



ESCOLA SECUNDÁRIA DE CAMÕES

INFORMAÇÃO - PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

303 - Aplicações Informáticas B

12.º Ano de Escolaridade

1. INTRODUÇÃO

O presente documento visa divulgar as características da prova de exame de equivalência à frequência da disciplina de Aplicações Informáticas B, a realizar em 2019 na Escola Secundária de Camões.

As informações apresentadas não dispensam a consulta da legislação em vigor e do programa da disciplina.

2. OBJETO DE AVALIAÇÃO

Os objetivos a avaliar terão como referência os indicados no programa de Aplicações Informáticas B. Constituem objeto de avaliação os objetivos seguintes:

- Compreender os fundamentos da lógica da programação;
- Identificar componentes estruturais da programação;
- Utilizar estruturas de programação;
- Compreender a importância da interatividade;
- Identificar os componentes, níveis e tipos da interatividade;
- Adquirir conhecimentos elementares sobre sistemas e conceção de produtos multimédia;
- Identificar e caracterizar *software* de edição e composição multimédia.

Conteúdos programáticos

Unidade I

INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO

- Introdução;
- Conceitos fundamentais;
- Teste e controlo de erros em algoritmia – *tracing*;
- Estruturas de controlo;
- *Arrays*;
- Subrotinas.

Unidade II

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 interativas.

Unidade III

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.

3. CARACTERIZAÇÃO DA PROVA

A prova reflete uma visão integradora dos diferentes conteúdos programáticos da disciplina.

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência das unidades letivas do programa.

A prova é cotada para 200 pontos.

A valorização relativa das unidades na prova apresenta-se no seguinte quadro:

Temas	Cotação (em pontos)
Introdução à Programação	70 a 90
Introdução à Teoria da Interatividade	70 a 90
Conceitos Básicos Multimédia	20 a 60

4. CRITÉRIOS 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.

5. 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.

6. DURAÇÃO

A prova tem a duração de 90 minutos.

7. TIPO DE PROVA

O tipo de prova é escrito.