

INFORMAÇÃO – PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

2026

Prova 303

Tipo de Prova: Escrita

Ensino Secundário

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 2026 pelos alunos que se encontram abrangidos pelos planos de estudo instituídos pelo Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho. Deve ainda ser tida em consideração a Portaria n.º 226-A/2018, de 7 de agosto, na sua redação atual, bem como o Despacho Normativo n.º 3/2026, de 23 de fevereiro.

As informações sobre a prova apresentadas neste documento não dispensam a consulta da legislação referida, das Aprendizagens Essenciais da disciplina e do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

O presente documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos a cada uma das componentes da prova:

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

Objeto de avaliação

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos e nas competências enunciados no Programa de Aplicações Informáticas B. A disciplina de Aplicações Informáticas B é uma disciplina anual de carácter eminentemente prático. A prova avalia as competências que decorrem quer dos objetivos gerais, quer dos objetivos de aprendizagem expressos em cada uma das unidades letivas, e os conteúdos a elas associados, passíveis de avaliação numa prova escrita.

Competências

Conhecer os conceitos fundamentais de programação.

Conhecer a estrutura básica de um programa.

Utilizar estruturas de decisão e de repetição na elaboração de algoritmos.

Conhecer os princípios básicos das linguagens de programação orientadas a eventos.

Compreender os conceitos de Multimédia e a sua utilização na Sociedade do Conhecimento.

Desenvolver o conhecimento das tecnologias da multimédia.

Desenvolver os conhecimentos dos recursos de hardware necessários a criação de conteúdos multimédia.

Conhecer a utilidade do software de captura, edição e reprodução dos diversos media.

Conteúdos

INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO

Conceitos fundamentais
Teste e controlo de erros em algoritmia – *tracing*
Estruturas de controlo
Arrays
Sub-rotinas
Introdução à programação orientada aos eventos

CONCEITOS BÁSICOS MULTIMÉDIA

Tipos de média
Conceito de multimédia
Modos de divulgação de conteúdos multimédia
Linearidade e não-linearidade
Tipos de produtos multimédia
Tecnologias multimédia

UTILIZAÇÃO DOS SISTEMAS MULTIMÉDIA

Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais
Geração e captura de imagem
Formatação de texto
Aquisição e reprodução de som
Aquisição, edição e reprodução de vídeo
Animação 2D

Características e estrutura da prova

A prova é constituída por três grupos.

Quadro 1 – Valorização dos conteúdos da prova

CONTEÚDOS		COTAÇÃO (PONTOS)
Grupo I	Introdução à Programação	70
Grupo II	Conceitos Básicos Multimédia	60
Grupo III	Utilização do Sistema Multimédia	70
Total		200 Pontos

A prova pode incluir os tipos de itens discriminados no Quadro 2.

Quadro 2 – Tipologia, número de itens e cotação

TIPOLOGIA DOS ITENS	NÚMERO DE ITENS	COTAÇÃO POR ITEM (PONTOS)
Itens de seleção <ul style="list-style-type: none">Escolha múltiplaAssociação	5 a 10	5 a 10
Itens de construção	5 a 15	5 a 20

CrITÉrios de classificação

A prova é cotada para 200 pontos.

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada item.

A classificação a atribuir a cada resposta tem em conta o nível de desempenho para cada item e é expressa por um número inteiro.

A classificação é atribuída de acordo com os elementos de resposta solicitados e apresentados.

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

ITENS DE SELEÇÃO

Escolha múltipla

A cotação total do item só é atribuída quando as respostas apresentam de forma clara a única opção correta.

São classificadas com zero pontos as respostas com uma opção incorreta ou mais do que uma opção.

Associação

Nos itens de associação são atribuídas pontuações às respostas que estejam total ou parcialmente corretas, de acordo com os critérios específicos.

ITENS DE CONSTRUÇÃO

Nos itens de construção, uma resposta correta deve apresentar:

- Uma redação que não se limite à transcrição de dados dos documentos introdutórios, salvo se tal for o solicitado no item;
- Conteúdos relevantes de forma completa, articulada e coerente;
- Uma utilização adequada da terminologia técnica.

Nos itens de resposta curta, as respostas corretas são classificadas com a cotação total do item. As respostas incorretas são classificadas com zero pontos.

Material

As respostas são registadas em folha própria, fornecida pelo estabelecimento de ensino (modelo oficial). O aluno apenas pode usar na prova, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta.

Não é permitido o uso de corretor.

Duração

A prova escrita tem a duração de 90 minutos.