
INFORMAÇÃO-PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

Decreto – Lei n.º 139/2012, de 5 de Julho

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 2013 pelos alunos que se encontram abrangidos pelos planos de estudo em vigor.

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 escrita.

Quadro 1 – Valorização dos conteúdos da prova

Conteúdos	Cotação (em pontos)
Grupo I - Introdução à Programação (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 ou photoshop) Conhecer os atributos elementares das imagens; Saber utilizar aplicações informáticas para processamento e tratamento de imagem;	60
Grupo III – Multimédia/Vídeo/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

Todas as questões/itens serão de resposta escrita e registadas na folha de exame fornecida pela escola

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:

a apresentação de forma inequívoca da única opção correcta, para as perguntas de escolha múltipla, tendo as restantes perguntas graduações diferentes de acordo com o seu grau de correcção.

5. Material

Folha de exame (fornecida pelo estabelecimento de ensino)

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.