
INFORMAÇÃO - PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

2026

PROVA 303

12-º Ano de Escolaridade

Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho

1. Objeto de avaliação

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos e nas competências enunciados no Programa de Aplicações Informáticas B. A disciplina de Aplicações Informáticas B é uma disciplina anual de carácter eminentemente prático. A prova avalia as competências que decorrem quer dos objetivos gerais, quer dos objetivos de aprendizagem expressos em cada uma das unidades letivas, e os conteúdos a elas associados, passíveis de avaliação numa prova escrita.

Competências:

Conhecer os conceitos fundamentais de programação. Conhecer a estrutura básica de um programa. Utilizar estruturas de decisão e de repetição na elaboração de algoritmos. Conhecer os princípios básicos das linguagens de programação orientadas a eventos. Compreender os conceitos de Multimédia e a sua utilização na Sociedade do Conhecimento. Desenvolver o conhecimento das tecnologias da multimédia. Desenvolver os conhecimentos dos recursos de hardware necessários a criação de conteúdos multimédia. Conhecer a utilidade do software de captura, edição e reprodução dos diversos media.

Conteúdos:

INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO

Conceitos fundamentais

Teste e controlo de erros em algoritmia –*tracing*

Estruturas de controlo *Arrays*

Sub-rotinas Introdução à programação orientada aos eventos

CONCEITOS BÁSICOS MULTIMÉDIA

Tipos de média

Conceito de multimédia

Modos de divulgação de conteúdos multimédia

Linearidade e não-linearidade

Tipos de produtos multimédia

Tecnologias multimédia

UTILIZAÇÃO DOS SISTEMAS MULTIMÉDIA

Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais

Geração e captura de imagem

Aquisição e reprodução de som

Aquisição, edição e reprodução de vídeo

Animação 2D

Divulgação de vídeos e som via rede.

2. Características e estrutura

A prova é cotada para 200 pontos.

A prova é constituída por três grupos.

Quadro 1 – Valorização dos conteúdos da prova

Conteúdos		Cotação (pontos)
Grupo I	Introdução à Programação	70
Grupo II	Conceitos Básicos Multimédia	60
Grupo III	Utilização do Sistema Multimédia	70
Total		200 Pontos

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

Quadro 2 – Tipologia, número de itens e cotação

Tipologia dos itens	Número de itens	Cotação por item (pontos)
Itens de seleção <ul style="list-style-type: none">• Escolha múltipla• Associação	5 a 10	5 a 10
Itens de construção	5 a 15	5 a 20

3. Critérios gerais de classificação

A prova é cotada na escala de 0 a 200 pontos.

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada item.

A classificação a atribuir a cada resposta tem em conta o nível de desempenho para cada item e é expressa por um número inteiro.

A classificação é atribuída de acordo com os elementos de resposta solicitados e apresentados.

As respostas ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos.

ITENS DE SELEÇÃO

Escolha múltipla

A cotação total do item só é atribuída quando as respostas apresentam de forma clara a única opção correta.

São classificadas com zero pontos as respostas com uma opção incorreta ou mais do que uma opção.

Associação

Nos itens de associação são atribuídas pontuações às respostas que estejam total ou parcialmente corretas, de acordo com os critérios específicos.

ITENS DE CONSTRUÇÃO

Nos itens de construção, uma resposta correta deve apresentar:

- ✚ Uma redação que não se limite à transcrição de dados dos documentos introdutórios, salvo se tal for o solicitado no item;
- ✚ Conteúdos relevantes de forma completa, articulada e coerente;
- ✚ Uma utilização adequada da terminologia técnica.

Nos itens de resposta curta, as respostas corretas são classificadas com a cotação total do item. As respostas incorretas são classificadas com zero pontos.

4. Material

As respostas são registadas em folha própria, fornecida pelo estabelecimento de ensino (modelo oficial). O aluno apenas pode usar na prova, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta. Não é permitido o uso de corretor.

5. Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.