

DISCIPLINA: Aplicações Informáticas B

CÓDIGO DA PROVA: 303

ENSINO SECUNDÁRIO

ANO DE ESCOLARIDADE: 12.º

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do ensino secundário da disciplina de Aplicações Informáticas B, a realizar em **2020**, pelos alunos que se encontram abrangidos pelos planos de estudo instituídos no Decreto-Lei n.º 139/2012, de 5 de julho, na sua versão atual, nomeadamente:

- Objeto de avaliação
- Caracterização da prova
- Material
- Duração
- Critérios de classificação

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

Importa ainda referir que o grau de exigência decorrente do enunciado dos itens e o grau de aprofundamento evidenciado nos critérios de classificação estão balizados pelo Programa, em adequação ao nível de ensino a que a prova diz respeito.

Objeto de avaliação

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos e nas competências enunciados no Programa da disciplina 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.

Caraterização da prova

A prova é única, constituída por uma componente escrita, que se estrutura em torno de três 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; • Reconhecer a importância do Fluxograma; • Especificar os diferentes tipos de dados; • Apresentar as estruturas de controlo em linguagem de pseudocódigo; • Aplicar estruturas de decisão e estruturas repetitivas na elaboração de algoritmos. 	100
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 (o som e, eventualmente, o tato) para além da imagem, na interface homem-máquina; • Compreender o conceito de realidade virtual, • Identificar situações 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 informáticas online e offline, 	50

	<ul style="list-style-type: none">• Identificar componentes de interatividade em produtos digitais;• Idealizar soluções temáticas capazes de dar resposta a problemas de interatividade.	
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 online de offline;• 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,• Enumerar os recursos de hardware necessários para a construção de um sistema multimédia mencionando algumas características elementares dos seus componentes,• Indicar as principais funções do software de captura, de edição e de reprodução dos vários tipos de media.	50

A prova é constituída por questões do tipo:

- Escolha múltipla;
- Verdadeiros e falsos;
- Resposta construída curta ou longa.

Material

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

Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.

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.