

## INFORMAÇÃO-PROVA

# **Aplicações Informáticas B** **2020**

### PROVA 303

12º Ano de Escolaridade

(Decreto-Lei nº 139/2012, de 5 de Julho e Despacho normativo nº3-A/2020))

#### • Objeto de avaliação

A prova a que esta informação se refere incide em parte dos conteúdos/competências enunciados no Programa de Aplicações Informáticas B em vigor.

| Grupo        | Unidades / Conteúdos/Objetivos                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Cotação |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| I            | <b>Introdução à Programação</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conceitos Fundamentais</li><li>• Estruturas de controlo</li><li>• Arrays</li><li>• Sub-rotinas<ul style="list-style-type: none"><li>◦ Funções e Procedimentos</li><li>◦ Variáveis locais e variáveis globais</li></ul></li><li>• Ficheiros</li></ul> | 80      |
| II           | <b>Introdução à Teoria da Interatividade</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Realidade Virtual</li><li>• Interatividade</li><li>• Níveis segundo a relação Homem-Máquina</li><li>• Níveis segundo ação sensorial</li><li>• Tipos de Interatividade</li></ul>                                                         | 40      |
| III          | <b>Conceitos básicos Multimédia</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar funcionalidade e características de equipamentos e/ou multimédia.</li><li>• Utilizar software de edição e composição multimédia</li><li>• Criar e mostrar produtos construídos e/ou modificados por ferramentas multimédia</li></ul> | 80      |
| <b>Total</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 200     |

## • **Caracterização da prova**

A prova está estruturada em 3 grupos de itens.

Todos os grupos são respondidos utilizando a folha de prova. Avaliam-se os conteúdos na área da programação com recurso à linguagem Pascal, a teoria da interactividade e conceitos básicos multimédia com recurso ao software Gimp. A prova será desenvolvida através de perguntas de escolha múltipla, questões abertas e exercícios com alíneas.

## • **Material**

Os alunos devem ser portadores de esferográfica de tinta indelével, azul ou preta.

## • **Duração**

A prova tem a seguinte duração: 90 minutos.

## • **CrITÉrios gerais de classificação**

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

### • **Itens de escolha múltipla**

- As respostas que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos. No entanto, em caso de omissão ou de engano na identificação de um item, o mesmo pode ser classificado se, pela resposta apresentada, for possível identificá-lo inequivocamente.
- Se o examinando responder a um mesmo item mais do que uma vez, não eliminando inequivocamente a(s) resposta(s) que não deseja que seja(m) classificada(s) deve ser apenas considerada a resposta que surgir em primeiro lugar.

### • **Questões abertas, de desenvolvimento e com exercícios**

- A classificação a atribuir a cada resposta resulta da elaboração e aplicação correta dos vários conceitos e das várias técnicas aplicadas.
- Os critérios de classificação das respostas apresentam-se organizados por etapas e/ou por níveis de desempenho. A cada etapa e/ou a cada nível de desempenho corresponde uma dada pontuação.
- A cotação total do item só é atribuída às respostas que apresentem, de forma inequívoca, o resultado final pretendido.