

# INFORMAÇÃO – PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA [APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B]

**2025**

## Prova [303]

---

### [12º Ano de Escolaridade] (Despacho Normativo nº4/2025, 03 de março)

---

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência de [Aplicações Informáticas B] do [12º Ano de Escolaridade], a realizar em 2025, nomeadamente:

- Objeto de avaliação
- Características e estrutura
- Critérios gerais de classificação
- Duração
- Material autorizado

#### 1. Objeto de avaliação

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos e nas competências enunciadas nas Aprendizagens Essenciais de Aplicações Informáticas B em vigor.

As competências a avaliar, que decorrem dos objetivos gerais enunciados no Programa, são as seguintes:

- Compreender os fundamentos da lógica da programação;
- Identificar componentes estruturais da programação;
- Utilizar estruturas de programação;
- Aprofundar os saberes sobre as tecnologias da informação e comunicação para a construção do conhecimento no contexto da sociedade da informação;
- Proceder à utilização alargada das tecnologias de informação e comunicação;
- Compreender a importância da interatividade;
- Adquirir conhecimentos elementares sobre sistemas e conceção de produtos multimédia;
- Identificar e caracterizar *software* de edição e composição multimédia;
- Desenvolver a capacidade de comunicar, quer pelos meios tradicionais, quer através das novas tecnologias de informação e comunicação;

- Desenvolver o interesse pela pesquisa, descoberta e inovação;
- Desenvolver a capacidade de trabalhar em equipa;
- Conhecer a importância da segurança e da privacidade de dados;
- Implementar práticas inerentes à segurança e saúde no trabalho que estejam relacionadas com os condicionalismos das profissões da área da informática, nomeadamente a ergonomia e a saúde ocular.

## 2. Características e estrutura

A prova é única, constituída por uma componente escrita, que se estrutura em torno de três das quatro unidades temáticas referidas nas Aprendizagens Essenciais da disciplina de Aplicações Informáticas B.

Domínios	Objetivos/Competências	Cotações (200 pontos)
Introdução à programação	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender a noção de algoritmo.</li> <li>• 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 arrays.</li> </ul>	100
Introdução à teoria da interatividade	<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>• Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.</li> </ul>	50
Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia	<ul style="list-style-type: none"> <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>	50

Os alunos responderão a perguntas sobre como se devem alcançar os objetivos/competências enumerados neste grupo. As perguntas serão de:

- Escolha múltipla;
- Verdadeiros e falsos;
- Correspondência;
- Resposta direta.

### **3. Critérios gerais de classificação**

Não será atribuída qualquer pontuação a respostas cujo conteúdo seja considerado inadequado às respetivas questões.

Nas questões cuja resposta seja escolha múltipla apenas se considera como válida uma única opção. Caso o aluno opte por mais que uma resposta, a cotação dessa questão será considerada nula.

Nos itens de verdadeiro / falso, de associação e de correspondência, a classificação a atribuir tem em conta o nível de desempenho revelado na resposta.

Nas questões de resposta construída curta ou longa a avaliação terá em conta: a adequação da resposta à questão; a correção científica; a clareza da resposta; a estrutura da resposta.

### **4. Duração**

90 minutos.

### **5. Material autorizado**

O examinando apenas pode utilizar na prova, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta.

**FIM**