

INFORMAÇÃO DE PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA – Ano 2016/2017

(Despacho normativo n.º 1-A/2017 de 10 de fevereiro)

1.ª e 2.ª Fases

12.º Ano de Escolaridade

Código: 303 Disciplina - Aplicações Informáticas B

Modalidade: Prova escrita

Duração: 90 minutos

4 páginas

1. INTRODUÇÃO

O presente documento visa divulgar as características da prova de equivalência à frequência do ensino secundário da disciplina de Aplicações informáticas B, a realizar no presente ano letivo.

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

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

Importa ainda referir que, nas provas desta disciplina, o grau de exigência decorrente do enunciado dos itens e o grau de aprofundamento evidenciado nos critérios de classificação estão balizados pelo Programa, em adequação ao nível de ensino a que o exame diz respeito.

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 externa, realizada através de uma prova escrita de duração limitada, só permite avaliar parte dos conhecimentos e das competências enunciados no Programa. A resolução da prova pode implicar a mobilização de aprendizagens inscritas no Programa, mas não expressas nesta informação.

Competências:

- Compreender os fundamentos da lógica da programação;
- Identificar componentes estruturais da programação;
- Utilizar estruturas de programação;
- Compreender a importância da interatividade;
- Reconhecer níveis e tipologias de interatividade;
- Compreender os conceitos básicos de multimédia;
- Definir e utilizar os Modelos de cor aditivo e subtrativo;
- Reconhecer os principais formatos de imagem quer vetorial quer bitmap;
- Adquirir conhecimentos elementares sobre sistemas e conceção de produtos multimédia.

Conteúdos

Temas:

- Introdução à programação
 - Linguagens naturais e linguagens formais;
 - Conceitos fundamentais e estruturas de controlo;
 - Algoritmos e pseudocódigo.
- Introdução à teoria da interatividade
 - Do GUI aos ambientes imersivos;
 - Realidade Virtual;
 - O conceito de interatividade;
 - Níveis e tipos de interatividade.
- Conceitos básicos Multimédia
 - Tipos de media;
 - Conceito de multimédia;
 - Modos de divulgação e tipos de produtos multimédia;
 - Hardware e software.
- Utilização de sistemas multimédia
 - Introdução ao tratamento da cor e da imagem;
 - Modelo de cor;
 - Formatos de ficheiros de imagem vetorial e bitmap.

3. CARACTERÍSTICAS E ESTRUTURA

A prova apresenta quatro grupos de itens.

Alguns dos itens podem ter como suporte tabelas, imagens e/ou gráficos.

A sequência dos itens na prova pode não corresponder à sequência das unidades temáticas no Programa da disciplina.

Alguns itens podem envolver a mobilização de aprendizagens relativas a mais do que um tema do Programa.

A prova só inclui itens de resolução escrita e tem a cotação de 200 pontos.

A estrutura da prova sintetiza-se no Quadro 1.

Quadro 1 – Valorização dos temas na prova

Temas	Cotação (em pontos)
Introdução à programação – Algoritmos e pseudocódigo.	50
Introdução à teoria da Interatividade – Conceito de interatividade e tipos.	50
Conceitos básicos de Multimédia – Conceito de multimédia e tipos.	50
Utilização do sistema multimédia – Modelos de cor e tipos de ficheiros.	50

A prova pode incluir os tipos de itens discriminados no Quadro 2.

Quadro 2 – Tipologia, número de itens e cotação

Tipologia de itens		Número de itens	Cotação por item (em pontos)
Itens de seleção	Escolha Múltipla	10 a 15	4
	Associação/Correspondência	3 a 7	6
		1 a 4	4
Itens de construção	Resposta curta	4 a 10	4
	Resposta Restrita	2 a 6	12
		1 a 3	16

As respostas aos itens de resposta curta podem envolver, por exemplo, a apresentação de uma palavra, de uma expressão, de uma frase, de um número.

As respostas aos itens de resposta restrita podem envolver a produção de um texto com apresentação de uma explicação, de uma justificação ou de uma conclusão.

4. CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

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

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

Itens de seleção:

Nos itens de escolha múltipla e de associação/correspondência, as respostas em que é assinalada a alternativa correta são classificadas com a totalidade dos pontos. As respostas incorretas são classificadas com zero pontos.

Itens de construção:

Nos itens de resposta curta, a cotação do item só é atribuída às respostas totalmente corretas.

Nos itens de resposta restrita, os critérios de classificação apresentam-se organizados por níveis de desempenho ou por etapas. A cada nível de desempenho ou a cada etapa corresponde uma dada pontuação.

Nos itens que envolvam a produção de um texto, a classificação das respostas tem em conta a organização dos conteúdos e a utilização de linguagem científica adequada.

5. MATERIAL A UTILIZAR

Material de escrita, caneta azul ou preta.

6. DURAÇÃO DA PROVA

A prova tem a duração de 90 minutos.

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