

INFORMAÇÃO - PROVA DE EXAME DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA
APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B - 12.º ANO DE ESCOLARIDADE

1. INTRODUÇÃO

O presente documento visa divulgar as características da prova de exame de equivalência à frequência da disciplina de Aplicações Informáticas B, a realizar em 2014 na Escola Secundária Fernão de Magalhães.

As informações apresentadas não dispensam a consulta da legislação em vigor e do programa da disciplina.

2. OBJETO DE AVALIAÇÃO

Os objetivos a avaliar terão como referência os indicados no programa de Aplicações Informáticas B. Constituem objeto de avaliação os objetivos seguintes:

- Compreender os fundamentos da lógica da programação;
- Identificar componentes estruturais da programação;
- Utilizar estruturas de programação;
- Compreender a importância da interatividade;
- Identificar os componentes, níveis e tipos da interatividade;
- Adquirir conhecimentos elementares sobre sistemas e conceção de produtos multimédia;
- Identificar e caracterizar *software* de edição e composição multimédia.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

UNIDADE 1 – INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO

- *Introdução*
- *Conceitos fundamentais*
- *Teste e controlo de erros em algoritmia – tracing*
- *Estruturas de controlo*
- *Arrays*
- *Subrotinas*
- *Introdução à programação orientada aos eventos*

UNIDADE 2 – INTRODUÇÃO À TEORIA DA INTERACTIVIDADE

- *Do GUI aos ambientes imersivos*
- *Realidade virtual*
- *O conceito de interatividade*
- *Características ou componentes da interatividade*
- *Níveis e tipos de interatividade*
- *Como avaliar soluções interactivas*
- *O desenho de soluções interactivas*

UNIDADE 3 – CONCEITOS BÁSICOS DE MULTIMÉDIA

- *Tipos de media*
- *Conceito de multimédia*
- *Modos de divulgação de conteúdos multimédia*
- *Linearidade e não-linearidade*
- *Tipos de produtos multimédia*
- *Tecnologias multimédia*

UNIDADE 4 – UTILIZAÇÃO DOS SISTEMAS MULTIMÉDIA

- *Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais*
- *Geração e captura de imagem*
- *Formatação de texto*
- *Aquisição e reprodução de som*
- *Aquisição, edição e reprodução de vídeo*
- *Animação 2D*
- *Divulgação de vídeos e som via rede*

3. CARACTERIZAÇÃO DA PROVA

A prova reflete uma visão integradora dos diferentes conteúdos programáticos da disciplina.

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência das unidades letivas do programa.

A prova é cotada para 200 pontos.

A valorização relativa das unidades na prova apresenta-se no seguinte quadro:

Valorização dos conteúdos da prova

Unidades	Cotação (pontos)
Introdução à programação	50
Introdução à teoria da interactividade	50
Conceitos básicos de multimédia	50
Utilização dos sistemas multimédia	50

4. CRITÉRIOS GERAIS DE CLASSIFICAÇÃO DA PROVA

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

Nas questões cuja resposta seja de 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.

5. MATERIAL A UTILIZAR E MATERIAL NÃO AUTORIZADO

O examinando apenas pode usar, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta.

Não é permitido o uso de corrector.

6. DURAÇÃO DA PROVA

A prova tem a duração de 90 minutos.

7. TIPO DE PROVA

O tipo de prova é escrito.