

INFORMAÇÃO-PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

ENSINO SECUNDÁRIO

ANO LETIVO 2025/2026

1. Introdução

O presente documento visa divulgar as características da Prova de Equivalência à Frequência da disciplina de Aplicações Informáticas B (código 303) do Ensino Secundário, a realizar em 2026 pelos alunos autopropostos, de acordo com o definido no Despacho Normativo n.º3/2026 de 23 de fevereiro, artigo 66.º (PEF do ensino secundário).

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

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

2. Objeto de avaliação

A prova tem por referência o Perfil dos alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória e as Aprendizagens Essenciais da disciplina de Aplicações Informáticas B, do 12º ano do Ensino secundário e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova escrita de duração limitada. A resolução dos itens da prova pode envolver:

- Introdução à programação
 - Algoritmia
 - Compreender a noção de algoritmo.
 - Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.
 - Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais.
 - Programação
 - Utilizar uma linguagem de programação (Python) para elaborar programas simples, em ambiente de consola.

- Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas.
 - Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade.
 - Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.
 - Utilizar funções em programas.
 - Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções.
 - Executar operações básicas com arrays.
- Introdução à multimédia
 - Conceitos de multimédia
 - Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade.
 - Aprender os fundamentos da interatividade.
 - Conhecer o conceito de multimédia digital.
 - Tipos de media estáticos: texto e imagem
 - Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes.
 - Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial.
 - Conhecer os fundamentos do desenho vetorial.
 - Desenvolver técnicas de desenho vetorial.
 - Realizar operações de manipulação e edição de imagem.
 - Converter imagens bitmap em imagens vetoriais (tracing).
 - Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização).
 - Integrar imagens em produtos multimédia.
 - Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação
 - Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.
 - Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia.
 - Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção.
 - Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia.
 - Elaborar storyboards.

- Criar ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais.
- Criar cenas, personagens e enredos.
- **Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia**
 - Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.
 - Elaborar protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições.
 - Produzir conteúdos e proceder à montagem.
 - Testar e validar o produto multimédia.
 - Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.

3. Características e estrutura

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência dos temas no programa. Os itens podem envolver a mobilização de conteúdos relativos a mais do que um dos temas/tópicos do programa.

A prova pode incluir itens de seleção (escolha múltipla), itens de construção (resposta extensa e restrita), itens de verificação de afirmações (verdadeiro ou falso), itens de correspondências entre termos e itens de preenchimento.

Os itens poderão ser suportados por imagens, gráficos, fotografias ou textos.

A prova é cotada para 200 pontos.

A distribuição da cotação apresenta-se no quadro I.

Temas/Tópicos	Cotações
Introdução à Programação <ul style="list-style-type: none"> • Algoritmia • Programação 	80
Introdução à multimédia <ul style="list-style-type: none"> • Conceitos de multimédia • Tipos de media estáticos • Tipos de media dinâmicos • Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia 	120

Quadro I - Distribuição da cotação

4. Critérios gerais de classificação

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios

específicos apresentados para cada item.

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

Caso não seja dada nenhuma resposta ou a resposta esteja errada, são classificadas com zero pontos.

Na classificação das respostas aos itens cujos critérios se apresentam organizados por:

- Seleção, das quais só uma é a escolha correta, a seleção de mais do que uma alternativa, ausência de seleção ou resposta errada, implica a classificação com zero pontos;
- Resposta aberta, a ausência de resposta ou resposta errada, são classificadas com zero pontos. À resposta considerada incompleta corresponderá uma classificação ponderada de acordo com os critérios específicos de prova;
- Verificação de afirmações (verdadeira ou falsa), a não identificação clara da veracidade do item será classificada com zero pontos;
- Itens de correspondências entre termos, a cada termo corresponderá apenas uma definição. A ausência de ligação ou ligação errada será classificada com zero pontos;

Item de preenchimento de espaços em branco, em cada espaço em branco deve ser colocada uma única palavra selecionada de entre as opções sugeridas. Caso não seja dada nenhuma resposta ou a resposta esteja errada, são classificadas com zero pontos.

5. Material autorizado

O examinando apenas pode usar material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta.

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

Não é permitido o uso de corretor.

6. Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.