

Informação – Prova de Equivalência à Frequência

Fase: 1ª e 2ª

Disciplina de **Aplicações Informáticas B**

Código **303**

Prova escrita

(Despacho Normativo n.º 8356/2022, Despacho Normativo n.º 3232-B/2023, Despacho Normativo n.º 7-A/2022, Despacho Normativo n.º 4/2024 e Norma 01/JNE/2024)

O presente documento divulga informação relativa à prova de **Equivalência à Frequência** do Ensino Secundário da disciplina de Aplicações Informáticas B, a realizar em 2024, nomeadamente:

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

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

Objeto de avaliação

A prova de equivalência à frequência do Ensino Secundário da disciplina de Aplicações Informáticas B incide nos conhecimentos e nas competências enunciados no Programa Aplicações Informáticas B. A prova desta disciplina permite avaliar as aprendizagens do programa da disciplina, passíveis de avaliação em prova escrita e prática de duração limitada, nomeadamente:

- Introdução à Programação
 - Conceitos fundamentais (tipo de dados, tipos de expressões, instruções de entrada e de saída e traçagem).
 - Teste e controlo de erros.
 - Estruturas de controlo, arrays e subrotinas.
 - Programação orientada aos eventos – Python.
- Introdução à teoria da interatividade
 - Conceitos fundamentais.
 - Interface homem-máquina.
 - Realidade virtual.
 - Características ou componentes da interatividade.
 - Níveis de interatividade.
- Utilização de sistemas multimédia.
 - Modelos aditivo e subtrativo.

- Tipos de formatos para imagens vetoriais.
- Operações de edição e formatação.
- Ferramentas do programa.
- Camadas.

Caracterização da prova

A prova tem como objetivos:

- Declarar corretamente constantes e variáveis, utilizando os tipos mais indicados para cada propósito.
- Resolver problemas utilizando vários tipos de operadores recorrendo à utilização de estruturas de controlo e repetição.
- Desenvolver e analisar algoritmos.
- Criar aplicações simples usando a programação orientada a eventos.
- Identificar situações de realidade virtual e as suas características.
- Identificar e caracterizar os diferentes tipos e níveis de interatividade.
- Distinguir imagens vetoriais e de mapa de bits.
- Identificar as ferramentas corretas para atingir determinados objetivos de criação ou edição de imagem bitmap.

A prova de equivalência à frequência do Ensino Secundário da disciplina de Aplicações Informáticas B é constituída por três grupos.

A prova é cotada para 200 pontos

A valorização relativa dos temas apresenta-se no Quadro 1.

Quadro 1 – Valorização relativa dos temas

Temas	Cotação (em pontos)
Introdução à Programação	70
Introdução à Teoria da Interatividade	60
Utilização do Sistema Multimédia	70

A tipologia de itens e a cotação por item apresentam-se no Quadro 2.

Quadro 2 – Tipologia e cotação por item

Tipologia de itens	Cotação por item (em pontos)
Itens de seleção	2 a 5
Itens de construção	3 a 8
Itens de completar frases e/ou textos	1 a 6
Itens de indicação de: verdadeiro/falso	2 a 5

Cada grupo pode ter diferente número de itens. Nos itens de seleção pode ser: escolha múltipla, associação/correspondência e/ou ordenação. Nos itens de construção, a resposta pode resumir-se, por exemplo, a uma palavra, a uma expressão, a uma frase ou a um número (itens de resposta curta). Nos itens de completar

frases e/ou textos é necessário preencher o espaço com termos. Nos itens de indicação de verdadeiro/falso é para registar a veracidade das afirmações.

Material autorizado

O aluno só pode usar na prova, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta indelével.

Não é permitido o uso de lápis, de “esferográfica-lápis”, nem de corretor.

Suporte

As respostas são registadas em folha própria fornecida pelo estabelecimento de ensino (modelo oficial).

Duração

A prova tem a duração de 90 minutos