

INFORMAÇÃO:	Prova de Equivalência à Frequência		
DISCIPLINA:	Aplicações Informáticas B		
CÓDIGO DE PROVA:	Prova 303		
TIPO DE PROVA:	Escrita		
NÍVEL DE ENSINO/ANO:	Ensino Secundário – 12º Ano		
DURAÇÃO:	90 minutos	TOLERÂNCIA:	s/ tolerância

ÍNDICE:

- 1. Objeto de avaliação**
- 2. Características e estrutura**
- 3. Critérios gerais de classificação**
- 4. Material autorizado**
- 5. Duração**

1. OBJETO DE AVALIAÇÃO

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos e nas competências enunciadas no Programa de Aplicações Informáticas – B em vigor (homologado em julho de 2009).

A avaliação sumativa externa, realizada através de uma prova escrita de duração limitada só permite avaliar parte dos conhecimentos e das competências enunciadas no Programa.

Temas/Conteúdos	Objetivos/Competências
Conceitos Básicos Multimédia ⇒ Tipos de média; ⇒ Conceito de multimédia; ⇒ Modos de divulgação multimédia; ⇒ Linearidade e não-linearidade; ⇒ Tipos de produtos multimédia; ⇒ Tecnologias multimédia; ⇒ Conceito de periférico de input, output e input/output.	<ul style="list-style-type: none">• Entender a multimédia nas suas múltiplas formas de exibição.• Compreender a noção de multimédia quanto à sua composição e quanto à sua proveniência.• Reconhecer os suportes de armazenamento de informação mais difundidos.• Identificar o que é um periférico Output e Input.
Imagem ⇒ Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais. ⇒ Modelos aditivos e subtrativos, CMYK e HSV. ⇒ Geração e captura de imagem (formatos de ficheiros de imagem, compressão de imagens, retoques de imagem).	<ul style="list-style-type: none">• Identificar os formatos de ficheiros de imagens mais comuns, relevando as suas características.• Demonstrar como efetuar a conversão de formatos de ficheiros.• Explicar o que é a compressão de imagens.• Conhecer software de gravação, organização e exibição de imagens.
Vídeo ⇒ Aquisição, edição e reprodução de vídeos.	<ul style="list-style-type: none">• Identificar os formatos de ficheiros de vídeo mais comuns, relevando as suas características.• Conhecer e explicitar as noções básicas sobre captura, edição e gravação, em suportes de memória auxiliar, de vídeo digital.
Introdução à Programação ⇒ Algoritmos e pseudocódigo. ⇒ Noção de linguagem de programação e de programa. ⇒ Conceitos fundamentais. ⇒ Dados e tipos de dados. ⇒ Operadores aritméticos e prioridades. ⇒ Expressões.	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer as limitações das linguagens formais face às linguagens naturais.• Definir o conceito de algoritmo.• Reconhecer a importância do pseudocódigo e do fluxograma.• Especificar os diferentes tipos de dados.• Identificar os diferentes operadores e as regras de prioridade.

<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Operadores lógicos. ⇒ Variáveis e constantes. ⇒ Declaração e atribuição. ⇒ Estruturas de controlo, sequencial, de seleção e repetitivas em pseudocódigo e Visual Basic. 	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentar estruturas de controlo em linguagem de pseudocódigo e em Visual Basic. • Aplicar estruturas de decisão e estruturas repetitivas na elaboração de algoritmos e programas em Visual Basic.
--	--

2. CARACTERÍSTICAS E ESTRUTURA

Prova Escrita.

A prova é constituída por quatro grupos, de carácter realizados em folha própria, fornecida pelo estabelecimento de ensino (modelo oficial).

3. CRITÉRIOS GERAIS DE CLASSIFICAÇÃO

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada item.

✓ As respostas ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos.

✓ Sempre que haja duas respostas ao mesmo item, apenas é cotada a que se apresenta, na prova, em primeiro lugar.

✓ Itens de seleção

- Nos itens de escolha múltipla e de associação ou correspondência, a cotação só é atribuída às respostas que apresentam de forma inequívoca a opção correta. Todas as outras respostas são classificadas com zero pontos.

- Nos itens de completamento, a cotação só é atribuída às palavras ou expressões que apresentam de forma inequívoca a opção correta.

✓ Itens de construção

- Nos itens de resposta restrita e de resposta extensa, os critérios de classificação apresentam-se organizados por níveis de desempenho ou por etapas. A cada nível de desempenho e a cada etapa corresponde uma dada pontuação.

✓ Nesta prova apenas será admitida a grafia do Acordo Ortográfico em vigor.

✓ As respostas são registadas em folha própria, fornecida pelo estabelecimento de ensino (modelo oficial).

Cotações:

Conteúdos	Cotações (Pontos)
Conceitos Básicos Multimédia	50
Imagem	40
Vídeo	40
Introdução à Programação	70
Total	200

4. MATERIAL AUTORIZADO

Caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta.

5. DURAÇÃO

A prova tem a duração de 90 minutos.