

Informação Prova

Prova de Equivalência à Frequência de

Aplicações Informáticas B

Prova 303 | 2026 | Fases: 1ª e 2ª fases

12.º Ano de Escolaridade

1. INTRODUÇÃO

A prova de equivalência à frequência a que esta informação se refere incide nas aprendizagens essenciais (AE) de Aplicações Informáticas B. 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 a que esta informação se refere incide nos conhecimentos, capacidades e atitudes preconizadas nas Aprendizagens Essenciais (AE) de Aplicações Informáticas B em vigor, em que o aluno deve ser capaz de:

- Compreender a noção de algoritmo;
- Utilizar uma linguagem de programação imperativa para elaborar programas simples, em ambiente de consola;
- Conhecer o conceito de multimédia digital;
- Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes e da composição gráfica (imagem bitmap e vetorial);
- Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas, reconhecendo os principais formatos de ficheiros vídeo/som e elaborando o respetivo storyboard.

3. CARACTERIZAÇÃO DA PROVA

A prova é única, constituída por uma componente escrita, que se estrutura em torno dos dois domínios referidos nas Aprendizagens Essenciais de Aplicações Informáticas B.

| Domínios | Subdomínio | Objetivos/Competências | Cotações |
|--------------------------|--|--|------------|
| Introdução à Programação | Algoritmia | <ul style="list-style-type: none"> • Compreender a noção de algoritmo. • Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. | 25 pontos |
| | Programação | <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer e utilizar uma linguagem de programação imperativa, em ambiente de consola. • Detetar e corrigir eventuais erros. | 45 pontos |
| Introdução à Multimédia | Conceitos de Multimédia | <ul style="list-style-type: none"> • Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. • Conhecer o conceito de multimédia digital. | 10 pontos |
| | Tipos de media estáticos: texto e imagem | <ul style="list-style-type: none"> • Compreender a importância da escolha de tipos de letra, formatação e composição de texto em diversos tipos de suportes. • Compreender a composição gráfica de um cartaz (imagem bitmap ou vetorial). • Integrar imagens em produtos multimédia. | 40 pontos |
| | Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação | <ul style="list-style-type: none"> • Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo. • Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo: - aquisição, edição e pós-produção. • Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia. • Elaborar storyboards. | 80 pontos |
| | Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia | <ul style="list-style-type: none"> • Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas. • Testar e validar o produto multimédia. | |
| Total | | | 200 pontos |

Os alunos responderão a perguntas sobre como devem alcançar os objetivos/competências enumerados neste grupo. As perguntas serão do tipo:

- Verdadeiros e falsos;
- Escolha múltipla;
- Correspondência;
- Resposta direta / Esquemas;
- Resposta longa / Esboço.

4. CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

Não será atribuída qualquer pontuação a respostas cujo conteúdo seja considerado inadequado às respectivas questões. Nas questões cuja resposta seja múltipla apenas se considera como válida uma única opção - caso o aluno opte por mais que uma resposta, registre uma resposta ilegível ou que não possa ser claramente identificada, a cotação dessa questão será considerada nula. Nos itens de verdadeiro / falso, de associação e de correspondência, a classificação a atribuir tem em conta o nível de desempenho revelado na resposta. Nas questões de resposta construída curta ou longa a avaliação terá em conta: a adequação, a correção científica, a clareza e a estrutura da resposta.

5. MATERIAL

O examinando apenas pode utilizar na prova, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta.

6. DURAÇÃO DA PROVA

90 minutos.