

OBJETO DE AVALIAÇÃO	ESTRUTURA DA PROVA	CRITÉRIOS GERAIS DE CLASSIFICAÇÃO	MATERIAL NECESSÁRIO
GRUPO I Introdução à programação: •Linguagens naturais e linguagens formais; •Algoritmos e pseudocódigo; •Conceitos fundamentais; •Teste e controlo de erros em algoritmia –tracing; •Estruturas de controlo. GRUPO II Introdução à teoria da interatividade do GUI aos ambientes imersivos: •Realidade virtual; •O conceito de interatividade; •Características ou componentes da interatividade; •Níveis e tipos de interatividade; •Como avaliar e o desenho de soluções interativas. GRUPO III Conceitos básicos de multimédia: •Conceito de multimédia; •Tipos de media; •Modos de divulgação de conteúdos multimédia; •Linearidade e não-linearidade; •Tipos de produtos multimédia; •Tecnologias multimédia. GRUPO IV Utilização dos sistemas multimédia: •Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais •Geração e captura de imagem; •Formatação de texto; •Aquisição, edição e reprodução de som e vídeo; •Animação 2D.	•Todos os itens são de resposta obrigatória. •As respostas serão registadas na folha de prova ou serão armazenadas no dispositivo de armazenamento facultado pela escola. •A prova será composta por quatro grupos de exercícios: •Os itens do Grupo I (Introdução à programação) são questões de resposta fechada e questões de resposta aberta, com a cotação de 50 pontos. •Os itens do Grupo II (Introdução à teoria da interatividade) são questões de resposta fechada com a cotação de 20 pontos. •Os itens do Grupo III (Conceitos básicos de multimédia) são questões de resposta fechada, com a cotação de 30 pontos. •Os itens do Grupo IV (Utilização dos sistemas multimédia) são questões de resposta fechada e questões práticas, com a cotação de 100 pontos. Parte dos exercícios do grupo IV são para elaborar no computador.	•As respostas em que é assinalada a alternativa correta são classificadas com a totalidade dos pontos. As respostas incorretas são classificadas com zero pontos. As respostas consideradas incompletas, corresponderá uma classificação ponderada; •A resposta a uma questão que utilize corretamente o resultado de uma alínea anterior, ainda que errado, terá a cotação completa. •O aluno deve respeitar sempre todas as instruções relativas ao método a utilizar na resolução de uma questão e executar com rigor cumprindo escrupulosamente as indicações fornecidas. •A resolução apresentada pelo aluno deve ser inequívoca, nas justificações e no cumprimento das recomendações. Se tal não acontecer, são classificadas com zero pontos as etapas em que as recomendações não forem respeitadas em todas as etapas. •Numa questão em que a respetiva resolução exija cálculos e/ou justificações, a classificação deve ser de zero pontos se o examinando se limitar a apresentar o resultado final. •O não guardar os ficheiros e/ou pastas, no dispositivo de armazenamento, correspondente às questões de carácter prático invalida a correção das mesmas, o que implica a atribuição de cotação nula às referidas questões. •Deve guardar convenientemente no local indicado todos os trabalhos exigidos no exame, 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 examinando. Esta terá de ser impressa e rubricada pelo examinando e pelo professor vigilante.	•Uma esferográfica (tinta de cor azul ou preto). •Folhas de exame. •Um computador com o respetivo software e um dispositivo de armazenamento facultado pela Escola. •Não é permitido o uso de tinta corretora, lápis, caneta vermelha.