

Informação-Prova de Equivalência à Frequência

Disciplina de **Oficina de Multimédia B**

Prova **318**

12.º Ano de Escolaridade

2022

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência da disciplina de Oficina de Multimédia B do ensino secundário, a realizar em 2022, nomeadamente:

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

Objeto de avaliação

A prova tem por referência o Programa de Oficina de Multimédia B.

A prova permite avaliar as competências e os conteúdos a elas associados passíveis de avaliação em prova de duração limitada, a saber:

Competências

Domínio dos conceitos técnicos de base;

- Domínio dos procedimentos técnicos de base e da utilização das ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia;

- Autonomia de conhecimento, independente de aplicações específicas e particulares, e consequente capacidade de adaptação a diferentes ambientes e processos de trabalho;
- Capacidade de interligação de meios diferenciados num todo com significação e narrativa multimédia;
- Integração de conhecimentos de áreas diversas, numa perspetiva e abordagem multidisciplinar;
- Capacidade de planificação e desenvolvimento de projetos multimédia de pequena dimensão;
- Capacidade de comunicação *audio-scripto*-visual das ideias.

Conteúdos/temas

- **Texto**
 - Noções-base de multimédia digital
 - Escrita em e para multimédia digital
 - Texto, imagens e gráficos, correlação e complementaridade
- **Imagem Digital**
 - Codificação de imagem e seus formatos de codificação
 - Operações de manipulação e edição de imagem
- **Som Digital**
 - Codificação e compressão de som digital e formatos de ficheiros de áudio
 - Tipos de som e sua importância relativa em termos de narrativa multimédia
- **Vídeo**
 - Classes e níveis de qualidade em vídeo digital; vídeo digital de qualidade para multimédia
 - Codificação e formatos de ficheiros de vídeo digital
 - Compressão para difusão em *streaming* e implicações para o conteúdo
- **Animação**
 - Noções de narrativa de vídeo digital para multimédia
 - Animação em multimédia
 - Formas simplificadas e expeditas de animação para multimédia
- **Integração Multimédia**
 - Formas de suporte digital para animação em multimédia

As partes e o todo

Multimédia digital como linguagem de linguagens

Tópicos sobre gestão de projetos multimédia: - a escrita do guião; grupo-alvo; o documento de referência; fases de desenvolvimento

Características e estrutura

Esta prova divide-se em dois grupos: A partir de um tema, com condicionantes definidas e a respeitar, deve realizar-se um pequeno projeto de integração multimédia resultando num produto funcional e estético.

A prova apresenta dois grupos de resolução obrigatória que envolvem a mobilização de aprendizagens relativas a mais do que um dos temas do programa da disciplina.

- **O grupo I é constituído por um dois itens** e consiste na planificação do projeto multimédia de pequena dimensão, no que respeita aos seus passos fundamentais.
- **O grupo II é composto por dois itens.** O primeiro consiste concretização/resolução do problema/projeto. O segundo item consiste na elaboração de uma memória descritiva/justificativa, de forma sucinta e clara, explicitando os pressupostos em que assenta o projeto realizado.

Quadro 1 - Tipologia, número de itens e respetiva cotação

Tipologia de itens	Grupo	Número de itens	Cotação (em pontos)
Itens de construção (resolução gráfica em suporte papel e resolução gráfica em suporte digital)	I	2	50
	II	2	150
Total			200

O Grupo I, item 1 e 2, deve ser resolvido em folha de prova, de formato A3.

O 2º item do Grupo 2 deve ser resolvido em folha de prova pautada

As sugestões de distribuição do tempo de realização da prova, a seguir apresentadas, têm como finalidade facilitar a gestão do tempo disponível:

Grupo I: 30 minutos

Grupo II: 90 minutos

Cr terios gerais de classifica o

De acordo com as compet ncias avali veis neste exame e com as orienta es constantes no programa da disciplina, a classifica o da prova dever  respeitar integralmente os cr terios gerais e os cr terios espec ficos a seguir apresentados e exprimir a valora o das seguintes capacidades de desempenho:

Grupo 1 - Dom nio dos conceitos t cnicos de base.

