

Aplicações Informáticas B

Código:303 | 2017

Científico -Humanísticos/12.º

Nº de anos: 1

Decreto-Lei n.º 139/2012, de 5 de julho.

Portaria n.º 243/2012, de 10 de agosto.

Prova: **Escrita**

Duração: **90 minutos**

1. Introdução

O presente documento visa divulgar as características da prova de equivalência à frequência do ensino secundário da disciplina de **Aplicações Informáticas B**, a realizar em 2017 pelos alunos que se encontram abrangidos pelos planos de estudo instituídos pelo Decreto-Lei n.º 139/2012, de 5 de julho. Deve ainda ser tida em consideração a Portaria n.º 243/2012, de 10 de agosto.

As informações apresentadas neste documento não dispensam a consulta da legislação em vigor e o Programa da disciplina.

O presente documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos à prova:

- Objeto de avaliação;
- Características e estrutura;
- Critérios de classificação;
- Material;
- Duração.

Importa ainda referir que, nas provas desta disciplina, o grau de exigência decorrente do enunciado dos itens e o grau de aprofundamento evidenciado nos critérios de classificação estão balizados pelo Programa, em adequação ao nível de ensino a que o exame diz respeito.

Aplicações Informáticas B

Código:303 | 2017

2. Objeto de avaliação

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos e nas competências enunciados no Programa de Aplicações Informática B em vigor.

A avaliação sumativa externa, realizada através de uma prova escrita de duração limitada, só permite avaliar parte dos conhecimentos e das competências enunciados no Programa. A resolução da prova pode implicar a mobilização de aprendizagens inscritas no Programa, mas não expressas nesta informação.

Competências

- Resolver problemas com programação Visual Basic 2010 e

- Desenhar a interface em Visual Basic
- Criar a estrutura básica de um programa
- Saber declarar variáveis
- Saber utilizar expressões lógicas e aritméticas
- Saber utilizar Estruturas de controlo
- Saber definir e utilizar Arrays e registos

- Saber manipular imagens no Photoshop para:

- Tratar, compor e criar imagens e texto
- Utilizar camadas e as suas opções
- Utilizar modos de mistura de camadas
- Utilizar os estilos de camadas
- Utilizar filtros
- Utilizar camadas de ajuste
- Utilizar máscaras de camadas
- Utilizar as ferramentas da toolbox
- Utilizar imagens externas

- Saber utilizar o Adobe Flash para:

- Desenhar e criar animações
- Usar texto
- Usar opacidade dos objectos
- Usar frames e timeline para animação

Aplicações Informáticas B

Código:303 | 2017

- Utilizar vários tipos de animação: (frame by frame, interpolação de movimento (tween motion) e interpolação de forma (shape tween)
- Utilizar os vários tipos de símbolos (gráfico, botão e Movie clip)

Conteúdos

1. Conceitos fundamentais e programação na linguagem Visual Basic 2010
2. Edição de imagem no Photoshop
3. Animação 2D em Adobe Flash

3. Características e estrutura

A prova está organizada por três grupos de itens.

No primeiro grupo avaliam-se as competências de criação de programas em Visual Basic, desde a interpretação do problema, desenho do interface e programação.

No segundo grupo avaliam-se as competências de edição e manipulação de imagens, com a ferramenta Adobe Photoshop.

As competências de Animação em 2D com o Adobe Flash, criação de animações interpolação e criação de símbolos é avaliada no terceiro grupo.

Alguns dos itens podem ter como suporte tabelas, figuras e/ou gráficos.

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência das unidades temáticas no Programada disciplina.

Alguns itens podem envolver a mobilização de aprendizagens relativas a mais do que um tema do Programa.

Aplicações Informáticas B

Código:303 | 2017

A estrutura da prova sintetiza-se no Quadro 1.

Quadro 1 – Valorização dos temas na prova

Temas	Cotação (em pontos)
Conceitos fundamentais e programação na linguagem Visual Basic 2010	60
Edição de imagem no Photoshop	70
Animação 2D em Adobe Flash	70

As perguntas da prova são todas de carácter prático sendo necessário, em todas elas, a utilização do computador e o(s) respetivo(s) programa(s) para realizar as tarefas pedidas.

4. Critérios gerais de classificação

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada item e é expressa por um número inteiro.

As respostas que estejam contidas em ficheiros ilegíveis ou que não possam ser claramente identificados bem como falta de ficheiros que impeça a correção e a visualização da resolução do exercício são classificadas com zero pontos.

É da responsabilidade do aluno a gravação, gestão e entrega de todos os ficheiros necessários, dentro de uma pasta com o seu nome e BI ou CC.

Qualquer erro que ocorra e que resulte a perda de um ou todos os ficheiros necessários para a entrega é da responsabilidade do aluno, devendo este ir guardando frequentemente o seu trabalho.

Aplicações Informáticas B

Código:303 | 2017

5. Material

O examinando deve usar o computador fornecido pela escola com os programas necessários instalados. Não pode recorrer à utilização da Internet nem abrir outros programas que não estejam especificados nesta informação.

O aluno deverá usar apenas os seguintes programas:

- Microsoft Visual Basic 2010 Express
- Adobe Photoshop CS5 ou Superior
- Adobe Flash CS5 ou Superior

No final a pasta com o conteúdo da resolução do exame será gravado em CD/DVD e entregue aos professores vigilantes.

6. Duração

A prova terá a duração de 90 minutos sem tolerância.