

## **APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B**

**2026**

Código da Prova: 303

12.º Ano de Escolaridade

Decreto-Lei 55/2018; Despacho Normativo 3/2026

Modalidade da prova: Escrita

Duração: Prova Escrita: 90 minutos

O presente documento apresenta as características da prova de equivalência à frequência da disciplina de Aplicações Informáticas B, do 12º ano a realizar em 2025 e dá a conhecer as características e estrutura, o software, duração e critérios de classificação da prova.

### **Objeto de Avaliação**

A avaliação sumativa externa, realizada através desta prova escrita, permite avaliar:

- Conhecimento/compreensão dos conceitos fundamentais relacionados com a lógica e algoritmia da programação;
- Identificar e corrigir componentes estruturais da programação;
- Utilizar estruturas de programação no desenvolvimento de programas (Python);
- Caracterizar e distinguir conceitos de multimédia;
- Caracterizar os diferentes tipos de media;
- Definir, distinguir e compreender os conceitos de multimédia e sua utilização, bem como os respetivos produtos;
- Criar e editar produtos multimédia.

### **Caracterização da Prova**

A prova é única, constituída por uma componente escrita, que se estrutura em torno de três das quatro unidades temáticas referidas no Programa da disciplina de Aplicações Informáticas B.

Unidades Temáticas	Objetivos/Competências	Cotações (200 pontos )
Unidade 1  Introdução à programação	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar os diferentes tipos de dados</li> <li>• Identificar os diferentes operadores e as regras de prioridade.</li> <li>• Identificar as diferentes estruturas de controlo, sequenciais, condicionais e de repetição.</li> <li>• Definir o conceito de função.</li> <li>• Explicitar os conceitos de variáveis locais e globais.</li> <li>• Executar operações básicas com strings e listas.</li> <li>• Criar aplicações simples usando a linguagem de programação “Python” e demais conceitos aprendidos nos pontos anteriores.</li> </ul>	80 a 120
Unidade 3 e 4  Multimédia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caracterizar os diferentes tipos de media existentes que podem ser combinados nos produtos multimédia.</li> <li>• Definir o conceito de multimédia.</li> <li>• Estabelecer a diferença entre aplicações multimédia lineares e não-lineares.</li> <li>• Indicar as principais funções do software de captura, de edição e de reprodução dos vários tipos de media.</li> <li>• Bases sobre a teoria da cor aplicada aos sistemas digitais (Modelos aditivo e subtrativo, RGB, CMYK).</li> <li>• Geração e captura de imagem: tipos de formatos para imagens Bitmap/Vetoriais.</li> <li>• Principais formatos de ficheiros de Som e vídeo mais usados</li> <li>• Conhecer fases de autoria de vídeo</li> <li>• Criar e editar produtos multimédia recorrendo às aplicações GIMP e Audacity.</li> </ul>	80 a 120

Os alunos responderão a perguntas sobre como se devem alcançar os objetivos/competências enumerados(a). As perguntas poderão ser to tipo:

- Escolha múltipla;
- Verdadeiro e falso;
- Resposta direta;
- Elaboração de algoritmos;
- Elaboração de programas em linguagem de programação Python;
- Edição de produtos multimédia.

## **CrITÉrios 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 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. Na construção do algoritmo a avaliação terá em conta: a adequação da resposta, a estrutura lógica do raciocínio, as estruturas de controlo utilizadas, o rigor do desenho/sintaxe. Na construção do programa: a adequação da resposta, a estrutura lógica do raciocínio, as estruturas de controlo utilizadas, o rigor da sintaxe. No criar e editar produtos multimédia o rigor e aplicação das ferramentas adequadas ao objetivo pretendido.

---

## **Material**

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

No decorrer da prova poderá ser utilizado software de edição de imagem GIMP; software de edição de áudio Audacity, e o recurso a um ambiente de desenvolvimento integrado para ler e criar programas em linguagem Python.