

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">• Identificar as componentes essenciais de uma estrutura de programação.• Compreender o funcionamento das estruturas de controlo.• Utilizar <i>software</i> de edição e composição multimédia.• Utilizar as potencialidades e características de equipamentos, ferramentas e <i>software</i> multimédia.

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