

(Despacho Normativo n.º 3-A/2020, Decreto-Lei n.º 14-G/2020 e Norma 01/JNE/2020 atualizada)

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do Ensino Secundário da disciplina de APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B, a realizar em 2020, nomeadamente:

- Objeto de avaliação
- Caracterização da prova
- Material
- Duração

Após a realização de cada prova pelos alunos, os enunciados e respetivos critérios específicos de classificação serão afixados na escola.

Objeto de avaliação		Caracterização da prova			
Conteúdos	Objetivos e/ou domínios	Tipologia	Número de itens	Cotações (pontos)	Crítérios Gerais de Classificação
<p><u>Introdução à programação</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Algoritmo, fluxograma e pseudocódigo. • Teste e controlo de erros em algoritmia. • Estruturas de controlo, Arrays e subrotinas. • Programação orientada aos eventos – Visual Basic. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desenvolver e analisar algoritmos. ➤ Criar aplicações simples usando a programação orientada a eventos. 	Itens de construção	3	70	<p>A cotação de cada alínea será sempre um número inteiro;</p> <p>Rigor nas respostas escritas;</p> <p>Adequação da resposta à questão proposta;</p>
<p><u>Introdução à teoria da interatividade</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Evolução histórica da interface homem-máquina. • Realidade virtual • Características ou componentes da interatividade • Níveis e tipos de interatividade 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconhecer a evolução histórica dos ambientes gráficos. ➤ Identificar situações de realidade virtual e suas características. ➤ Identificar e caracterizar os diferentes tipos e níveis de interatividade. 	Itens de resposta escrita	3	30	

<p><u>Conceitos básicos multimédia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de media • Caraterização dos tipos de média. • Conceito de multimédia • Modos de divulgação de conteúdos-multimédia • Tipos de produtos multimédia • Tecnologias multimédia 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Caracterizar os diferentes tipos de media existentes que podem ser combinados nos produtos multimédia. ➤ Caraterizar tipos de produtos multimédia e respetivos modos de divulgação. ➤ Compreender como é feita a representação digital da informação e como é realizada conversão analógico-digital. 	Itens de resposta escrita	3	30	Aplicação correta das técnicas na utilização das aplicações informáticas.
<p><u>Utilização dos sistemas multimédia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilização de um programa de imagem – GIMP <ul style="list-style-type: none"> - Operações básicas de edição e formatação. - Utilização das ferramentas do programa. - Utilização de camadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Retocar e melhorar imagens alterando os atributos. ➤ Criar, editar e combinar imagens. 	Itens de construção	2	70	
Total : 200 pontos					

Material necessário:

Caneta ou esferográfica de tinta indelével azul ou preta.

Duração:

A prova terá a duração de 90 minutos.