

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

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

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).