

INFORMAÇÃO – PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

APLICAÇÕES INFORMÁTICAS - B

2020

Prova 303

12º Ano de Escolaridade (Decreto-Lei n.º 139/2012, de 5 de julho)

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do ensino secundário da disciplina de Aplicações Informáticas - B, a realizar em 2020, nomeadamente:

- Objecto de avaliação
- Características e estrutura da prova
- Critérios gerais de classificação
- Material
- Duração

Objecto de Avaliação

Módulo I – Introdução à Programação (Linguagem Pascal): - Compreender e desenvolver algoritmos; Conhecer os conceitos fundamentais relacionados com algoritmia e programação; Utilizar a programação estruturada no desenvolvimento de programas; Utilizar a programação orientada aos eventos no desenvolvimento de programas.

Módulo II – Introdução à Teoria da Interactividade: - Caracterizar a interface Homem-máquina; Compreender o conceito de realidade virtual; Compreender o conceito de interactividade; Reconhecer características da interactividade.

Módulo III – Conceitos Básicos de Multimédia: - Definir o conceito de multimédia; Caracterizar os diferentes tipos de media existentes; Diferenciar os modos de divulgação de produtos multimédia; Distinguir aplicações lineares de não lineares; Distinguir os diferentes tipos de produtos de multimédia; Identificar as tecnologias de multimédia (Compreender a representação digital da informação / Descrever os recursos de hardware utilizados em multimédia).

Módulo IV - Utilização do Sistema Multimédia. - Reconhecer os diferentes modelos de cor; Caracterizar os atributos elementares das imagens; Caracterizar os formatos de ficheiros de imagem; Saber utilizar programas de desenho e pintura; Saber alterar os atributos da imagem; Caracterizar os formatos de ficheiros de texto; Caracterizar os formatos de ficheiros de som; Conhecer software de captura, edição e gravação de som num suporte óptico; Caracterizar os standards relacionados com o vídeo; Compreender a compressão e a necessidade de codecs no vídeo; Conhecer software de captura, edição e gravação de vídeo num suporte óptico; Conhecer algumas técnicas de animação 2D; Saber utilizar um programa de animação 2D; Identificar métodos, tecnologias e software de divulgação de vídeo e sons via rede.

Características e estrutura da prova

A prova será teórica e estará dividida em 4 (quatro) grupos, sendo eles:

Módulo I – Introdução à Programação (Linguagem Pascal);

Módulo II – Introdução à Teoria da interactividade;

Módulo III – Conceitos Básicos de Multimédia;

Módulo IV - Utilização do Sistema Multimédia.

Quadro 1 – Valorização das unidades /conteúdos

Unidades /conteúdos	Cotação (em pontos)
Módulo I - Introdução à Programação	80
Módulo II - Introdução à Teoria da Interactividade	45
Módulo III - Conceitos Básicos de Multimédia	45
Módulo IV – Utilização do Sistema Multimédia	30

Quadro 2 – Tipologia

Tipologia de itens	Número de itens	Cotação por item (em pontos)
Módulo I - Introdução à Programação (questões: tabela da verdade / programação / escolha múltipla / preenchimento de espaços / correspondências)	4	15 + 20 + 20 + 25
Módulo II - Introdução à Teoria da Interactividade (questões: escolha múltipla / preenchimento de espaços / correspondências)	3	3 x 15
Módulo III - Conceitos Básicos de Multimédia (questões: escolha múltipla / preenchimento de espaços / correspondências)	3	3 x 15
Módulo IV – Utilização do Sistema Multimédia (questões: escolha múltipla / preenchimento de espaços / correspondências)	2	2 x 15

Cr terios de Classifica o

- As tarefas totalmente realizadas e de acordo com o enunciado ter o a cota o m xima;
- Integra o dos dados do enunciado na resolu o das tarefas propostas;
- Utiliza o correcta da linguagem e termos da disciplina na resolu o da prova;
- As tarefas n o totalmente realizadas ou que n o correspondam totalmente ao que foi solicitado no enunciado ter o uma cota o parcial;
- As tarefas n o realizadas ou que n o correspondam ao que foi solicitado no enunciado ter o cota es nulas;
- Nas justifica es pedidas, o aluno deve responder de modo completo e sucinto, revelando conhecimentos cient ficos adequados. Ter-se-  em considera o a adequa o da resposta   pergunta e clareza da resposta;

Material

O aluno apenas pode usar, como material de escrita, caneta ou esferogr fica de tinta indel vel, azul ou preta.

As respostas s o registadas em folha pr pria, fornecida pelo estabelecimento de ensino (modelo oficial).

N o   permitido o uso de corrector.

Dura o

A prova tem a dura o de 90 minutos.