

INFORMAÇÃO – PROVA EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

Disciplina: **Aplicações Informáticas B**

Prova **303** | PROVA ESCRITA

Ensino Secundário

**1. Objeto de avaliação**

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos e nas competências enunciados no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória e nas Aprendizagens Essenciais de Aplicações Informáticas B do 12.º ano de escolaridade.

Competências
Curso de Ciências Sócio-Económicas Curso de Ciências e Tecnologias Curso de Línguas e Humanidades
<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar as componentes essenciais de uma estrutura de programação.</li><li>• Compreender o funcionamento das estruturas de controlo.</li><li>• Utilizar <i>software</i> de edição e composição multimédia.</li><li>• Utilizar as potencialidades e características de equipamentos, ferramentas e <i>software</i> multimédia.</li></ul>

Conteúdos
Curso de Ciências Sócio-Económicas Curso de Ciências e Tecnologias Curso de Línguas e Humanidades
<u>INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO - LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO PASCAL</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Especificar os diferentes tipos de dados.</li><li>• Identificar os diferentes operadores aritméticos, relacionais e lógicos.</li><li>• Identificar e aplicar estruturas de dados simples.</li><li>• Aplicar estruturas de decisão e estruturas repetitivas na elaboração de programas.</li><li>• Criar aplicações simples usando a programação (Linguagem de programação – Pascal ou AppInventor) com recurso aos conceitos aprendidos nos pontos anteriores.</li></ul>
<u>SISTEMAS MULTIMÉDIA</u>  <u>IMAGEM</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Retoques de imagem.</li><li>• Alteração dos atributos da imagem.</li><li>• Alteração da resolução.</li><li>• Alteração das dimensões.</li><li>• Alteração do espaço e/ou modo de cor.</li><li>• Alteração da profundidade de cor.</li></ul>

- Alteração do formato do ficheiro.
- Alteração de brilho, contraste e saturação.
- Alteração de fundos (usos de camadas).

*Utilização de software de edição e tratamento de imagens (Photoshop, Photoscape e Gimp).*

SOM

- Aquisição e reprodução de som.
- Seleção e mistura de som.
- Aplicação de efeitos.
- Alteração do formato do ficheiro.

*Utilização de software de edição e tratamento de som (Audacity)*

VÍDEO

- Edição e reprodução de vídeo.
- Aplicação de efeitos.
- Inserção de Imagens, vídeos, som e animação.
- Alterações de propriedades.
- Captura e criação de sequências de imagens.
- *Key frame*.

*Utilização de software de aquisição e reprodução de vídeo (Movie Maker)*

## 2. Caracterização da prova

A prova é composta por dois grupos de itens sendo o primeiro distinto para os alunos do Curso de Línguas e Humanidades e para os alunos dos Cursos de Ciências Socio-Económicas e de Ciências e Tecnologias, conforme discriminação das competências e conteúdos constantes no ponto 1 da presente informação de prova.

A estrutura da prova sintetiza-se no Quadro I.

**Quadro I – Valorização dos temas na prova**

Temas		Cotação (em pontos)	
Grupo I	Introdução à Programação	100	
Grupo II	Sistema Multimédia	Imagem	35
		Som	30
		Vídeo	35
TOTAL		200	

## 3. Critérios gerais de classificação

Deve guardar convenientemente no local indicado todos os trabalhos exigidos no exame, sob pena de perder 100% do valor de cada questão não gravada.

Não guardar os ficheiros e/ou pastas, no suporte indicado invalida a correção das questões, o que implica a atribuição de cotação nula às mesmas.

O cumprimento escrupuloso das indicações fornecidas para a realização da prova. Execução rigorosa das tarefas pedidas.

A deliberada inutilização dos recursos provoca a anulação de questões e eventualmente da prova.

Execução rigorosa das tarefas solicitadas na prova.

A execução de uma questão que utilize corretamente o resultado de uma alínea anterior, ainda que errado, terá a cotação completa.

#### **4. Duração**

A prova tem a duração de 90 minutos.

#### **5. Material**

Caneta/esferográfica de cor azul ou preta.

Folha de prova e de rascunho fornecidas pela escola.

Computador fornecido pela escola.

Suporte de armazenamento fornecido pela escola (pen/net).