



INFORMAÇÃO - PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA DE **Aplicações Informáticas B**

Prova 303 | 2014

Ensino Secundário

Introdução

O presente documento visa divulgar as características da Prova de Equivalência à Frequência da disciplina de opção do ensino secundário Aplicações Informáticas B, a realizar em 2014 pelos alunos que se encontram abrangidos pelos planos curriculares aprovados pelo Decreto-Lei nº 139/2012, de 5 de julho.

Deve ainda ser tido em conta o Despacho Normativo nº 5-A/2014, de 10 de abril.

A Prova de Equivalência à Frequência a que esta informação se refere incide nas aprendizagens e nas competências incluídas no Programa 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.

As informações apresentadas neste documento não dispensam a consulta da legislação referida e do Programa da disciplina.

Objeto de avaliação

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos e nas competências enunciados no Programa de Aplicações Informáticas B em vigor.

As competências a avaliar, que decorrem dos objetivos gerais enunciados no Programa, são as seguintes:

- compreender os fundamentos da lógica da programação;

- identificar componentes estruturais da programação;
- utilizar estruturas de programação;
- aprofundar os saberes sobre as tecnologias da informação e comunicação para a construção do conhecimento no contexto da sociedade da informação;
- proceder à utilização alargada das tecnologias de informação e comunicação;
- compreender a importância da interatividade;
- adquirir conhecimentos elementares sobre sistemas e conceção de produtos multimédia;
- identificar e caracterizar *software* de edição e composição multimédia;
- desenvolver a capacidade de comunicar, quer pelos meios tradicionais, quer através das novas tecnologias de informação e comunicação;
- desenvolver o interesse pela pesquisa, descoberta e inovação;
- desenvolver a capacidade de trabalhar em equipa;
- conhecer a importância da segurança e da privacidade de dados;
- implementar práticas inerentes à segurança e saúde no trabalho que estejam relacionadas com os condicionalismos das profissões da área da informática, nomeadamente a ergonomia e a saúde ocular.

Caracterização da prova

A prova é do tipo escrita e estrutura-se em torno das quatro unidades temáticas referidas no Programa da disciplina de Aplicações Informáticas B.

Unidades Temáticas	Objetivos/Competências	Cotações (200 pontos)
Introdução à 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 pseudocódigo; • Aplicar o <i>tracing</i> a um algoritmo dado; • Aplicar estruturas de decisão e estruturas repetitivas na elaboração de algoritmos; • Executar operações básicas com vetores. 	50

Unidades Temáticas	Objetivos/Competências	Cotações (200 pontos)
Introdução à Teoria da Interatividade	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer a evolução histórica dos ambientes gráficos; • Compreender a importância da ergonomia e de outras componentes de cariz sensorial para além da imagem, na interface Homem-Máquina; • Compreender o conceito de realidade virtual; • Distinguir realidade virtual imersiva de não imersiva; • Compreender o conceito de interatividade; • Identificar componentes de comportamento ou técnicas associadas ao conceito de interatividade; • Conhecer um ou mais modelos de caracterização de tipos e níveis de interatividade; • Identificar os diferentes tipos e níveis de interatividade segundo uma classificação; • Caracterizar os diferentes tipos de interatividade; • Relacionar os diferentes tipos de interatividade com o ambiente de trabalho. • Identificar objetos ou soluções múltiplas que sirvam de exemplo a cada uma das classificações estudadas: • Reconhecer características de interatividade em soluções <i>online</i> e <i>offline</i>; • Identificar componentes de interatividade em produtos digitais; • Idealizar soluções temáticas capazes de dar resposta a problemas de interatividade. 	50
Conceitos Básicos de 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 <i>online</i> e <i>offline</i>; • 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. 	50

Unidades Temáticas	Objetivos/Competências	Cotações (200 pontos)
Utilização dos Sistemas Multimédia	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer os diferentes modelos de cor; • Caracterizar os atributos elementares das imagens; • Caracterizar os formatos de ficheiros de imagens; • Saber utilizar programas de desenho e pintura; • Saber alterar os atributos da imagem; • Caracterizar os formatos de ficheiros de texto; • Caracterizar os formatos de ficheiros de som; • Conhecer o <i>software</i> de captura, edição e gravação de som em suporte ótico; • Caracterizar os <i>standards</i> relacionados com o vídeo; • Compreender a compressão e a necessidade de <i>codecs</i> do vídeo; • Conhecer <i>software</i> de captura, edição e gravação de vídeo em suporte ótico; • Conhecer algumas técnicas de animação 2D; • Saber utilizar um programa de animação 2D; • Identificar métodos, tecnologias e <i>software</i> de divulgação de vídeo e som via rede. 	50

Os alunos responderão a perguntas sobre como se devem alcançar os objetivos/competências enumerados neste grupo. As perguntas serão de escolha múltipla, verdadeiros e falsos, correspondência e resposta direta.

Critérios gerais de classificação

Não será atribuída qualquer pontuação a respostas cujo conteúdo seja considerado inadequado às respetivas questões.

Nas questões cuja resposta seja escolha múltipla apenas se considera como válida uma única opção. Caso o aluno opte por mais que uma resposta, 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 da resposta à questão;
- a correção científica;
- a clareza da resposta;
- a estrutura da resposta.

Material

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

Duração

90 minutos.

Aprovado em reunião de Conselho Pedagógico de 14 de maio.

O diretor

Afixado em 15 de maio de 2014