



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE
CONDEIXA-A-NOVA



REPÚBLICA
PORTUGUESA
EDUCAÇÃO

Verificado a 28/04/2021

(OIA Coord. Departamento)

Aprovado a 12/05/2021

(O Diretor)

INFORMAÇÃO-PROVA
APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

2021

Prova 303

12.º 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 2021, nomeadamente:

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

1. Objeto de Avaliação

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

2. Caracterização da Prova

- A prova apresenta 2 grupos de itens, I – Introdução à Programação e II – Introdução à Multimédia.
- A prova terá uma componente escrita realizada em papel e uma componente prática realizada no computador, conforme as instruções indicadas na prova;
- A sequência dos itens da prova pode não corresponder à sequência das unidades temáticas no Programa da disciplina;
- Alguns itens podem envolver a mobilização de aprendizagens relativas a mais do que um tema do Programa;
- A prova é cotada na escala de 0 a 200 pontos.

GRUPO I - Introdução à Programação

Algoritmia

- Compreender a noção de algoritmo;
- Elaborar algoritmos simples;
- Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais.

Programação

- Utilizar uma linguagem de programação para elaborar programas simples;
- Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas;
- Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade.
- Desenvolver programas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade;
- Utilizar funções em programas.

GRUPO II - Introdução à Multimédia

Conceitos de multimédia

- Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade;
- Apreender os fundamentos da interatividade;
- Conhecer o conceito de multimédia digital.

Tipos de media estáticos: texto e imagem

- Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes;
- Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial;
- Conhecer os fundamentos do desenho vetorial;
- Desenvolver técnicas de desenho vetorial;
- Realizar operações de manipulação e edição de imagem;
- Converter imagens bitmap em imagens vetoriais;
- Converter imagens vetoriais em imagens bitmap;
- Integrar imagens em produtos multimédia.

Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação

- Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo;
- Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes;
- Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção;
- Planear, estrutura e organiza um guião, para criar produtos multimédia;
- Elaborar storyboards;
- Criar ambientes para animação seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais;
- Criar cenas, personagens e enredos.

Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia

- Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas;
- Elaborar protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições;
- Produzir conteúdos e proceder à montagem;
- Testar e validar o produto multimédia;
- Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.

3. Material Autorizado

- Computador da sala de informática;
- Caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta.

4. Duração

- A prova tem a duração de 90 minutos.

5. Critérios Gerais de Classificação

- Será atribuída a cotação zero a respostas ilegíveis e/ou ambíguas;
- Será atribuída a pontuação total a respostas inequivocamente corretas;
- Outras respostas serão classificadas de acordo com o seu grau de correção, isto é, rigor da aplicação dos conceitos, utilização adequada da terminologia e a adequação da resposta.