

Informação – Prova de Equivalência à Frequência

Código: 303 – Disciplina: Aplicações Informáticas B

2026

12º Ano de Escolaridade

Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho. Regulamento de Exames, na sua redação atual

O presente documento divulga informação relativa à Prova de Equivalência à Frequência da Disciplina de Aplicações Informáticas B, a realizar em 2026, nomeadamente:

- O objeto de avaliação;
- As características e a estrutura;
- Os critérios gerais de classificação;
- O material;
- A duração.

Objeto de avaliação

A prova tem por referência os documentos curriculares em vigor (Aprendizagens Essenciais de Aplicações Informáticas B do 12º ano e o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória) e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova escrita de duração limitada.

A prova incide sobre temas incluídos nas Aprendizagens Essenciais do 12º ano de escolaridade.

Objetivos específicos	Conteúdos específicos
<ul style="list-style-type: none"> • Compreender e desenvolver algoritmos. • Aplicar estruturas de decisão e estruturas repetitivas na elaboração de algoritmos. • Programar através de Pascal: <ul style="list-style-type: none"> ○ Programas sequenciais ○ Programas com Estruturas de Decisão; ○ Programas com Estruturas Repetitivas. • Executar operações básicas com Arrays. 	<p>Domínio: Introdução à Programação</p> <p>Subdomínios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algoritmia. • Programação. <hr/> <p>Conteúdos Específicos:</p> <p>Algoritmos e Pseudocódigo</p> <p>Conceitos fundamentais</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Dados e tipos de dados ○ Variáveis e constantes ○ Instrução de atribuição ○ Instruções de entrada e de saída ○ Operadores e expressões <ul style="list-style-type: none"> ▪ Operadores Aritméticos ▪ Operadores Relacionais ▪ Operadores Lógicos ▪ Prioridade dos operadores <p>Estruturas de controlo</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Estrutura sequencial

<ul style="list-style-type: none"> • Definir o conceito de Multimédia. • Caracterizar os diferentes tipos de média existentes. • Diferenciar os modos de divulgação de produtos multimédia. • Diferenciar aplicações lineares de não lineares. • Distinguir os diferentes tipos de produtos multimédia. • Identificar as tecnologias multimédia. • Compreender a representação digital da informação. <p>Descrever os recursos de hardware e software utilizados em multimédia</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Estruturas de decisão ou seleção ○ Estruturas repetitivas ou ciclos <p>Arrays</p> <p>Domínio: Introdução à Multimédia Subdomínios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceitos de Multimédia. <hr/> <p>Conteúdos Específicos: Conceito de Multimédia Tipos de média Quanto à sua natureza espaciotemporal Estáticos <ul style="list-style-type: none"> • Imagem • Texto Dinâmicos <ul style="list-style-type: none"> • Áudio • Vídeo • Animação Quanto à sua origem <ul style="list-style-type: none"> • Capturados • Sintetizados Modos de divulgação de conteúdos multimédia <ul style="list-style-type: none"> • <i>Online</i> • <i>Offline</i> Linearidade e não-linearidade Tipos de produtos multimédia <ul style="list-style-type: none"> • Baseados em páginas • Baseados no tempo Tecnologias multimédia Representação digital <ul style="list-style-type: none"> • Amostragem • Quantização • Codificação Recursos necessários <i>Hardware</i> <ul style="list-style-type: none"> • Dispositivos de entrada • Dispositivos de entrada / saída • Dispositivos de saída • Dispositivos de armazenamento <i>Software</i> <ul style="list-style-type: none"> • De captura • De edição • De reprodução </p>
<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer os diferentes modelos de cor. • Caracterizar os atributos elementares das imagens. • Identificar os formatos de ficheiros de imagens mais comuns, relevando as suas características. 	<p>Domínio: Introdução à Multimédia Subdomínios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de média estáticos: texto e imagem. <hr/> <p>Conteúdos Específicos: Bases sobre a teoria da cor aplicada aos sistemas digitais</p>

Competências	Grupos	Domínio	Cotação (em pontos)	Tipologia de itens	Nº de itens
Raciocínio e resolução de problemas	I	Introdução à Programação	120	Itens de Construção <ul style="list-style-type: none"> Resolução de problemas 	3 / 5
Pensamento criativo, da Sensibilidade estética e artística	II	Introdução à Multimédia	80	Itens de seleção <ul style="list-style-type: none"> Escolha múltipla 	15/20

Critérios de classificação da prova

A prova é cotada na escala de 0 a 200 pontos e a classificação a atribuir a cada resposta é expressa por um número inteiro.

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

Se for apresentada mais do que uma resposta ao mesmo item, só é classificada a resposta que surgir em primeiro lugar.

Itens de construção lógica / Programação

Resolução de problemas: as respostas são classificadas atendendo ao algoritmo/programa apresentado, para obter a solução de forma eficiente, de acordo com as instruções fornecidas e apenas para o que for solicitado.

A classificação atribuída a cada problema é subdividida por etapas. As pontuações correspondentes a cada uma dessas etapas são fixas, não podendo ser diferentes das indicadas.

De modo a contemplar possíveis variações nas respostas dos examinandos, são previstas etapas intercalares de desempenho que não se encontrem descritas, mas que podem ser incluídas ou agrupadas nas existentes.

Caso a resposta, numa dessas etapas, apresente uma solução viável para o problema, mas não de forma eficiente ou não faça uso das estruturas de controlo, é classificada com zero pontos nessa etapa.

Serão descontados erros de sintaxe na programação em Pascal.

Itens de seleção

Escolha múltipla: a cotação total do item só é atribuída às respostas que apresentem de forma inequívoca a única opção correta. Todas as outras respostas são classificadas com zero pontos, incluindo as respostas em que seja assinalada uma opção incorreta, ambígua e/ou mais do que uma opção.

Material

As respostas são registadas em folha própria, fornecida pelo estabelecimento de ensino.

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.

Duração

A prova tem a duração de 90 minutos, **sem tolerância**.