

Informação - Prova de Equivalência à Frequência

## **Aplicações Informáticas B**

**Código da Prova: 303/2018**

12º Ano de Escolaridade

Decreto-Lei n.º 139/2012, de 5 de julho, na redação atual. Regulamento de Exames.

---

### **1. Introdução**

As informações sobre a prova apresentadas neste documento não dispensam a consulta da legislação referida e do Programa da disciplina.

O presente documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos à prova:

- ❖ o objeto de avaliação;
- ❖ as características e a estrutura;
- ❖ os critérios gerais de classificação;
- ❖ o material;
- ❖ a duração.

A avaliação sumativa, realizada através de uma prova escrita de duração limitada, só permite avaliar parte dos conhecimentos e das competências enunciados no Programa. Assim, a resolução da prova pode implicar a mobilização de aprendizagens inscritas no Programa, mas não expressas no objeto de avaliação identificado no ponto 2 deste documento.

### **2. Objeto de avaliação**

A prova de equivalência à frequência tem por referência o *Programa de Aplicações Informáticas B, 12º ano*.

Considera-se, pois, condição para o entendimento desta informação a leitura do Programa.

A prova incide sobre a aprendizagem correspondente à totalidade dos anos que constituem o plano curricular da disciplina (1 ano).

Objetivos específicos	Conteúdos específicos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar estruturas de decisão e estruturas repetitivas na elaboração de algoritmos.</li> <li>• Programar através de Pascal: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Programas sequenciais</li> <li>○ Programas com Estruturas de Decisão;</li> <li>○ Programas com Estruturas Repetitivas.</li> </ul> </li>   <li>• Compreender os conceitos de Multimédia e a sua utilização na Sociedade do Conhecimento.</li> <li>• Desenvolver o conhecimento das tecnologias da multimédia.</li> <li>• Desenvolver os conhecimentos dos recursos de <i>hardware</i> necessários a criação de conteúdos multimédia.</li> <li>• Conhecer a utilidade do <i>software</i> de captura, edição e reprodução dos diversos media.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Introdução à Programação</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Conceitos fundamentais <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dados e tipos de dados</li> <li>▪ Operadores aritméticos e prioridades</li> <li>▪ Compatibilidades de tipos; expressões</li> <li>▪ Operadores lógicos</li> <li>▪ Variáveis e constantes</li> <li>▪ Declaração</li> <li>▪ Atribuição</li> <li>▪ Instruções de entrada e de saída</li> </ul> </li> <li>○ Estruturas de controlo <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Estrutura sequencial</li> <li>▪ Estruturas de seleção</li> <li>▪ Estruturas repetitivas</li> </ul> </li> </ul> </li>   <li>• <b>Utilização de Sistemas Multimédia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de media <ul style="list-style-type: none"> <li>Quanto à sua natureza espaço temporal</li> <li>Estáticos <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagem</li> <li>• Texto</li> </ul> </li> <li>Dinâmicos <ul style="list-style-type: none"> <li>• Áudio</li> <li>• Vídeo</li> <li>• Animação</li> </ul> </li> <li>Quanto à sua origem <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capturados</li> <li>• Sintetizados</li> </ul> </li> <li>Modos de divulgação de conteúdos multimédia <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Online</i></li> <li>• <i>Offline</i></li> </ul> </li> <li>Linearidade e não-linearidade</li> <li>Tipos de produtos multimédia <ul style="list-style-type: none"> <li>• Baseados em páginas</li> <li>• Baseados no tempo</li> </ul> </li> <li>Tecnologias multimédia</li> <li>Representação digital <ul style="list-style-type: none"> <li>• Amostragem</li> <li>• Quantização</li> <li>• Codificação</li> </ul> </li> <li>Formatos <i>Audio Digital</i></li> <li>Recursos necessários</li> <li><i>Hardware</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dispositivos de entrada</li> <li>• Dispositivos de saída</li> <li>• Dispositivos de armazenamento</li> </ul> </li> <li><i>Software</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De captura</li> <li>• De edição</li> <li>• De reprodução</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li></ul>

### 3. Caracterização da prova

A prova apresenta 2 grupos de itens, I – Introdução à Programação e II – Utilização de Sistemas Multimédia.

A prova é do tipo escrita e será realizada em papel, 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 estrutura da prova sintetiza-se no quadro seguinte.

Grupo	Tipologia de itens	Nº itens	Cotação (em pontos)
I	<b>Itens de construção</b> ❖ Resolução de problemas	3 a 5	<b>120</b>
II	<b>Itens de seleção</b> ❖ Escolha múltipla	15 a 20	<b>80</b>

### 4. Critérios de classificação

A prova é cotada na escala de 0 a 200 pontos.

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada item e é expressa por um número inteiro.

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

**Os critérios específicos** de classificação estão organizados por níveis de desempenho. As pontuações correspondentes a esses níveis são fixas, não podendo ser atribuídas classificações diferentes das indicadas.

São previstos níveis intercalares de desempenho que não se encontram descritos, de modo a que sejam contempladas possíveis variações nas respostas dos examinandos.

Qualquer resposta que não corresponda ao nível mais alto descrito é integrada num dos níveis inferiores, de acordo com o desempenho observado.

Caso a resposta apresente um nível de desempenho inferior ao mais baixo descrito, é classificada com zero pontos.

- **Itens de construção**

**Resolução de problemas** - as respostas são classificadas de acordo com os elementos solicitados e apresentados, nomeadamente, chegar à solução, de forma eficiente, de acordo com as instruções fornecidas.

- **Itens de seleção**

**Escolha múltipla** - a cotação total só é atribuída às respostas que apresentem de forma inequívoca a única opção correta. São classificadas com zero as respostas em que seja assinalada uma opção incorreta e/ou mais do que uma opção.

## **5. Material**

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

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

Não é permitido o uso de corretor.

## **6. Duração**

A prova tem a duração de 90 minutos.