



INFORMAÇÃO – PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

**APLICAÇÕES INFORMÁTICAS - B**

**2024**

Prova 303

12º Ano de Escolaridade

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do ensino secundário da disciplina de Aplicações Informáticas - B, a realizar em **2024**, nomeadamente:

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

**Objeto de Avaliação**

Módulo I – Introdução à Programação - \_\_\_\_\_ 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 Interatividade: - caracterizar a interface Homem-máquina; compreender o conceito de realidade virtual; compreender o conceito de interatividade; reconhecer características da interatividade.

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 ótico; 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 ótico; 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.

#### **Caracterização da prova**

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

Módulo I – Introdução à Programação

Módulo II – Introdução à Teoria da Interatividade;

Módulo III – Conceitos Básicos de Multimédia;

Módulo IV - Utilização do Sistema Multimédia.

**Quadro 1 – Valorização das unidades /conteúdos**

<b>Unidades /conteúdos</b>	<b>Cotação (em pontos)</b>
Módulo I - Introdução à Programação	80
Módulo II - Introdução à Teoria da Interatividade	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 Interatividade (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

**Critérios gerais de classificação**

- As tarefas totalmente realizadas e de acordo com o enunciado terão a cotação máxima;
- Integração dos dados do enunciado na resolução das tarefas propostas;
- Utilização correta da linguagem e termos da disciplina na resolução da prova;
- As tarefas não totalmente realizadas ou que não correspondam totalmente ao que foi solicitado no enunciado terão uma cotação parcial;
- As tarefas não realizadas ou que não correspondam ao que foi solicitado no enunciado terão cotações nulas;
- Nas justificações pedidas, o aluno deve responder de modo completo e sucinto, revelando conhecimentos científicos adequados. Ter-se-á em consideração a adequação da resposta à pergunta e clareza da resposta;

**Material**

O aluno apenas pode usar, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta.

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

Não é permitido o uso de corrector.

**Duração**

A prova tem a duração de 90 minutos.