



<b>INFORMAÇÃO:</b>	Prova de Equivalência à Frequência		
<b>DISCIPLINA:</b>	Aplicações Informáticas B		
<b>CÓDIGO DE PROVA:</b>	Prova 303		
<b>TIPO DE PROVA:</b>	Escrita		
<b>NÍVEL DE ENSINO/ANO:</b>	Ensino Secundário – 12º Ano		
<b>DURAÇÃO:</b>	90 minutos	<b>TOLERÂNCIA:</b>	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
<b>Conceitos Básicos Multimédia</b> ⇒ 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"><li>• Entender a multimédia nas suas múltiplas formas de exibição.</li><li>• Compreender a noção de multimédia quanto à sua composição e quanto à sua proveniência.</li><li>• Reconhecer os suportes de armazenamento de informação mais difundidos.</li><li>• Identificar o que é um periférico output, input/output e input.</li></ul>
<b>Imagem</b> ⇒ Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais. ⇒ Modelos aditivos e subtrativos, CMYK, HSV e YUK. ⇒ Geração e captura de imagem (formatos de ficheiros de imagem, compressão de imagens, retoques de imagem). ⇒ Formatação de texto.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar os formatos de ficheiros de imagens mais comuns, relevando as suas características.</li><li>• Demonstrar como efetuar a conversão de formatos de ficheiros.</li><li>• Explicar o que é a compressão de imagens.</li><li>• Conhecer software de gravação, organização e exibição de imagens.</li></ul>
<b>Vídeo</b> ⇒ Aquisição, edição e reprodução de vídeos.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar os formatos de ficheiros de vídeo mais comuns, relevando as suas características.</li><li>• Conhecer e explicitar as noções básicas sobre captura, edição e gravação, em suportes de memória auxiliar, de vídeo digital.</li></ul>
<b>Introdução à Programação</b> ⇒ Algoritmos e pseudocódigo. ⇒ Noção de linguagem de programação e de programa. ⇒ Conceitos fundamentais. ⇒ Dados e tipos de dados. ⇒ Operadores aritméticos e prioridades. ⇒ Expressões.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reconhecer as limitações das linguagens formais face às linguagens naturais.</li><li>• Definir o conceito de algoritmo.</li><li>• Reconhecer a importância do pseudocódigo e do fluxograma.</li><li>• Especificar os diferentes tipos de dados.</li><li>• Identificar os diferentes operadores e as regras de prioridade.</li><li>• Apresentar estruturas de controlo em</li></ul>

<p>⇒ Operadores lógicos.</p> <p>⇒ Variáveis e constantes.</p> <p>⇒ Declaração e atribuição.</p> <p>⇒ Estruturas de controlo, sequencial, de seleção e repetitivas em pseudocódigo e Visual Basic.</p>	<p>linguagem de pseudocódigo e em Visual Basic.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar estruturas de decisão e estruturas repetitivas na elaboração de algoritmos e programas em Visual Basic.</li> </ul>
---	---

## 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
<b>Total</b>	<b>200</b>

## 4. MATERIAL AUTORIZADO

Caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta.

## 5. DURAÇÃO

A prova tem a duração de 90 minutos.