Grupo 2 - Dom nio dos procedimentos t cnicos de base e da utiliza o das ferramentas de tratamento e gera o de material digital para multim dia.

A classifica o a atribuir a cada resposta resulta da aplica o dos cr terios gerais e dos cr terios espec ficos de classifica o apresentados para cada item e   expressa por um n mero inteiro, previsto na grelha de classifica o.

As respostas ileg veis ou que n o possam ser claramente identificadas s o classificadas com zero pontos.

No entanto, em caso de omiss o ou de engano na identifica o de uma resposta, esta pode ser classificada se for poss vel identificar inequivocamente a que item diz respeito.

Se o examinando responder a um mesmo item mais do que uma vez, n o eliminando inequivocamente a(s) resposta(s) que n o deseja que seja(m) classificada(s), deve ser considerada apenas a resposta que surgir em primeiro lugar.

Os cr terios de classifica o dos itens de resposta aberta apresentam-se organizados por n veis de desempenho. A cada n vel de desempenho corresponde uma dada pontua o. No caso de, ponderados todos os dados contidos nos descritores, permanecerem d vidas quanto ao n vel a atribuir, deve optar-se pelo n vel mais elevado de entre os dois em considera o.   classificado com 0 (zero) pontos qualquer par metro de resposta que n o atinja o n vel 1 de desempenho.

A classifica o a atribuir a cada resposta resulta da aplica o dos cr terios gerais e dos cr terios espec ficos de classifica o apresentados para cada fase de resolu o do problema e   expressa por um n mero inteiro. As respostas que n o possam ser claramente identificadas s o classificadas com zero pontos.

A cota o, de cada fase de resolu o do problema,   distribu da de acordo com os descritores do Quadro 2.

Quadro 2.

Grupo I: Planificar um projeto Multimédia – 50 Pontos		
Fases de resolução / conteúdos	Descritores	Cotação (em pontos)
Planificar um pequeno projeto multimédia	Capacidade de planificação e desenvolvimento de projetos multimédia de pequena dimensão	10
	Domínio dos conceitos técnicos de base	15
	Coerência formal e conceptual	15
	Capacidade de análise e representação	10
Grupo II: Concretizar um projeto, resolver um problema e fundamentação – 150 Pontos		
Concretizar projeto/ Resolver um problema	Domínio dos procedimentos técnicos de base e da utilização das ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia	25
	Capacidade de interligação de meios diferenciados num todo com significação e narrativa multimédia	25
	Autonomia de conhecimento, independente de aplicações específicas e particulares, e consequente capacidade de adaptação a diferentes ambientes e processos de trabalho.	25
	Integração de conhecimentos de áreas diversas, numa perspetiva e abordagem multidisciplinar	25
	Capacidade de comunicação <i>audio-scripto-visual</i> das ideias	25
	Capacidade de fundamentar o seu projeto/organização de documentos produzidos.	25
	Total	200

Duração

A prova tem a duração de 120 (cento e vinte) minutos

Esta prova não tem tolerância.

No final da prova o examinando deve entregar as folhas de prova e o suporte digital fornecido inicialmente com todo o trabalho produzido e devidamente identificado.

Material autorizado

- **Materiais pertencentes ao examinando:**

Materiais de registo e instrumentos diversos:

Esferográfica azul ou preta de tinta indelével, azul ou preta; Lápis e grafite de diferentes durezas; Borracha; Aparalápis; Régua Esquadro; Lápis de cor, Marcadores.

Não é permitido o uso de corretor nem de cola.

- **Materiais fornecidos pelo estabelecimento de ensino:**

A prova é realizada em folhas de papel formato A3 e em folhas de papel pautado, fornecidas pelo estabelecimento de ensino (modelos oficiais).

Computador com ligação à internet e munido do *Software* disponível (*Adobe Illustrator; Adobe Photoshop; Adobe Indesign; Adobe After Effects, Adobe Flash; Microsoft Office*). CD/Rom para gravação dos conteúdos digitais.