



INFORMAÇÃO - PROVA

APLICAÇÕES INFORMÁTICAS - B – PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

2022

PROVA 303

Decreto-Lei nº 55/2018, de 6 de julho conjugado com o Decreto-Lei n.º 139/2012, de 5 de julho e com o Despacho Normativo n.º 7-A/2022 de 24 de março.

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 **2022**.

As informações 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
- Caracterização da prova
- Critérios gerais de classificação
- Material
- Duração

1. Objeto de avaliação

A prova tem por referência o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória e as Aprendizagens Essenciais de Aplicações Informáticas B e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova escrita de duração limitada, incidindo sobre os temas seguintes:



Temas/ Conteúdos	Cotação
Introdução à Programação Algoritmia, pseudocódigo e programação: <ul style="list-style-type: none">✓ Reconhecer a importância do pseudocódigo;✓ Especificar os diferentes tipos de dados;✓ Apresentar as estruturas de controlo em linguagem de pseudocódigo;✓ Aplicar o <i>tracing</i> a um algoritmo dado;✓ Aplicar estruturas de decisão e estruturas repetitivas na elaboração de algoritmos.	100
Introdução à Multimédia Tipos de media, tipos de produtos multimédia, tecnologias multimédia: <ul style="list-style-type: none">✓ Caracterizar os diferentes tipos de media existentes que podem ser combinados nos produtos multimédia;✓ Definir o conceito de multimédia;✓ Diferenciar modos de divulgação de produtos multimédia online de offline;✓ Estabelecer a diferença entre aplicações multimédia lineares e não-lineares;✓ Distinguir produtos multimédia baseados em páginas de baseados no tempo;✓ Compreender como é feita a representação digital da informação e como é realizada a amostragem, a quantização e a codificação num sistema digital;✓ Enumerar os recursos de hardware necessários para a construção de um sistema multimédia mencionando algumas características elementares dos seus componentes;✓ Indicar as principais funções do software de captura, de edição e de reprodução dos vários tipos de media.	100

2. Características e estrutura da prova

A prova está organizada em duas partes.

A parte I é constituída por dez questões de escolha múltipla relativas ao tema Introdução à Programação.

A parte II é constituída por dez questões de escolha múltipla relativas ao tema Introdução à Multimédia.



Valorização:

Parte I	100 Pontos
Parte II	100 Pontos
Total	200 Pontos

3. Critérios de classificação

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

Itens de seleção - escolha múltipla - A cotação total do item só é atribuída quando as respostas apresentam de forma clara a única opção correta. São classificadas com zero pontos as respostas com uma opção incorreta ou mais do que uma opção. Não há lugar a classificações intermédias.

4. Material

Não é permitido o uso de lápis na folha de resposta.

Não é permitido o uso de corretor.

Só é permitido o uso de caneta ou esferográfica de tinta indelével azul ou preta.

5. Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.

Professores responsáveis pela elaboração:

Carla Menino

Pedro Lima

Pedro Lorena

São Tomé, 2 de maio de 2022