

---

# 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.