

1. Objeto de Avaliação

O objeto de avaliação tem por base o programa da disciplina de Aplicações Informáticas B do 12º ano composto pelas seguintes unidades:

- Introdução à programação;
- Introdução à Multimédia.

2. Caracterização da Prova

A prova é composta por quatro questões práticas que serão respondidas diretamente no computador.

A estrutura da prova sintetiza-se no Quadro 1.

Quadro 1 – Valorização dos temas / Tópicos na prova

Temas / Conteúdos	Tópicos	Cotação (em pontos)
Introdução à Programação	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender a noção de algoritmo e elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. - Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais. - Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola. - Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas. - Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade. - Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade. - Utilizar funções em programas. - Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. - Executar operações básicas com <i>arrays</i>. 	100 Pontos
Introdução à Multimédia	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. - Aprender os fundamentos da interatividade. - Conhecer o conceito de multimédia digital. - Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes. - Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial. - Conhecer os fundamentos do desenho vetorial. - Desenvolver técnicas de desenho vetorial. - Realizar operações de manipulação e edição de imagem. - Converter imagens bitmap em imagens vetoriais (<i>tracing</i>). - Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização). - Integrar imagens em produtos multimédia. - Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo. - Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia. 	100 Pontos

	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção. - Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia. - Elaborar storyboards. - Criar ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais. - Criar cenas, personagens e enredos. - Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas. - Elaborar protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições. - Produzir conteúdos e proceder à montagem. - Testar e validar o produto multimédia. - Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia. 	
--	--	--

A prova pode incluir os tipos de itens discriminados no Quadro 2.

Quadro 2 – Tipologia, número de itens e cotação

Tipologia das questões	Número de questões	Cotação média por questão (em pontos)
Questões de resposta restrita	4	10 - 60

3. Critérios de Classificação

Conforme o anexo B.

4. Material

O aluno utilizará equipamentos eletrónicos e um computador da escola com todo o software necessário instalado.

5. Duração

A prova tem a duração de 90 minutos (sem tolerância).