



Informação - Prova de Equivalência à Frequência

Aplicações Informáticas B

2020

Prova 303

12º ano de Escolaridade

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do ensino secundário da disciplina de Aplicações de Informática B, a realizar em 2020, nomeadamente:

- Objeto de avaliação
- Caracterização da prova
- Critérios gerais de classificação
- Duração
- Material autorizado

Objeto de Avaliação

As competências a avaliar, que decorrem dos objetivos gerais enunciados no Programa, são os seguintes:

- Compreender os fundamentos da lógica da programação
- Identificar componentes estruturais da programação
- Utilizar estruturas de programação
- Identificar situações-problema com soluções digitais
- Criar soluções para situações-problema.
- Aplicar as metodologias da análise estruturada de sistemas;
- Proceder à utilização alargada das tecnologias da informação e da comunicação
- Compreender a importância da interatividade
- Desenvolver a capacidade de comunicar, quer pelos meios tradicionais quer através das novas tecnologias de informação e comunicação
- Desenvolver o interesse pela pesquisa, descoberta e inovação
- Conhecer a importância da segurança e da privacidade de dados
- Implementar práticas inerentes à segurança e saúde no trabalho que estejam relacionadas com os condicionamentos das profissões da área da informática, nomeadamente a ergonomia e a saúde ocular.

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)
Introdução à programação	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer as limitações das linguagens formais face às linguagens naturais. - Definir o conceito de algoritmo. • Reconhecer a importância do pseudocódigo. • Identificar os diferentes operadores aritméticos e as regras de prioridade. • Reconhecer compatibilidades. • Reconhecer os métodos e clarificar a importância do tracing de algoritmos. • Apresentar as estruturas de controlo em linguagem de pseudocódigo e na elaboração de algoritmos. • Explicar o que são estruturas lineares estáticas de dados. • Distinguir algoritmos de ordenação de algoritmos de pesquisa. • Executar operações básicas com matrizes. • Definir o conceito de subrotina. • Explicitar os conceitos de variáveis locais e globais. - Distinguir o conceito de passagem de parâmetros por valor de passagem de parâmetros por referência. • Criar aplicações simples usando a linguagem de programação “Pascal” e demais conceitos aprendidos nos pontos anteriores. 	90
Introdução à análise de sistemas	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar o que é a análise de sistemas. • Reconhecer as funções do analista de sistemas. • Definir o conceito de sistema. • Descrever o modelo geral de um sistema. • Diferenciar sistemas fechados de sistemas abertos. • Indicar a finalidade do Modelo Ambiental de um sistema. • Desenhar um diagrama de contexto para um sistema. • Indicar a finalidade do Modelo comportamental de um sistema. • Identificar os componentes de um DFD. • Construir DFD. • Especificar o que são os diagramas de contexto. • Explicar a finalidade dos dicionários de dados. • Indicar a finalidade dos DEA. • Identificar num DEA os seus componentes, entidades e associações. Indicar os passos para a construção do DEA. • Reconhecer e utilizar conceitos básicos de normalização de dados. • Identificar tabelas numa forma normalizada. • Reconhecer as ferramentas utilizadas. 	90

	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer e utilizar adequadamente ferramentas de gestão e planeamento de um projecto. 	
Introdução à inteligência artificial	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender o conceito de Inteligência Artificial. • Identificar características de equipamentos para a IA. • Reconhecer um sistema pericial. • Conhecer as aplicações de sistemas periciais. • Conhecer a estrutura global de um sistema pericial. • Reconhecer linguagens de IA. • Identificar as características da linguagem. • Identificar o modelo recursivo da linguagem. • Reconhecer as declarações essenciais. • Realizar primitivas e operações mais complexas. • Executar um pequeno projecto em LOGO. 	20

Os alunos responderão a perguntas sobre como se devem alcançar os objetivos/competências enumerados neste grupo.

As perguntas serão de:

- Escolha múltipla
- Verdadeiros e falsos
- Correspondência
- Resposta direta
- Elaboração de algoritmos
- Elaboração de Programas em Linguagem de programação Pascal

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.

Duração da prova componente escrita

90 minutos.

Material

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