

**Informação — PROVA de Equivalência à frequência de Aplicações Informáticas B
2018**

Prova 303 | Prova escrita

12º ano de escolaridade (Decreto-Lei n.º 139/2012, de 5 de julho)

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:

- Objeto de avaliação
- Caracterização da prova
- Material
- Duração
- Critérios gerais de classificação

Realizam a prova os alunos que se encontram abrangidos pelos planos de estudo instituídos pelo Decreto-Lei n.º 139/2012, de 5 de julho. Deve também ser considerada a Portaria n.º 243/2012, de 10 de agosto e o Despacho normativo n.º 4-A/2018, de 14 de fevereiro.

Objeto de avaliação

A avaliação sumativa, realizada através desta prova permite avaliar:

Compreensão de conceitos fundamentais da lógica e algoritmia da programação;

Competências ao nível do desenvolvimento de programas;

Conhecimento de técnicas de desenho digital, e tratamento de imagem, assim como competências na utilização do GIMP para a resolução de questões práticas;

Conhecimento de técnicas de animação em ambiente 3D, e competências para a resolução de questões práticas utilizando o programa 3ds Max ou a aplicação X3DOM para criação de um ambiente de realidade virtual ou um vídeo.

Caracterização da prova

A prova inclui questões para resposta escrita e integra exercícios a realizar no computador utilizando vários programas.

A prova tem quatro grupos:

Grupo I – Perguntas de resposta escrita.

Grupo II – Exercícios de programação em linguagem Java utilizando o ambiente integrado de desenvolvimento NetBeans.

Grupo III – Exercícios de tratamento de imagem utilizando o programa GIMP.

Grupo IV – Exercícios de criação de um ambiente virtual ou de um vídeo utilizando o X3DOM ou o programa 3ds Max.

Alguns exercícios podem ter como suporte ficheiros em formato digital, como por exemplo, de imagens ou partes de um exercício com o objetivo de ser completado.

A cotação global da prova é de 200 pontos (ou 20 valores).

A estrutura da prova sintetiza-se no quadro seguinte com a respetiva cotação:

Conteúdos		Cotações
Grupo I	Resposta escrita Algoritmia Linguagem Java Imagem e teoria da cor Interatividade e realidade virtual Multimédia	80
Grupo II	Programação Java / NetBeans	40
Grupo II	Tratamento de imagem GIMP	40
Grupo III	Sistemas 3D, realidade virtual e vídeo 3ds Max ou X3DOM	40
Total		200

Material

O examinando apenas pode usar, como material a folha de respostas, esferográfica azul ou preta, folha de rascunho, o computador da escola e uma *pen-drive* ou CD fornecido pela escola, para a gravação da prova.

Só é permitido o uso da Internet quando indicado explicitamente e depois de recolhida a parte escrita da prova.

Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.

Critérios gerais de classificação

O objeto da avaliação incluirá simultaneamente a folha de respostas e os registos digitais resultantes dos exercícios realizados no computador.

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da sua elaboração e da aplicação correta dos vários conceitos da programação e das várias técnicas utilizadas.

A cotação total do item só é atribuída às respostas que apresentem, de forma inequívoca, o resultado final pretendido.

Sintra, 16 maio de 2018