



INFORMAÇÃO:	Prova de Equivalência à Frequência		
DISCIPLINA:	Aplicações Informáticas B		
CÓDIGO DE PROVA:	Prova 303		
TIPO DE PROVA:	Escrita		
NÍVEL DE ENSINO/ANO:	Ensino Secundário – 12º Ano		
DURAÇÃO:	90 minutos	TOLERÂNCIA:	s/ tolerância

ÍNDICE:

- 1. Objeto de avaliação**
- 2. Características e estrutura**
- 3. Critérios gerais de classificação**
- 4. Material autorizado**
- 5. Duração**

1. OBJETO DE AVALIAÇÃO

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos e nas competências enunciadas no Programa de Aplicações Informáticas – B em vigor (homologado em julho de 2009).

A avaliação sumativa externa, realizada através de uma prova escrita de duração limitada só permite avaliar parte dos conhecimentos e das competências enunciadas no Programa.

Temas/Conteúdos	Objetivos/Competências
Conceitos Básicos Multimédia ⇒ Tipos de média; ⇒ Conceito de multimédia; ⇒ Modos de divulgação multimédia; ⇒ Linearidade e não-linearidade; ⇒ Tipos de produtos multimédia; ⇒ Tecnologias multimédia; ⇒ Conceito de periférico de input, output e input/output.	<ul style="list-style-type: none">• Entender a multimédia nas suas múltiplas formas de exibição.• Compreender a noção de multimédia quanto à sua composição e quanto à sua proveniência.• Reconhecer os suportes de armazenamento de informação mais difundidos.• Identificar o que é um periférico Output e Input.
Imagem ⇒ Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais. ⇒ Modelos aditivos e subtrativos, CMYK e HSV. ⇒ Geração e captura de imagem (formatos de ficheiros de imagem, compressão de imagens, retoques de imagem).	<ul style="list-style-type: none">• Identificar os formatos de ficheiros de imagens mais comuns, relevando as suas características.• Demonstrar como efetuar a conversão de formatos de ficheiros.• Explicar o que é a compressão de imagens.• Conhecer software de gravação, organização e exibição de imagens.
Vídeo ⇒ Aquisição, edição e reprodução de vídeos.	<ul style="list-style-type: none">• Identificar os formatos de ficheiros de vídeo mais comuns, relevando as suas características.• Conhecer e explicitar as noções básicas sobre captura, edição e gravação, em suportes de memória auxiliar, de vídeo digital.
Introdução à Programação ⇒ Algoritmos e pseudocódigo. ⇒ Noção de linguagem de programação e de programa. ⇒ Conceitos fundamentais. ⇒ Dados e tipos de dados.	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer as limitações das linguagens formais face às linguagens naturais.• Definir o conceito de algoritmo.• Reconhecer a importância do pseudocódigo e do fluxograma.

<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Operadores aritméticos e prioridades. ⇒ Expressões. ⇒ Operadores lógicos. ⇒ Variáveis e constantes. ⇒ Declaração e atribuição. ⇒ Estruturas de controlo, sequencial, de seleção e repetitivas em pseudocódigo e Visual Basic. 	<ul style="list-style-type: none"> • Especificar os diferentes tipos de dados. • Identificar os diferentes operadores e as regras de prioridade. • Apresentar estruturas de controlo em linguagem de pseudocódigo e em Visual Basic. • Aplicar estruturas de decisão e estruturas repetitivas na elaboração de algoritmos e programas em Visual Basic.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2. CARACTERÍSTICAS E ESTRUTURA

Prova Escrita.

A prova é constituída por quatro grupos, de carácter teórico/prático, realizados em folha de teste.

3. CRITÉRIOS GERAIS DE CLASSIFICAÇÃO

São atribuídas as cotações máxima, intermédia ou nula, conforme o desempenho do aluno na resposta seja total, parcial ou nulo.

Deverá ser atribuída a cotação zero a respostas ilegíveis e/ou ambíguas.

Nos itens de escolha múltipla deverá ser a cotação indicada às respostas em que o examinando assinale de forma inequívoca, utilizando uma cruz (X) ou outro processo a alternativa correta, caso o examinando assinale outra alternativa, deverá ser atribuída cotação zero.

É atribuída a pontuação total para respostas inequivocamente corretas. Para além disso serão graduadas outras respostas de acordo com o seu grau de correção, o rigor dos conceitos. A utilização adequada da terminologia e a adequação da resposta solicitada na pergunta.

Cotações:

Conteúdos	Cotações (Pontos)
Conceitos Básicos Multimédia	50
Imagem	40
Vídeo	40
Introdução à Programação	70
Total	200

4. MATERIAL AUTORIZADO

Caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta.

5. DURAÇÃO

A prova tem a duração de 90 minutos.