

12.05.2026

informação-prova
de equivalência à frequência
**303 APLICAÇÕES
INFORMÁTICAS B**

12.ºano de escolaridade (anual) / formação específica
cursos científico-humanísticos

2026

Despacho Normativo n.º 3 /2026 de 23 de fevereiro

1. OBJETO DE AVALIAÇÃO:

Introdução à Programação:

- Escrever algoritmos para resolução de problemas.
- Utilizar os diferentes tipos de dados, operadores aritméticos e regras de prioridade.
- Aplicar estruturas de decisão e estruturas repetitivas na elaboração de algoritmos.
- Executar operações básicas com estruturas de dados (listas).
- Usar variáveis locais e globais.
- Criar programas simples usando a programação com recurso a funções.

Introdução à Multimédia:

- Reconhecer os diferentes modelos de cores usados em suportes impressos e eletrónicos.
- Reconhecer os formatos de ficheiros de imagens mais comuns.
- Converter formatos de ficheiros.
- Comprimir imagens.
- Retocar e melhorar imagens alterando os atributos das mesmas.
- Distinguir imagens vetoriais e de mapa de bits.
- Criar e editar imagens vetoriais.
- Criar e editar imagens de mapa de bits.
- Criar e editar vídeo.

2. CARACTERÍSTICAS E ESTRUTURA:

A prova é constituída por dois grupos: o Grupo I é de carácter teórico com aplicação prática no software PyCharm; o Grupo II é de carácter teórico com recurso às aplicações Adobe Illustrator, Adobe Photoshop e Adobe Premiere.

Grupo I

- 1 questão com alíneas de resolução escrita em folha de prova
- 1 questão com alíneas de resolução prática no computador

Grupo II

3 questões com alíneas de resolução prática no computador

A cotação da prova é de 200 pontos, distribuída do seguinte modo:

Grupo I - 100 pontos

- Algoritmia (50 pontos)
- Programação (50 pontos)

Grupo II - 100 pontos

- Edição, processamento e tratamento de imagem digital (50 pontos)
- Edição, processamento e tratamento de vídeo digital (50 pontos)

3. CRITÉRIOS GERAIS DE CLASSIFICAÇÃO:

Utilizar corretamente as técnicas adequadas.

Se os ficheiros/pastas utilizados e criados durante a prova não se encontrarem no dispositivo de armazenamento, subentende-se que não foram criados ou, então, que foram eliminados pelo aluno, sendo cotados com 0 (zero) pontos. O mesmo procedimento será utilizado caso os ficheiros/pastas estejam inacessíveis ou corrompidos.

As perguntas serão cotadas de acordo com o cumprimento ou não dos objetivos e também em relação à sua funcionalidade e critérios definidos.

4. MATERIAL A UTILIZAR:

Esferográfica preta ou azul.

Computador com *software* (Python, PyCharm, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop e Adobe Premiere) disponibilizado pela escola.

Dispositivo de armazenamento fornecido pela escola.

5. TIPO E DURAÇÃO:

TIPO DE PROVA: Escrita (E).

DURAÇÃO DA PROVA: 90 minutos.
