

Informação-Prova de Equivalência à Frequência

Disciplina de **Aplicações Informáticas B**

Prova **303**

12.º Ano de Escolaridade

2022

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência da disciplina de *Escolha um item.* do ensino secundário, a realizar em 2022, nomeadamente:

- Objeto de avaliação
- Características e estrutura
- Critérios gerais de classificação
- Duração
- Material autorizado

Objeto de avaliação

A Prova de Equivalência à Frequência de Aplicações Informáticas B tem por referência o programa da disciplina. Permite avaliar competências e conteúdos passíveis de avaliação numa prova escrita de duração limitada.

Competências

Resolver problemas com recorrendo à programação Pascal:

- Saber utilizar uma linguagem de programação de Alto Nível
- Criar exemplos através da linguagem académica “Pascal”;

Desenvolver pequenas aplicações para sistemas Android em AppInventor 2 :

- Desenhar a interface em AppInventor 2
- Desenvolver programação na Área de Blocos do AppInventor 2

- Saber declarar variáveis
- Saber utilizar expressões lógicas e aritméticas
- Saber utilizar Estruturas de controlo
- Saber definir e utilizar Arrays e registos

Saber manipular imagens no Photoshop para:

- Tratar, compor e criar imagens e texto
- Utilizar camadas e as suas opções
- Utilizar modos de mistura de camadas
- Utilizar os estilos de camadas
- Utilizar filtros
- Utilizar camadas de ajuste
- Utilizar máscaras de camadas
- Utilizar as ferramentas da toolbox
- Utilizar imagens externas

Saber utilizar o Corel Draw para:

- Desenhar imagens vetoriais
- Usar as Barras de ferramentas: ToolBox; Status Bar; Property Bar; Object Properties, Text Properties;

Os conteúdos a avaliar abrangem as seguintes unidades temáticas:

1. Conceitos fundamentais e programação na linguagem Pascal e AppInventor 2.
2. Edição de imagem no Photoshop
3. Criação e Edição de imagens Vetoriais – Corel Draw.

Características e estrutura

- A prova é constituída por questões práticas, todas de resposta obrigatória.
- A prova será composta por três grupos de questões:

Grupo I

- Introdução à Programação - Pascal
- Introdução ao desenvolvimento de pequenas aplicações para sistemas Android em AppInventor 2

Grupo II

- Utilização de Sistemas Multimédia – Adobe Photoshop

Grupo III

- Utilização de Sistemas Multimédia – Corel Draw

- Todos os itens exigem apresentação das respostas em formato digital e dos respectivos procedimentos para a plena execução dos mesmos.

Valorização dos conteúdos na prova

Temas	Cotação (em pontos)
Conceitos fundamentais e programação na linguagem: Pascal e ApplInventor 2	110
Edição de imagem no Photoshop	40
Criação de imagens Vetoriais no Corel Draw	50

Critérios gerais de classificação

Questões de caráter prático:

- A classificação a atribuir a cada resposta, subdividida em alíneas, poderá ser ou não expressa por um número inteiro.
- Às respostas consideradas incompletas, corresponderá uma classificação ponderada.
- A classificação não deve ser prejudicada pela utilização de dados incorretos.
- O examinando deve respeitar sempre todas as instruções relativas ao método a utilizar na resolução de uma questão.
 - Há questões que podem ser corretamente resolvidas por mais do que um método. Sempre que o examinando utilizar um método de resolução não contemplado nos critérios específicos, caberá ao professor corretor adotar um critério de distribuição da cotação que julgue adequado.
- A resolução apresentada pelo examinando deve ser inequívoca, no cumprimento das recomendações. Se tal não acontecer, são classificadas com zero pontos as etapas em que as recomendações não forem respeitadas.
- Todas as questões devem ser guardadas no formato original dos programas a serem utilizados, o seu incumprimento resultará na anulação completa da questão.
- A gravação da prova em formato digital é da responsabilidade do examinando, devendo este ir guardando frequentemente o seu trabalho. Esta terá de ser impressa e rubricada pelo examinando e professor vigilante.

Duração

A prova terá a duração de 90 minutos sem tolerância.

Material autorizado

O examinando deve usar o computador fornecido pela escola com os programas necessários instalados. Não pode recorrer à utilização da Internet nem abrir outros programas que não estejam especificados nesta informação.

- Esferográfica preta ou azul.

O aluno deverá usar apenas os seguintes programas:

- Compilador Pascalzim
- AppInventor 2
- Adobe Photoshop CS6 ou Superior
- Corel Draw X5 ou Superior

No final a pasta com o conteúdo da resolução do exame será gravado em CD/DVD e entregue aos professores vigilantes.