

INFORMAÇÃO – PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA
Ensino Secundário
2023/2024

Prova de Equivalência à Frequência: Aplicações Informáticas B

Ano de escolaridade: 12.º (Portaria nº 226-A/2018, de 7 de agosto)

Código: 303

1- Introdução:

As informações apresentadas neste documento não dispensam a consulta do programa da disciplina.

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

- Objeto de avaliação;
- Características e estrutura;
- Critérios de classificação;
- Material;
- Duração.

2-Objeto de avaliação:

A prova de exame tem por referência as Aprendizagens Essenciais de Aplicações Informáticas B em vigor para o 12.º ano e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova de duração limitada.

A resolução da prova pode envolver:

- Resolução de problemas de programação;
- Seleção e aplicação de estratégias de resolução de problemas;
- Formulação de hipóteses e previsão de resultados;
- Interpretação e crítica de resultados no contexto de um problema;
- Resolução de problemas em contextos de programação, teoria da interatividade e sistemas multimédia;
- Comunicação de conceitos, raciocínios e ideias com clareza e rigor lógico;
- Expressão do mesmo conceito de diversas formas ou em diferentes linguagens;
- Utilização correta do vocabulário específico das matérias lecionadas;
- Utilização e interpretação de linguagem técnica própria dos conteúdos lecionados;
- Apresentação dos textos de forma clara e organizada;
- Aplicação de conhecimentos de edição de imagem/vídeo;

Os temas/conteúdos que constituem o objeto de avaliação são os que a seguir se discriminam:

INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO

- Composto por um exercício teórico-prático utilizando a linguagem de programação Python (Visual Studio Code).

CONCEITOS BÁSICOS MULTIMÉDIA

- Composto por questões de carácter teórico.

UTILIZAÇÃO DOS SISTEMAS MULTIMÉDIA

- Composto por questões de carácter teórico-prático relativo à matéria lecionada, bem como:

- Software de edição de imagem (GIMP - versão igual ou superior a 2.10.32 e/ou Inkscape - versão igual ou superior a 1.2);
- Software de edição de vídeo (Clipchamp).

3- Caracterização da prova (identificar a existência de versões e incluir cotação para cada item/grupo):

A prova está organizada por itens e/ou grupos de itens e é constituída por duas partes:

Componente Escrita (Parte 1)

Componente Prática (Parte 2)

A resolução da Parte 1 é efetuada no enunciado da prova. A Parte 2 é realizada com o recurso a um computador e respetivas aplicações, necessárias para resolução da prova, sendo os respetivos ficheiros gravados e enviados para a plataforma Teams.

Os itens/grupos de itens podem ter como suporte um ou mais documentos, como, por exemplo, tabelas, figuras e gráficos.

A prova reflete uma visão integradora e articulada dos diferentes conteúdos programáticos da disciplina.

Os itens podem envolver a mobilização de conteúdos relativos a mais do que um dos temas do Programa.

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência dos temas/conteúdos nas Aprendizagens Essenciais.

A prova é cotada para 200 pontos.

Quadro1 - Valorização Relativa dos Conhecimentos e Capacidades

Grupos	Conhecimentos e capacidades	Cotação (em pontos)
1 – INTRODUÇÃO À PROGRAMACÃO	Aplicar corretamente os tipos de dados. Aplicar corretamente os operadores aritméticos e lógicos. Utilizar corretamente a declaração de variáveis e constantes. Conhecer as instruções de entrada e saída. Criar e utilizar corretamente as estruturas de controlo. Criar e utilizar procedimentos e funções.	80
2 – CONCEITOS BÁSICOS MULTIMÉDIA	Caracterizar os diferentes tipos de media existentes que podem ser combinados nos produtos multimédia. Definir o conceito de multimédia. Identificar os formatos de ficheiros de imagens mais comuns, relevando as características mais importantes de cada um, nomeadamente a sua adequação ao tipo de suporte onde as imagens vão ser colocadas. Distinguir imagens vetoriais e de mapa de bits, enunciando as características mais importantes de cada um.	60
3 – UTILIZAÇÃO DOS SISTEMAS MULTIMÉDIA	Explicitar as noções básicas sobre a captura e/ou criação, edição e gravação de imagem digital. Utilizar programas de edição de imagem bitmap e/ou vetorial. Explicitar as noções básicas sobre a captura, edição e gravação de vídeo digital. Utilizar programas de edição de vídeo digital.	60

Quadro2 - Tipologia, número de itens e cotação

Tipologia de Itens		Número de itens	Cotação por item (em pontos)
Itens de Seleção	Escolha múltipla	4 a 6	5 a 20
Itens de Construção	Resposta curta	2 a 5	10 a 30
	Resposta extensa	2 a 4	20 a 60

4-Critérios de classificação:

A prova será cotada por tarefas, estando estas muito bem definidas.

Se o aluno cumprir corretamente cada tarefa, esta será cotada com os pontos atribuídos na respetiva questão.

Se o aluno cumprir uma tarefa de modo incorreto ou incompleto ou se não a cumprir, a tarefa será cotada com 0 (zero) pontos na respetiva questão.

5-Material a utilizar:

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 lápis nem de corretor.

Uso de computador disponível na sala da Prova.

6-Duração da prova:

A prova tem a duração de 90 minutos.