;
- Suporte digital para gravar a prova

DURAÇÃO

A prova tem a duração de 90 minutos.