
INFORMAÇÃO – PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA



1ª e 2ª FASES

ANO LETIVO: 2017/18

PROVA DE: Aplicações Informáticas B

CÓDIGO: 303

12.º ANO

MODALIDADE DA PROVA: Prova Escrita

DURAÇÃO DA PROVA: 90 minutos

1. Introdução

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do ensino secundário da disciplina de Aplicações Informáticas B, a realizar em 2018.

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

2. Objeto de avaliação

Os conteúdos a avaliar terão como referência os indicados no programa de Aplicações Informáticas B.

Os itens estão organizados, tendencialmente, segundo as unidades programáticas: Introdução à programação, Introdução à teoria da interatividade, Conceitos básicos de multimédia, podendo alguns itens envolver mais do que uma unidade.

COMPETÊNCIAS

Conhecer os conceitos fundamentais de programação;
Conhecer a estrutura básica de um programa;
Utilizar estruturas de decisão e de repetição de modo a resolver problemas;
Saber Algoritmia e Tracing;
Saber manipular a Linguagem Visual Basic.

Conhecer do GUI aos ambientes imersivos;
Conhecer a Realidade Virtual;
Saber os conceitos de Interatividade;
Conhecer os níveis e tipos de interatividade.

Saber o conceito de multimédia e tipos de media;
Conhecer os modos de divulgação de conteúdos multimédia;
Distinguir Linearidade e não-linearidade;
Conhecer os tipos de produtos multimédia;
Conhecer os modos de divulgação de conteúdos multimédia.

3. Caracterização e estrutura da prova

A prova reflete uma visão integradora dos diferentes conteúdos programáticos da disciplina.

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência das unidades letivas do programa.

A prova é cotada para 200 pontos.

A estrutura da prova sintetiza-se no quadro seguinte:

Unidade 1 – Introdução à Programação	Unidade 2 – Introdução à teoria da interatividade	Unidade 3 – Conceitos básicos de multimédia
<ul style="list-style-type: none">• Utilizar estruturas de programação;• Estruturas de controlo;• Algoritmia e Tracing;• Linguagem Visual Basic.	<ul style="list-style-type: none">• Do GUI aos ambientes imersivos;• Realidade Virtual;• Interatividade;• Níveis e tipos de interatividade.	<ul style="list-style-type: none">• Conceito de multimédia;• Tipos de media;• Modos de divulgação de conteúdos multimédia;• Linearidade e não-linearidade;• Tipos de produtos multimédia;• Modos de divulgação de conteúdos multimédia.• Recursos necessários
100	50	50

4. Critérios de classificação

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

- Itens de seleção - escolha múltipla

A cotação total do item só é atribuída quando as respostas apresentam de forma clara a única opção correta.

São classificadas com zero pontos as respostas com uma opção incorreta ou mais do que uma opção.

Não há lugar a classificações intermédias.

- Itens de resposta de verdadeiro/falso

A classificação é atribuída de acordo com o nível de desempenho.

- 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.

Pretende-se que o aluno escreva um algoritmo e respetiva traçagem utilizando os conhecimentos de algoritmia e que realize um exercício prático usando o software Visual Basic 2010 para elaborar o programa em Visual Basic.

O aluno deve respeitar sempre todas as instruções relativas ao método a utilizar na resolução de uma questão e executar com rigor cumprindo escrupulosamente as indicações fornecidas.

A resolução apresentada pelo aluno deve ser inequívoca, nas justificações e no cumprimento das recomendações. Se tal não acontecer, são classificadas com zero pontos as etapas em que as recomendações não forem respeitadas em todas as etapas.

Numa questão em que a respetiva resolução exija cálculos e/ou justificações, a classificação deve ser de zero pontos se o examinando se limitar a apresentar o resultado final.

O não guardar os ficheiros e/ou pastas, no dispositivo de armazenamento, correspondente às questões de caráter prático invalida a correção das mesmas, o que implica a atribuição de cotação nula às referidas questões.

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

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

A gravação da prova em formato digital é da responsabilidade do examinando. Esta terá de ser impressa e rubricada pelo examinando e pelo professor vigilante.

5. Material

Não é permitido o uso de lápis nem de corretor na folha de resposta.

Só é permitido o uso de caneta ou esferográfica de tinta indelével azul ou preta.

As respostas serão realizadas em folhas próprias e em computador com os respetivos softwares e guardadas em suportes digitais, fornecidos pela escola.

Não é permitido o uso da Internet.

6. Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.

ATENÇÃO: SE GRAVAR OS FICHEIROS E QUALQUER CONTEÚDO DA PROVA, COM O SEU NOME OU PALAVRAS QUE O POSSAM IDENTIFICAR, A PROVA SERÁ AUTOMATICAMENTE ANULADA.