

---

## INFORMAÇÃO-PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

---

**Disciplina:** APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

**Prova/Código:** 303

**Ano(s) de Escolaridade:** 12º Ano

---

### 1. Introdução

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência da disciplina de Aplicações Informáticas B do 12º ano, a realizar em 2021, nomeadamente:

- Objeto de avaliação;
- Características e estrutura da prova;
- Material;
- Duração;
- Critérios gerais de classificação

### 2. Objeto de Avaliação

A prova tem por referência o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória e as Aprendizagens Essenciais de Aplicações Informáticas B para o 12.º ano e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova escrita de duração limitada.

A prova tem, ainda, por referência o [Programa de Aplicações Informáticas B](#) -12º ano em vigor (homologado em julho de 2009) e valoriza as finalidades operacionais, referidas no programa, suscetíveis de serem avaliadas numa prova escrita de duração limitada, nomeadamente:

- Compreender os fundamentos da lógica da programação;
- Identificar componentes estruturais da programação;
- Utilizar estruturas de programação em linguagem de pseudocódigo;
- Utilizar uma linguagem de programação orientada aos eventos (Visual Basic);
- Compreender a importância da interatividade;
- Identificar os componentes, níveis e tipos da interatividade;
- Distinguir diferentes situações de realidade virtual;
- Caracterizar e distinguir conceitos de multimédia;
- Reconhecer os diferentes modelos de cores usados em suportes impressos e eletrónicos.
- Identificar funcionalidades e características de equipamento e/ou componentes multimédia;
- Utilizar software de edição e composição multimédia (GIMP ou Photoshop ou Pixlr e Movie Maker ou Powerdirector).

### 3. Características e Estrutura da Prova

A prova é escrita.

Todos os itens são de resposta obrigatória.

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência dos módulos do programa da disciplina.

A prova pode incluir itens de seleção (por exemplo, escolha múltipla e associação/correspondência) e itens de construção (por exemplo, resposta curta, resposta restrita e resposta extensa).

A prova é cotada para 200 pontos e está organizada por quatro grupos de itens.

A estrutura da prova sintetiza-se no Quadro 1.

**Quadro 1: Distribuição da cotação**

Conteúdos/Temas		Cotação (pontos)
Grupo I	Introdução à programação	80
Grupo II	Introdução à teoria da interatividade	30
Grupo III	Conceitos básicos multimédia	30
Grupo IV	Utilização dos sistemas multimédia	60
Total		200

### 4. Critérios Gerais de Classificação

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados e é expressa por um número inteiro.

Nas questões 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. Nas questões de associação/correspondência, a classificação a atribuir tem em conta o nível de desempenho revelado na resposta. Nas questões de resposta construída a avaliação terá em conta: a adequação da resposta à questão; a correção científica; a clareza da resposta; a estrutura da resposta.

As respostas ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos.

### 5. Duração da Prova

A prova tem a duração de 90 minutos

### 6. Material que pode ser usado na prova

Como material de escrita, apenas pode ser usado caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta.

As respostas são registadas em folha própria, fornecida pelo estabelecimento de ensino (modelo oficial).

Não é permitido o uso de corretor.