



INFORMAÇÃO – PROVA

Aplicações Informáticas B – PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA 2018

PROVA 303

12.º Ano de Escolaridade (Decreto-Lei n.º 139/2012, de 5 de julho)

O presente documento visa divulgar as características da prova de equivalência à frequência do ensino secundário da disciplina de Aplicações Informáticas B, a realizar em 2018 pelos alunos que se encontram abrangidos pelos planos de estudo instituídos pelo Decreto-Lei N.º 139/2012, de 5 de julho.

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:

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

Importa ainda referir que, nas provas desta disciplina, o grau de exigência decorrente do enunciado dos itens e o grau de aprofundamento evidenciado nos critérios de classificação estão balizados pelo Programa, em adequação ao nível de ensino a que a prova diz respeito.

Objeto de avaliação

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos e nas competências enunciados no Programa de Aplicações Informáticas B. A disciplina de Aplicações Informáticas B é uma disciplina anual de carácter eminentemente prático. A prova avalia as competências que



decorrem quer dos objetivos gerais, quer dos objetivos de aprendizagem expressos em cada uma das unidades letivas, e os conteúdos a elas associados, passíveis de avaliação numa prova escrita.

Competências

Conhecer os conceitos fundamentais de programação.

Conhecer a estrutura básica de um programa.

Utilizar estruturas de decisão e de repetição na elaboração de algoritmos.

Conhecer os princípios básicos das linguagens de programação orientadas a eventos.

Compreender os conceitos de Multimédia e a sua utilização na Sociedade do Conhecimento.

Desenvolver o conhecimento das tecnologias da multimédia.

Desenvolver os conhecimentos dos recursos de hardware necessários a criação de conteúdos multimédia.

Conhecer a utilidade do software de captura, edição e reprodução dos diversos media.

Conteúdos

INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO

- Conceitos fundamentais
- Teste e controlo de erros em algoritmia - tracing
- Estruturas de controlo
- Arrays
- Sub-rotinas
- Introdução à programação orientada aos eventos

CONCEITOS BÁSICOS MULTIMÉDIA

- Tipos de média
- Conceito de multimédia
- Modos de divulgação de conteúdos multimédia
- Linearidade e não-linearidade
- Tipos de produtos multimédia
- Tecnologias multimédia



UTILIZAÇÃO DOS SISTEMAS MULTIMÉDIA

- Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais
- Geração e captura de imagem
- Formatação de texto
- Aquisição e reprodução de som
- Aquisição, edição e reprodução de vídeo
- Animação 2D
- Divulgação de vídeos e som via rede

Professores Responsáveis:

Nuno Raposo (Coordenação))

André Freitas

Pedro Lorena

São Tomé, 24 de abril de 2018