
INFORMAÇÃO-PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

Decreto – Lei n.º 74/2004, de 26 de Março

Disciplina: Aplicações Informáticas B

Prova/Código: 303

Ano(s) de Escolaridade: 12º

1. Introdução

O presente documento visa divulgar as características da prova de exame nacional do Ensino Secundário da disciplina de Aplicações Informáticas B, a realizar em 2012 pelos alunos que se encontram abrangidos pelos planos de estudo instituídos/alterados pelos Decretos-Lei n.º 74/2004 e n.º 272/2007.

A prova a que esta informação se refere incide nas aprendizagens e nas competências enunciadas pelo actual Programa de Aplicações Informáticas B.

Este documento dá a conhecer, aos diversos intervenientes no processo de exames, as aprendizagens e as competências que são objecto de avaliação, as características e a estrutura da prova, o material a utilizar e a duração da mesma, sendo ainda apresentados os critérios gerais de classificação da prova.

Esta informação deve ser dada a conhecer aos alunos para que fiquem devidamente informados sobre as características da prova de exame nacional que irão realizar. Importa ainda referir que, nas provas de exame desta disciplina, o grau de exigência decorrente do enunciado dos itens e o grau de aprofundamento evidenciado nos critérios de classificação estão balizados pelo respectivo Programa e são adequados ao nível de ensino a que o exame diz respeito e ao escalão etário dos examinandos.

2. Objeto de Avaliação

A prova de exame tem por referência o actual Programa da disciplina de Aplicações Informáticas B.

A disciplina de Aplicações Informáticas B é uma disciplina anual de carácter eminentemente prático.

É de notar que existe um conjunto alargado de software usado nas diferentes unidades que constituem o domínio de avaliação. O programa da disciplina é relativamente aberto

quanto a esta questão, referindo, no entanto, as competências que devem ser adquiridas por parte dos alunos. Com base nestes pressupostos, e com o objectivo de proporcionar aos alunos a equidade possível, serão facultados, quando possível, a utilização de softwares alternativos para algumas unidades programáticas.

Competências

Conhecer os conceitos fundamentais de programação;
Conhecer a estrutura básica de um programa;
Utilizar estruturas de decisão e de repetição de modo a resolver problemas;
Saber declarar e utilizar vectores para ordenação e pesquisa;

Manipular os atributos elementares das imagens;
Saber utilizar aplicações informáticas para processamento e tratamento de imagem;

Saber capturar, editar vídeo e som;
Saber criar uma aplicação Multimédia com animação, vídeo e som.

3. Caracterização da Prova

A prova tem uma versão.

A prova tem 3 grupos de itens.

A prova é prática.

Todas as repostas resultarão em ficheiros que serão guardadas numa pen fornecida pela escola.

Quadro 1 – Valorização dos conteúdos da prova

Conteúdos	Cotação (em pontos)
Grupo I - Introdução à Programação (Javascript ou Visualg) Conhecer a estrutura básica de um programa; Utilizar estruturas de decisão e de repetição de modo a resolver problemas; Saber declarar e utilizar vectores para ordenação e pesquisa;	70
Grupo II – Multimédia/Imagem (Suite CorelDraw e Photo-Paint) Manipular os atributos elementares das imagens; Saber utilizar aplicações informáticas para processamento e tratamento de imagem;	60
Grupo III – Multimédia/Video/Animação (MovieMaker ou Powerdirector) Saber capturar, editar vídeo e som; Saber criar uma aplicação Multimédia com animação, vídeo e som.	70

4. Critérios de Avaliação

Todos as questões/itens serão de resposta prática e serão guardados em ficheiros.

O aluno deve guardar convenientemente no local indicado todos os trabalhos exigidos na prova, sob pena de perder 100% do valor de cada questão não gravada.

Para todas as questões será atribuída a pontuação total para respostas inequivocamente correctas. Para além disso serão graduadas outras respostas de acordo com o seu grau de correcção.

Na classificação do primeiro grupo ter-se-á em conta:

o rigor na criação de programas,
a aplicação correcta das estruturas de dados e
a clareza na apresentação dos resultados.

E nos 2º e 3º grupos ter-se-á em conta:

o rigor na criação do desenho e do vídeo/animação e
a clareza na apresentação dos resultados.

5. Material

Computador

e Pen (cedidos pela escola).

Folha de exame e

Esferográfica ou caneta com tinta de cor preta ou azul (ao cuidado do aluno).

6. Duração da Prova

A prova tem a duração de 90 minutos.