



Escola Básica e Secundária de Santa Maria

Ano Letivo 2017/2018

**Informação – Prova de Equivalência à Frequência –
Ensino Secundário – Cursos Científico-Humanísticos
Aplicações Informáticas B | 303 – 12.º ano**

Decreto-Lei 139/2012, de 5 de julho

(Portaria 243/2012, 10 de Agosto)

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, nomeadamente:

1. Objeto de avaliação
2. Caracterização da prova
3. Critérios gerais de classificação
4. Material
5. Duração

1. Objeto de Avaliação

A prova de exame tem por referência o Programa de Aplicações Informáticas B.

A prova permite avaliar as competências e os conteúdos a elas associados passíveis de avaliação em prova, a saber:

Competências

- Folha de cálculo – Microsoft Excel
 - Elaborar, editar e imprimir folhas de cálculo;
 - Utilizar fórmulas e funções em folhas de cálculo;
 - Inserir e formatar gráficos em folhas de cálculo;
- Linguagem de programação – Linguagem Visual por Blocos em Scratch:
 - Compreender a importância dos algoritmos na passagem do problema real ao programa;
 - Desenvolver raciocínio lógico em termos de estrutura e técnicas de programação;
 - Conhecer e dominar as formas de representação dos algoritmos;
 - Utilizar corretamente os elementos e estruturas fundamentais de programação
 - Conhecer e dominar as instruções básicas do Scratch;
 - Elaborar de uma forma estruturalmente correta, um programa completo, na linguagem visual por blocos do Scratch.

- Introdução à teoria da interatividade.
 - Identificar conceitos associados à interatividade;
 - Reconhecer níveis e tipologias de interatividade;
 - Reconhecer e caracterizar soluções interativas.
- Conceitos Básicos de multimédia
 - Identificar funcionalidades e características de equipamento e/ou componentes multimédia;
- Utilização de sistemas multimédia
 - Utilizar software de edição e composição multimédia;
 - Avaliar a eficácia e funcionalidade de software multimédia;
 - Identificar funcionalidades e configurar as aplicações multimédia mais comuns;

Conteúdos

Folha de cálculo – Microsoft Excel

- Introdução à folha de cálculo;
- Criação de uma folha;
- Utilização de fórmulas;
- Funções (dadas na sala de aula);
- Criação de gráficos.

Linguagem de programação - Visual por Blocos do Scratch

- Estrutura Genérica de um programa Visual por Blocos do Scratch;
- Instruções básicas em Visual por Blocos do Scratch (escrita, leitura, atribuição, ...);
- Estruturas de Controlo;
- Estrutura de decisão ou seleção condicional - “If”
- Estrutura de repetição ou ciclo com contador – “For”;
- Estrutura de repetição com base numa condição – “While”;
- Arrays.

Introdução à teoria da interatividade

- Compreender o conceito de interatividade;
- Reconhecer características da interatividade.

Conceitos Básicos de multimédia

- Definir o conceito de multimédia;
- Caracterizar os diferentes tipos existentes de média.

Utilização do sistema multimédia

- Saber utilizar programas de desenho e pintura
- Saber alterar os atributos da imagem

2. Caracterização da Prova

A prova escrita é constituída por duas partes. A Parte I que será elaborada no próprio enunciado, e, a Parte II que será executada no computador, através da utilização dos programas Microsoft Office Excel 2010, Linguagem de programação - Visual por Blocos em Scratch e Sistema Multimédia - Gimp.

A valorização relativa dos temas é a que se apresenta no quadro seguinte.

Quadro 1 – Valorização dos temas

Temas	Valorização
Parte 1	
Introdução à teoria da interatividade	40 pontos
Conceitos básicos de multimédia	40 pontos
Parte 2	
Folha de cálculo – Microsoft Excel	40 pontos
Linguagem de programação - Visual por Blocos em Scratch	40 pontos
Sistema Multimédia - Gimp	40 pontos
Total	200 pontos

A prova pode incluir itens da tipologia descrita no quadro seguinte.

Quadro 2 – Tipologia, número de itens e cotação

Tipologia de itens		Número de itens	Cotação por item (em pontos)
• Itens de Desenvolvimento	Introdução à teoria da interatividade	2 questões	20 pontos; 20 pontos
	Conceitos Básicos de multimédia	2 questões	20 pontos; 20 pontos
• Itens de Construção	Folha de cálculo	3 questões	15 pontos; 10 pontos; 15 pontos
	Linguagem de Programação Visual por Blocos em Scratch	4 questões	10 pontos; 10 pontos; 10 pontos; 10 pontos
	Sistema Multimédia - Gimp	3 questões	10 pontos; 15 pontos; 15 pontos

3. Critérios Gerais de Classificação

Se os ficheiros/pastas utilizados e criados durante a prova não se encontrarem na pasta Exame no Servidor Alunos, subentende-se que não foram criados ou, então, que foram eliminados pelo aluno.

No caso de um acesso a um dado ficheiro não ser possível pelo programa, dando erro ao guardar, por parte do aluno, a cotação será nula.

4. Material

- Um computador (Sistema operativo - Windows 7).
- Esferográfica com tinta permanente de cor azul ou preta.
- Folha de exame.
- Software instalado: Microsoft Office; Linguagem de Programação Visual por Blocos em Scratch (ou poderá ser on-line); Sistema Multimédia - Gimp.
- Pendisk.

5. Duração

A prova tem a duração de 90 minutos