

INFORMAÇÃO – EXAME/PROVA

Prova de Equivalência à Frequência 2024/2025 Aplicações Informáticas B – Código 303 Ensino Secundário

1. Objeto de Avaliação

A Prova tem por referência o *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória* e as *Aprendizagens Essenciais* da disciplina, permitindo avaliar as aprendizagens desenvolvidas no Ensino Secundário, passíveis de avaliação numa prova prática de duração limitada, incidindo sobre os seguintes domínios:

- D1: Introdução à Programação
 - D1.1. Algoritmia
 - D1.2. Programação
- D2: Introdução à Multimédia
 - D2.1. Conceitos de multimédia
 - D2.2. Tipos de media estáticos: texto e imagem

Competências

- Conhece termos e conceitos da disciplina;
- Conhece as potencialidades dos programas estudados;
- Demonstra capacidade de análise;
- Demonstra capacidade de aplicação dos conteúdos em novas situações;
- Utiliza uma linguagem adequada à disciplina;
- Utiliza corretamente os programas/linguagens na realização das tarefas;
- Demonstra criatividade e rigor na realização das tarefas nucleares associados aos diferentes componentes multimédia;
- Autonomia de conhecimento independente de aplicações específicas e particulares, e consequente capacidade de adaptação a diferentes ambientes e processos de trabalho;
- Domínio na utilização das ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia, nas suas diferentes vertentes;
- Capacidade de interligar meios diferenciados num todo com significação narrativa multimédia.

2. Características e Estrutura

A prova é escrita e constituída por três grupos diretamente relacionados com os conteúdos:

- Algoritmia: Microsoft Word®
- Linguagem de Programação Orientada a Objetos – Python®
- Edição de imagem: Inkscape®

O primeiro grupo será constituído por uma questão de aplicação prática, cujo propósito será a aplicação direta de conhecimentos específicos, relacionados com Algoritmia.

O segundo grupo será constituído por uma questão de aplicação prática, cujo propósito será a aplicação direta de conhecimentos específicos, relacionado com a Linguagem Orientada a Objetos (Python).

O terceiro grupo será constituído por uma questão de aplicação prática, com várias alíneas, cujo propósito será a aplicação direta de conhecimentos específicos, relacionados com a utilização de programas de edição de imagem.

Os grupos um, dois e três serão realizados no computador, utilizando *software* específico.

A prova é cotada para 200 pontos, estando a sua estrutura da Prova sintetizada no **Quadro 1**.

Quadro 1

Grupos	Número e tipo de Questões	Cotações (Total=200 Pontos)
Grupo I Algoritmia	Questão 1 Exercício prático, a realizar em computador.	70 Pontos
Grupo II Linguagem Python	Questão 1 Exercício prático, a realizar em computador.	70 Pontos
Grupo III Inkscape	Questão 1 Exercício prático, a realizar em computador, constituído por duas alíneas.	60 Pontos

4. Duração

A prova tem duração de 90 minutos.

5. Material

O estabelecimento de ensino fornecerá os materiais, as ferramentas e/ou os utensílios adequados, necessários à realização da Prova. O aluno deve fazer-se acompanhar de esferográfica azul ou preta, de tinta indelével.