

INFORMAÇÃO-PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA  
**(Disciplina: Aplicações Informáticas B)**

**maio de 2021**

Código da Prova 303 (E) /2021

Ano de Escolaridade: 12.º

---

O presente documento divulga informação relativa prova de equivalência à frequência do ensino secundário da disciplina de Aplicações informática B, a realizar em 2021, nomeadamente:

- **Objeto de avaliação;**
- **Caracterização e estrutura da prova;**
- **Critérios gerais de classificação;**
- **Material autorizado;**
- **Duração.**

### **Objeto de avaliação**

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos e nas competências enunciados nas Aprendizagens Essenciais de Aplicações Informáticas - B em vigor (homologado em agosto de 2018) e permite avaliar a aprendizagem adquirida numa prova escrita de duração limitada a 90 minutos, nomeadamente:

- Reconhecer as limitações das linguagens formais (as linguagens de programação) face às linguagens naturais;
- Utilizar o conceito de algoritmo;
- Reconhecer a importância do pseudocódigo;
- Especificar os diferentes tipos de dados;
- Identificar os conceitos de simulação e modulação computacional;
- Compreender os diferentes processos de visualização de fenómenos e de realidades simuladas;
- Diferenciar os diferentes tipos de interatividade;
- Compreender a simulação nas ciências e no quotidiano;

- Indicar os tipos de media existentes;
- Distinguir tipos de media (estático, dinâmico e vídeo de animação);
- Identificar e indicar a finalidade dos dispositivos de armazenamento;
- Descrever os recursos de hardware usados em multimédia;
- Reconhecer os diferentes modelos de cor;
- Reconhecer os formatos de ficheiros de texto, imagem, som e vídeo;
- Conhecer o software de edição de texto, imagem, som e vídeo.

### Caracterização da prova

A prova é cotada para 200 pontos, sendo a classificação expressa na escala de 0 a 20 valores, arredondada às unidades.

A estrutura da prova sintetiza-se no quadro abaixo apresentado.

### Quadro de Valorização dos temas na prova

Temas	Cotação (em pontos)
1 - Introdução à Programação	60
2 – Introdução à Teoria da Interatividade	50
3 – Conceitos básicos de multimédia	45
4 – Utilização do Sistema Multimédia	45

Os itens na prova correspondem as unidades temáticas no Programa da disciplina.

## Critérios gerais de classificação

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação para cada item e é expressa por um número inteiro.

As respostas ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos.

De acordo com as competências avaliáveis neste tipo de prova, deverão ser considerados fatores de desvalorização:

- Incoerência da resposta;
- Resposta incompleta;
- Introdução de fatores alheios à questão.

Às respostas consideradas incompletas, corresponderá uma classificação ponderada.

## Material

O examinando apenas pode usar, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta.

Não é permitido o uso de corretor.

## Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.