

INFORMAÇÃO-PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

## APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

2026

### Prova 303

12.º ano de escolaridade (Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho | Despacho Normativo n.º 3/2026, de 23 de fevereiro)

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do ensino secundário da disciplina de Aplicações Informáticas B, a realizar em 2026, nomeadamente:

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

### Objeto de avaliação

A prova tem por referência as Aprendizagens Essenciais definidas para a disciplina de Aplicações Informáticas B do 12º ano, homologadas em 2018.

As Aprendizagens Essenciais de Aplicações informáticas B organizam-se nos seguintes domínios:

- Introdução à programação
  - o Algoritmia
  - o Programação
- Introdução à multimédia
  - o Conceitos multimédia
  - o Tipos de media estáticos: texto e imagem
  - o Tipos de media dinâmicos: vídeo e áudio

### Características e estrutura

A prova é escrita e constituída por três grupos diretamente relacionados com os conteúdos atrás descritos.

O primeiro grupo será constituído por uma questão de aplicação prática, com várias alíneas, cujo propósito será a aplicação direta de conhecimentos específicos, relacionados com a programação.

O segundo grupo será constituído por uma questão de aplicação prática, com várias alíneas, cujo propósito será a aplicação direta de conhecimentos específicos, relacionados com a edição de imagem.

O terceiro grupo será constituído por uma questão de aplicação prática, com várias alíneas, cujo propósito será a aplicação direta de conhecimentos específicos, relacionados com a edição de vídeo e som.

Todos os grupos serão realizados no computador, utilizando *software* específico.

A estrutura da prova sintetiza-se no seguinte quadro:

Grupos	Número e tipo de Questões	Cotações (Total=200 Pontos)
<b>Grupo I</b> <i>Visual Studio (Linguagem C#) OU PyCharm (Linguagem Python)</i>	1 questão, várias alíneas Exercício prático, a realizar em computador.	80 Pontos
<b>Grupo II</b> <i>Gimp OU Photopea</i>	1 questão, várias alíneas Exercício prático, a realizar em computador.	50 Pontos
<b>Grupo III</b> <i>VSDC OU Windows Movie Maker OU CapCut</i>	1 questão, várias alíneas Exercício prático, a realizar em computador.	70 Pontos

### Critérios gerais de classificação

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada item e é expressa por um número inteiro.

Sempre que necessário, serão fornecidos os ficheiros a trabalhar em algumas das questões.

O aluno deve respeitar sempre todas as instruções relativas ao método a utilizar na resolução de cada questão e executar com rigor cumprindo escrupulosamente as indicações fornecidas.

A resolução apresentada pelo aluno deve ser inequívoca no cumprimento das recomendações. Se tal não acontecer, são classificadas com zero pontos as etapas em que as recomendações não forem respeitadas.

O não guardar os ficheiros e/ou pasta no dispositivo de armazenamento invalida a correção das mesmas, o que implica a atribuição de cotação nula às questões.

Deve guardar convenientemente no local indicado todos os trabalhos exigidos na prova, sob pena de perder 100% do valor de cada questão não gravada.

A deliberada inutilização dos recursos provoca a anulação de questões e eventualmente da prova.

A gravação da prova em formato digital é da responsabilidade do aluno.

### Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.

### Material autorizado

Um computador, com o *software* abaixo descrito, e um dispositivo de armazenamento (*pen drive*) facultado pela escola.

Software (Escolher um de cada grupo)

- Introdução à Programação: Visual Studio (Linguagem C#), Pycharm (Linguagem Python)
- Edição de imagem: Gimp, Photopea
- Edição de vídeo e som: VSDC, Windows Movie Maker, CapCut