



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 2019, 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 condicionamentos das profissões da área da informática, nomeadamente a ergonomia e a saúde ocular.

4. Conteúdos

UNIDADE 1 – INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO

- Introdução
- Conceitos fundamentais
- Teste e controlo de erros em algoritmia – tracing
- Estruturas de controlo
- Arrays
- Subrotinas
- Introdução à programação orientada aos eventos

UNIDADE 2 – INTRODUÇÃO À TEORIA DA INTERATIVIDADE

- Do GUI aos ambientes imersivos
- Realidade virtual
- O conceito de interatividade
- Características ou componentes da interatividade
- Níveis e tipos de interatividade
- Como avaliar soluções interativas
- O desenho de soluções interactivas

UNIDADE 3 – CONCEITOS BÁSICOS MULTIMÉDIA

- Tipos de media
- Conceito de multimédia
- Modos de divulgação de conteúdos multimédia
- Linearidade e não-linearidade
- Tipos de produtos multimédia
- Tecnologias multimédia

UNIDADE 4 – UTILIZAÇÃO DOS SISTEMAS MULTIMÉDIA

- Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais
- Geração e captura de imagem
- Formatação de texto
- Aquisição e reprodução de som
- Aquisição, edição e reprodução de vídeo
- Animação 2D
- 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.
- Os itens do Grupo II (Introdução à teoria da interatividade) são questões de resposta fechada e questões de resposta aberta.

- Os itens do Grupo III (Conceitos básicos de multimédia) são questões de resposta fechada e questões de resposta aberta.
- Os itens do Grupo IV (Utilização dos sistemas multimédia) são questões de resposta fechada e questões de resposta aberta.

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.