

Informação - Prova de Equivalência à Frequência

Código da Prova: 303 | **2018**

Ensino Secundário

Disciplina: **Aplicações Informáticas B**

1^a e 2^a Fases

12^o Ano de Escolaridade

Tipo de Prova: Escrita

Duração: 90 minutos

1. Introdução

Este documento apresenta informação sobre a prova de Equivalência à Frequência da disciplina de **Aplicações Informáticas B**, do 12^o Ano de Escolaridade do ensino secundário.

As informações apresentadas neste documento não dispensam a consulta do programa da disciplina e de toda a legislação em vigor.

2. Objecto de avaliação

A prova tem por referência o Programa de **Aplicações Informáticas B** em vigor desde julho de 2009 e disponível no sítio em linha do Ministério da Educação.

O aluno deverá ter as seguintes competências:

- Conhecimento e compreensão de dados e de conceitos.
- Estabelecimento de relações entre conceitos.
- Qualidade na gestão e organização do trabalho realizado.
- Domínio dos conceitos e procedimentos técnicos de base na área da imagem digital.
- Conhecer aplicações informáticas para processamento e tratamento de imagem.
- Capacidade de manuseamento de ferramentas de tratamento e produção de imagem digital.
- Domínio dos conceitos elementares de programação informática.
- Conhecer a estrutura básica de um programa informático.
- Utilizar estruturas de decisão e de repetição na elaboração de algoritmos e fluxogramas.
- Identificar e caracterizar conceitos, soluções e tipologias de interatividade.

Temas / Conteúdos abordados

- Introdução à programação
- Imagem digital: Codificação, compressão, cor, edição, digitalização e impressão
- Vídeo digital: edição não linear, integração
- Animação: técnicas de animação, captura e composição
- Conceitos rudimentares de (Teoria da) Interatividade

3. Características e estrutura da prova

A Prova de **Aplicações Informáticas B** tem uma natureza teórico-prática apresentando duas partes distintas:

- Parte 1 (Teórica): Conceitos de programação e conceitos de Interatividade
- Parte 2 (Teórico-Prática): Utilização de sistemas multimédia

A estrutura e a cotação de cada parte encontra-se detalhada no quadro 1, disponível mais abaixo, nos critérios gerais de classificação.

4. Critérios gerais de classificação

A classificação a atribuir em cada resposta resulta da aplicação de critérios gerais e específicos apresentados pelos seguintes descritores:

Conteúdos	Descritores	Cotação (em pontos)
Parte 1	Capacidade de panificação de projetos de programação informática. Desenho de fluxogramas e criação de pseudo-código.	20
	Domínio dos conceitos técnicos de base	10
	Coerência conceptual e formal	10
	Capacidade de análise e representação	10
Parte 2	Domínio das ferramentas de tratamento e produção de material digital multimédia. Aplicações sugeridas: Photoshop, Gimp.	40
	Capacidade de adaptação às diferentes aplicações e ambientes digitais de produção multimédia. Aplicações sugeridas: Movie Maker, Sony Vegas, Premiere.	50
	Capacidade de construção de aplicações informáticas que resolvam determinados problemas. Linguagens sugeridas: HTML, Javascript e CSS.	60
Total:		200

Quadro 1: Critérios gerais de classificação

5. Material

Material da responsabilidade do aluno	Material fornecido pela escola
Caneta azul ou preta	Computador pessoal e credenciais de entrada (Login e Password) (Opcional)
Lápis ou canetas de cor	PEN Drive (opcional)
Lápis, borracha, afiador e régua	Sítio em linha (Internet) com material de apoio ao enunciado (Opcional)
	Folhas de prova e folhas de rascunho (Papel A4, etc.)

6. Duração

A prova tem a duração de **90 minutos**, sem qualquer tolerância adicional.

No final da prova o examinando deve entregar as folhas de prova e a PEN de trabalho caso tenha sido fornecida inicialmente.

Mais informação

Área digital de apoio aos alunos do **AE de Benfica**, disponível em:
sites.aebenfica.org/geral/disciplinas

Fim do documento