



## INFORMAÇÃO PROVA - Aplicações Informáticas B

(Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho | Despacho Normativo n.º 2-A/2025)

### Prova 303 | 1.ª Fase | Secundário | 2026

Duração da Prova: 90 minutos. | Tolerância: 00 minutos.

04 Páginas

#### 1. INTRODUÇÃO

O presente documento visa divulgar as características da prova de equivalência à frequência da disciplina de opção do ensino secundário Aplicações Informáticas B, a realizar em 2024.

As informações apresentadas não dispensam a consulta da legislação em vigor e do programa da disciplina.

O presente documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos à prova:

- Objeto de avaliação;
- Caracterização da prova;
- Critérios gerais de classificação;
- Materiais a utilizar;
- Duração da prova;
- Estrutura da prova.

Este documento deve ser dado a conhecer aos alunos e com eles deve ser analisado, para que fiquem devidamente informados sobre a prova que irão realizar.

Importa ainda referir que, nas provas desta disciplina, o grau de exigência decorrente do enunciado dos itens e o grau de aprofundamento evidenciado nos critérios de classificação estão balizados pelo Programa, em adequação ao nível de ensino a que a prova diz respeito.

#### 2. OBJETO DE AVALIAÇÃO

A prova tem por referência o Documento de Aprendizagens Essenciais de Aplicações Informáticas B que define o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade, publicado em 2018.

A prova desta disciplina permite avaliar os conhecimentos sobre Introdução à Programação e Introdução à Multimédia.

A prova permite avaliar o conhecimento do aluno assim como a sua capacidade de aplicar esse conhecimento na resolução de problemas e em situações que implicam o desenvolvimento de capacidades de produção de projetos de multimédia.

### 3. OBJETIVOS GERAIS

- Identificar componentes estruturais da programação;
- Utilizar estruturas de controlo;
- Reconhecer a evolução histórica dos ambientes gráficos;
- Identificar situações de realidade virtual;
- Distinguir realidade virtual imersiva de não imersiva;
- Identificar alguns dispositivos usados na interação do utilizador com os elementos do ambiente virtual;
- Identificar as características ou componentes da interatividade;
- Definir multimédia;
- Caracterizar os diferentes tipos de media;
- Descrever, analisar e exemplificar os modos de divulgação de conteúdos multimédia;
- Distinguir os tipos de produtos multimédia;
- Caracterizar os recursos de hardware necessários para a construção de um sistema multimédia;
- Indicar as principais funções do software de captura, edição e reprodução de media;
- Alterar atributos de imagens melhorando o seu formato;
- Proceder com eficácia à captura de imagens através dos dispositivos em estudo;
- Distinguir imagens vetoriais de mapa de bits;
- Criar desenhos e efeitos em imagens de mapa de bits, recorrendo a software específico;
- Reconhecer a importância da escolha de caracteres, fontes e os critérios a usar na formatação de texto.

### 4. CARACTERIZAÇÃO DA PROVA

Prova Escrita.

A prova tem 4 grupos de itens. Alguns dos itens ou grupos de itens podem ter como suporte um ou mais esquemas, imagens e/ou tabelas.

A prova pode incluir os seguintes tipos de item:

- Itens de resposta fechada:
  - de escolha múltipla;
  - de verdadeiro/falso;
  - de associação ou correspondência;
  - de completamento;
  - de ordenamento.
- Itens de resposta aberta extensa.
- Itens de resolução gráfica.

### 5. MATERIAL A UTILIZAR

O aluno deve levar esferográfica de tinta indelével azul ou preta. Não é permitido o uso de corretor. A escola fornece computador e Pen-Drive para gravar as respostas.

## 6. ESTRUTURA DA PROVA

Grupos	Conteúdos/Aprendizagens Essenciais	Cotação (pontos)
Grupo I - Algoritmia e Introdução à programação	Elaborar algoritmos simples Pseudocódigo, fluxogramas Linguagens naturais e linguagens formais Introdução à programação (Python) Programas simples Diferentes tipos de dados Diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais Estruturas de controlo	60
Grupo II - Introdução à Multimédia	Conceito de multimédia e de multimédia digital A importância da multimédia na atualidade Fundamentos da interactividade: Características, Níveis e Tipos	40
Grupo III - Tipos de media estáticos: texto e imagem	Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial. Realizar operações de manipulação e edição de imagem Integrar imagens em produtos multimédia	40
Grupo IV - Tipos de media dinâmicos: Áudio, Vídeo. Design de interfaces	Principais formatos de ficheiros de som e de vídeo. Fases do processo de autoria de vídeo. Princípios do design de interfaces	60

## 7. CRITÉRIOS GERAIS DE CLASSIFICAÇÃO

As classificações a atribuir às respostas são expressas em números inteiros e resultam da aplicação dos critérios gerais e específicos.

As questões serão constituídas por alíneas, as cotações distribuídas proporcionalmente face à complexidade das mesmas.

As questões práticas da prova são corrigidas através de uma Pen-Drive onde as respetivas respostas serão gravadas. A atribuição das cotações previstas para cada questão terá em conta:

- a clareza de expressão;
- a objetividade nas respostas;
- a linguagem informática;
- a adequada resposta ao solicitado na pergunta;
- o rigor científico;
- a correta utilização das ferramentas e funções dos programas.

As respostas que se revelem ilegíveis são classificadas com zero pontos.

A não gravação do ficheiro, referentes às questões práticas, implica uma cotação nula.

### Itens de resposta fechada de escolha múltipla

A cotação total do item é atribuída às respostas que apresentem, de forma inequívoca, a única alternativa correta.

São classificadas com zero pontos as respostas em que é assinalada:

- uma alternativa incorreta;
- mais do que uma alternativa.

Não há lugar a classificações intermédias.

#### **Itens de resposta fechada de verdadeiro/falso**

A classificação é atribuída de acordo com o nível de desempenho. A resposta em que todas as afirmações sejam identificadas como verdadeiras ou como falsas é classificada com zero pontos.

#### **Itens de resposta fechada de associação ou correspondência**

A classificação é atribuída de acordo com o nível de desempenho. Considera-se incorreta qualquer associação/correspondência que relacione um elemento de um dado conjunto com mais do que um elemento do outro conjunto.

#### **Itens de resposta fechada de completamento**

A classificação é atribuída de acordo com o nível de desempenho. Considera-se incorreto qualquer completamento de um único espaço com mais do que um elemento da chave.

#### **Itens de resposta fechada de ordenamento**

A cotação total do item só é atribuída se a sequência estiver integralmente correta e completa.

São classificadas com zero pontos as respostas em que:

- é apresentada uma sequência incorreta;
- é omitido pelo menos um dos elementos da sequência solicitada.

Não há lugar a classificações intermédias.

#### **Itens de resposta aberta**

Os critérios de classificação dos itens de resposta aberta apresentam-se organizados por níveis de desempenho. A cada nível de desempenho corresponde uma dada pontuação.

Nos itens de resposta aberta e que impliquem a produção de um texto, a classificação a atribuir traduz a avaliação simultânea das competências específicas da disciplina e das competências de comunicação escrita em língua portuguesa.

#### **Itens de resolução gráfica**

A classificação atribuída tem em conta o nível de desempenho.

**FIM DA PROVA**