

Aplicações Informáticas B

Código:303 | 2020

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 2020 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 | 2020

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 2010/2017 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 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/Animator para:

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

Aplicações Informáticas B

Código:303 | 2020

- 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 / Animator

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 | 2020

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 2010/2017	60
Edição de imagem no Photoshop	70
Animação 2D em Adobe Flash / Animate	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 | 2020

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 / Microsoft Studio 2017
- Adobe Photoshop CS5 ou Superior
- Adobe Flash CS5 ou Superior (Animate)

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.