

**INFORMAÇÃO-PROVA****PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA**

APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B – CÓDIGO 303 ANO DE ESCOLARIDADE – 12º 1ª e 2ª FASES/2026

(DESPACHO NORMATIVO N.º 3/2026-23 FEV)

**OBJECTO DE AVALIAÇÃO**

A avaliação incide nos conhecimentos, capacidades e atitudes de manipulação de *software*, enunciadas nas Aprendizagens Essenciais de Aplicações Informáticas B (AE) e no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PA), sem se privilegiar qualquer ferramenta específica. A prova avalia os conhecimentos, capacidades e atitudes, definidas para os domínios e subdomínios definidos nas AE, passíveis de avaliação numa prova prática.

<b>DOMÍNIO</b>	<b>SUBDOMÍNIO</b>	<b>CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES</b>
<b>Introdução à programação</b>	<b>Algoritmia</b>	Compreender a noção de algoritmo. Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramase linguagem natural. Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais.
	<b>Programação</b>	Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola. Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas. Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionaise respetivas regras de prioridade. Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo deseção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade. Utilizar funções em programas. Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros afunções. Executar operações básicas com <i>arrays</i> .
<b>Introdução à multimédia</b>	<b>Conceitos de multimédia</b>	Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. Apreender os fundamentos da interatividade. Conhecer o conceito de multimédia digital.
	<b>Tipos de media estáticos: texto e imagem</b>	Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes. Distinguir imagem <i>bitmap</i> de imagem vetorial. Realizar operações de manipulação e edição de imagem. Converter imagens <i>bitmap</i> em imagens vetoriais ( <i>tracing</i> ). Converter imagens vetoriais em imagens <i>bitmap</i> (rasterização).

## CARACTERÍSTICAS E ESTRUTURA

### **Introdução à Programação (C#)**

Algoritmos e pseudocódigo

Estruturas de controlo

- Estrutura sequencial
- Estruturas de seleção
- Estruturas repetitivas

Arrays e matrizes

- Declaração
- Operações básicas com arrays e matrizes
- Cadeias de texto (*strings*) como arrays

Estruturas de dados compostas

- Declaração
- Operações básicas com estruturas de dados compostas

Subrotinas

- Subprogramas
- Variáveis locais e variáveis globais

### **Conceitos Básicos de Multimédia**

#### **Subunidade 1 – Imagem (Photoshop)**

Geração e Captura de imagem

Retoques de imagem

Alteração dos atributos da imagem

- Alteração da resolução
- Alteração das dimensões
- Alteração do espaço e/ou modo de cor
- Alteração da profundidade de cor
- Alteração do formato do ficheiro
- Alteração de brilho, contraste e saturação

Funcionalidade das camadas

Utilização dos diferentes tipos de seleção e edição de uma imagem

Utilização de filtros de imagem

Adequação dos atributos da imagem ao tipo de documento

A prova consta de dois grupos de carácter prático e será executada em computador e guardada em dispositivo de memória pen-drive.

No enunciado da prova, em cada questão, serão dadas instruções ao aluno sobre o que é pretendido realizar. A tipologia das questões baseia-se nos domínios abordados nas aplicações de programação C# e na aplicação de tratamento de imagem Photoshop, utilizando os procedimentos ou técnicas, adequados à realização de cada tarefa proposta.

## CRITÉRIOS GERAIS DE CLASSIFICAÇÃO

<b>Conteúdos</b>	<b>Cotações (Pontos)</b>	Na correção dos exercícios, serão considerados os seguintes aspetos: <ul style="list-style-type: none"><li>• As questões serão constituídas por várias alíneas, sendo as cotações distribuídas proporcionalmente face à complexidade das mesmas.</li><li>• As respostas não totalmente corretas deverão receber cotações parciais, a traduzir a proporção entre o que se pretendia e o que foi respondido.</li><li>• A não gravação dos ficheiros implica uma cotação nula.</li><li>• Qualquer tipo de fraude cometido durante a realização da prova terá como consequência a sua anulação.</li></ul>
Introdução à Programação (Pascal ou C#)	120	
Imagem (Photoshop)	80	
<b>Total</b>	<b>200</b>	

## MATERIAL

Esferográfica de tinta azul ou preta;  
Computador (da escola);  
Pen-drive.

## DURAÇÃO

A **duração** da prova é de **90 minutos**.