

## **Informação – Prova de Equivalência à Frequência do Ensino Secundário – 2021/2022**

### **Disciplina: Aplicações Informáticas B (Código 303)**

O presente documento visa divulgar as características da Prova de Exame de Equivalência à Frequência da disciplina de Aplicações Informáticas B, a realizar em 2022.

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

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

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

### **1. Objeto de Avaliação**

A prova de equivalência à frequência tem como referência o programa de Aplicações Informáticas B.

Constituem objeto de avaliação os objetivos seguintes:

- Compreender os fundamentos da lógica da programação;
- Identificar componentes estruturais da programação;
- Utilizar estruturas de programação;
- Adquirir conhecimentos elementares sobre sistemas e conceção de produtos multimédia;
- Identificar e caracterizar *software* de edição e composição multimédia.
- Criar protótipos que usem algoritmos para resolver problemas computacionais, aproveitando o conhecimento anterior dos alunos e os interesses pessoais.

### **Conteúdos programáticos**

#### Introdução à Programação

- Algoritmia
- Programação

#### Introdução à Multimédia

- Conceitos de multimédia
- Tipos de media estáticos: texto e imagem
- Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação
- Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia

## **2. Características e Estrutura**

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

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência das unidades letivas do programa.

O tipo de prova é uma escrita e é cotada para 200 pontos.

A valorização relativa das unidades na prova apresenta-se no seguinte quadro:

**Quadro 1 - Distribuição da cotação**

| <b>Domínios</b>                 | <b>Cotação<br/>(pontos de 0 a 200)</b> |
|---------------------------------|--|
| <b>Introdução à Programação</b> | 100                                    |
| <b>Introdução à Multimédia</b>  | 100                                    |

## **3. Critérios Gerais de Classificação**

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos apresentados para cada item e é expressa por um número inteiro.

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

Em caso de omissão ou de engano na identificação de uma resposta, esta pode ser classificada se for possível identificar inequivocamente o item a que diz respeito.

Se for apresentada mais do que uma resposta ao mesmo item, só é classificada a resposta que surgir em primeiro lugar.

### **ITENS DE SELEÇÃO**

Nos itens de escolha múltipla e Verdadeiro/Falso, a cotação do item só é atribuída às respostas que apresentem de forma inequívoca a opção correta. Todas as outras respostas são classificadas com zero pontos. Nas respostas aos itens de escolha múltipla, a transcrição do texto da opção escolhida é considerada equivalente à indicação da letra correspondente.

### **ITENS DE CONSTRUÇÃO**

#### **Resposta curta**

Nos itens de resposta curta, são atribuídas pontuações às respostas total ou parcialmente corretas, de acordo com os critérios específicos. As respostas que contenham elementos contraditórios são classificadas com zero pontos. As respostas em que sejam utilizadas abreviaturas, siglas ou símbolos não claramente identificados são classificadas com zero pontos.

## **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.

Pode ser utilizado o dicionário de Português –Língua Materna do aluno e de Língua Materna do aluno –Português

## **5. Duração**

A prova tem a duração de 90 minutos.