



INFORMAÇÃO-PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

1. Introdução

O presente documento visa, conforme previsto no Regulamento de Exames, divulgar as características da prova de equivalência à frequência do ensino secundário da disciplina de Aplicações Informáticas B, a realizar em 2018 pelos alunos que se encontram abrangidos pelos planos de estudo instituídos pela legislação em vigor.

As informações apresentadas neste documento não dispensam a consulta da legislação referida e do Programa da disciplina.

O presente documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos à prova:

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

2. Objeto de avaliação

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos e nas competências enunciados no programa de Aplicações Informáticas B em vigor.

A avaliação sumativa interna, realizada através de uma prova escrita de duração limitada, só permite avaliar parte dos conhecimentos e das competências enunciados no programa.

3. Objetivos gerais e competências

- Identificar componentes estruturais da programação;
- Compreender os fundamentos da lógica da programação;
- Utilizar estruturas de programação;
- Aprofundar os saberes sobre as tecnologias da informação e comunicação para a construção do conhecimento no contexto da sociedade da informação;
- Proceder à utilização alargada das tecnologias de informação e comunicação;
- Compreender a importância da interatividade;
- Adquirir conhecimentos elementares sobre sistemas e conceção de produtos multimédia;
- Identificar e caracterizar software de edição e composição multimédia;
- Desenvolver a capacidade de comunicar, quer pelos meios tradicionais, quer através das novas tecnologias de informação e comunicação;
- Desenvolver o interesse pela pesquisa, descoberta e inovação;
- Desenvolver a capacidade de trabalhar em equipa;
- Conhecer a importância da segurança e da privacidade de dados;

• Implementar práticas inerentes à segurança e saúde no trabalho que estejam relacionadas com os condicionalismos das profissões da área da informática, nomeadamente a ergonomia e a saúde ocular.

4. Conteúdos

- UNIDADE 1 – INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO

o Introdução

o Conceitos fundamentais

o Teste e controlo de erros em algoritmia – tracing

o Estruturas de controlo

o Arrays

o Subrotinas

o Introdução à programação orientada aos eventos

- UNIDADE 2 – INTRODUÇÃO À TEORIA DA INTERATIVIDADE

o Do GUI aos ambientes imersivos

o Realidade virtual

o Interatividade

o Como avaliar soluções interativas

o O desenho de soluções interativas

- UNIDADE 3 – CONCEITOS BÁSICOS MULTIMÉDIA

o Tipos de media

o Conceito de multimédia

o Modos de divulgação de conteúdos multimédia

o Linearidade e não-linearidade

o Tipos de produtos multimédia

o Tecnologias multimédia

- UNIDADE 4 – UTILIZAÇÃO DOS SISTEMAS MULTIMÉDIA

o Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais

o Geração e captura de imagem

o Formatação de texto

o Aquisição e reprodução de som

o Aquisição, edição e reprodução de vídeo

o Animação 2D

o Divulgação de vídeos e som via rede

5. Caracterização da prova

- A prova será composta por quatro grupos de exercícios:
- Os itens do Grupo I (Introdução à programação) são questões de resposta fechada e questões de resposta aberta, com a cotação de 80 pontos.

- Os itens do Grupo II (Introdução à teoria da interatividade) são questões de resposta fechada com a cotação de 40 pontos.
- Os itens do Grupo III (Conceitos básicos de multimédia) são questões de resposta fechada, com a cotação de 30 pontos.
- Os itens do Grupo IV (Utilização dos sistemas multimédia) são questões de resposta fechada e questões de resposta aberta, com a cotação de 50 pontos.

6. Critérios gerais de classificação

- As respostas ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos.
- Itens de seleção – escolha múltipla.

A cotação total do item só é atribuída quando as respostas apresentam de forma clara a única opção correta.

São classificadas com zero pontos as respostas com uma opção incorreta ou mais do que uma opção.

Não há lugar a classificações intermédias.

- Itens de construção

Nos itens de construção, uma resposta correta deve apresentar:

- Uma redação que não se limite à transcrição de dados dos documentos introdutórios, salvo se tal for o solicitado no item;
 - Os conteúdos relevantes de forma completa, articulada e coerente;
 - Uma utilização adequada da terminologia técnica.
- Nos itens de resposta curta, as respostas corretas são classificadas com a cotação total do item e as respostas incorretas são classificadas com zero pontos. Não há lugar a classificações intermédias.

7. Material

Não é permitido o uso de lápis na folha de resposta.

Não é permitido o uso de corretor.

Só é permitido o uso de caneta ou esferográfica de tinta indelével azul ou preta.

8. Duração

A prova terá uma duração de 90 minutos.