

INFORMAÇÃO PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

Prova de **Aplicações Informáticas B**

Código: 303

Nível de Ensino: 12.º ano

Ano letivo: 2025/2026

Objeto de avaliação:

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos e nas competências enunciados nas Aprendizagens Essenciais da disciplina de Aplicações Informáticas B em vigor e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova escrita de duração limitada.

Os domínios/conteúdos de aprendizagem que constituem o objeto de avaliação são os que a seguir se discriminam:

Domínio 1: Introdução à programação

Algoritmia

- Linguagens naturais e linguagens formais
- Compreender a noção de algoritmo

Programação

- Utilizar uma linguagem de programação imperativa
- Tipos de dados em programas
- Operadores aritméticos, lógicos, relacionais

Estruturas de controlo

- Estrutura de decisão
- Estruturas de repetição

Modularização

- Funções internas
- Funções criadas pelo programador

Domínio 2 – Introdução à multimédia

Conceito de multimédia digital

Fundamentos da Interatividade

Importância das tecnologias multimédia na atualidade

Tipos de media estáticos: imagem e texto

- Bases sobre a teoria das cores aplicada aos sistemas digitais
- Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial
- Uso de um programa de desenho
- Rasterização – converter imagens vetoriais em imagens bitmap

- Uso de um programa de edição e manipulação de imagem
- A importância da escolha de caracteres e fontes

Tipos de media dinâmicos: áudio, vídeo, animação

- Principais formatos de ficheiros de som
- Principais formatos de ficheiros de vídeo
- Uso de um programa de animação

Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia

- Planear um projeto multimédia
- Protótipos no design de interfaces

Características e estrutura:

A prova é composta por cinco grupos estruturados da seguinte forma:

Grupo I - 3 Questões: 55 pontos

As questões presentes neste grupo referem-se à verificação de conhecimentos sobre o Domínio 1 – Introdução à Programação. Uma das questões deverá ser realizada na folha de resposta e duas deverão ser executadas no computador, num editor de linguagem de programação Python.

Grupo II - 4 Questões: 20 pontos

As quatro questões presentes neste grupo deverão ser realizadas na folha de resposta e referem-se à verificação de conhecimentos sobre o domínio 2 – Introdução à multimédia (Conceito de multimédia digital, Fundamentos da Interatividade e Importância das tecnologias multimédia na atualidade).

Grupo III - 5 Questões: 75 pontos

As questões presentes neste grupo referem-se à verificação de conhecimentos sobre o Domínio 2 – Introdução à multimédia (Tipos de media estáticos: imagem e texto). Três das questões deverão ser realizadas na folha de resposta e duas deverão ser executadas no computador: um exercício no software de edição de imagem vetorial Inkscape e outro exercício no software de edição de imagem GIMP.

Grupo IV - 3 Questões: 40 pontos

As questões presentes neste grupo referem-se à verificação de conhecimentos sobre o Domínio 2 – Introdução à Multimédia (tipos de media dinâmicos: áudio, vídeo e animação). Duas das questões deverão ser realizadas na folha de resposta e uma questão deverá ser executada no computador, recorrendo a um software de animação (Synfig Studio).

Grupo V - 2 Questões: 10 pontos

As duas questões presentes neste grupo, deverão ser realizadas na folha de resposta e referem-se à verificação de conhecimentos sobre o domínio 2 – Introdução à multimédia (Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia)

A prova inclui os seguintes tipos de questões:

Questões de resposta fechada;

Questões de resposta aberta;

Questões de resolução no computador em software específico.

Critérios gerais de classificação:

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios de classificação definidos para cada item e é expressa por um número inteiro, de acordo com a grelha de classificação.

Nas questões realizadas no computador, a cotação de cada item é atribuída por alínea, sendo concedida a cotação total quando o programa funcionar corretamente ou quando sejam cumpridas, na íntegra, todas as formatações solicitadas. O incumprimento total ou parcial das instruções implica a atribuição de cotação parcial ou nula, conforme previsto nos critérios de classificação.

Nas questões realizadas na folha de resposta, a cotação total dos itens de resposta fechada apenas é atribuída às respostas que apresentem, de forma inequívoca, a única opção correta.

A classificação das respostas aos itens de resposta aberta tem em consideração a organização e a pertinência dos conteúdos, bem como a utilização de linguagem científica e tecnológica adequada, refletindo o desempenho nos domínios específicos da disciplina e no domínio da comunicação escrita em língua portuguesa.

As respostas ilegíveis, ambíguas ou que não permitam uma identificação clara são classificadas com zero pontos.

Nas questões realizadas no computador, os ficheiros produzidos devem ser guardados no local indicado e com a designação especificada, sob pena de perda total da cotação da questão (100%).

Duração:

A prova tem a duração de 90 minutos.

Material autorizado:

Facultado pela escola - Computador com as aplicações necessárias: software de edição de linguagem de programação *Python (Pycharm)*, editores de imagem *Gimp* e *Inkscape*, e software de animação 2D, *Synfig Studio*, folha de resposta e CD-R.

Ao cuidado do aluno - Esferográfica ou caneta com tinta preta ou azul.