

INFORMAÇÃO-PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

2022

Prova 303

12.º Ano de Escolaridade (Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho)

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do Ensino Secundário da disciplina de Aplicações Informáticas B, a realizar em 2022, nomeadamente:

- objeto de avaliação;
- caracterização da prova;
- material;
- duração;
- critérios gerais de classificação.

Objeto de avaliação

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

Caraterização da prova

A prova é cotada para 200 pontos e é de carácter totalmente prático.

Os conteúdos da prova estão enunciados na tabela 1 (ver página seguinte).

Conteúdos		Cotação (pontos)
Grupo I	Introdução à Programação <ul style="list-style-type: none"> • programação em JavaScript: <ul style="list-style-type: none"> • instruções de entrada de dados prompt • instruções de saída de dados document.getElementById("nome_da_div").innerHTML • uso de variáveis de vários tipos • utilização de operadores de vários tipos (atribuição, aritméticos, relacionais e/ou lógicos) • uso de estruturas de controlo, decisão e/ou repetição 	80
Grupo II	Conceitos Básicos e Utilização do Sistema Multimédia <ul style="list-style-type: none"> • edição de imagem bitmap no software Gimp • edição de imagem vetorial no software Inkscape • edição de vídeo/áudio no software Shotcut 	120

Tabela 1: Conteúdos da prova

Material

A escola faculta o material necessário, nomeadamente um computador por prova com o software de programação (Visual Studio Code, Google Chrome) e o software multimédia (Gimp, Inkscape, Shotcut).

Duração

90 minutos

Critérios gerais de classificação

A avaliação de cada questão prática implica a existência de um ou eventualmente vários ficheiros guardados pelo aluno no computador em que realizar a prova. O aluno deve verificar que esses ficheiros foram devidamente guardados.

Nas questões de programação são analisados e avaliados os programas produzidos, o respetivo input/output e as técnicas de programação implementadas.

Nas questões de multimédia o/a discente deverá produzir produtos finais o mais possível semelhantes aos produtos solicitados. Se a diferença for mínima (exemplo: linha curva ligeiramente maior) é considerada a cotação completa.