



Ensino Secundário Decreto-Lei n.º 55/2018 de 6 de julho	Prova de Equivalência à Frequência de Oficina de Multimédia B
	Código da Prova: 318
	Ano Letivo: 2022/23

INFORMAÇÃO – PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

1. Objeto de avaliação.

Conteúdos:

- Noções-base de multimédia digital;
- Escrita em e para multimédia digital;
- Texto, imagens e gráficos, correlação e complementaridade;
- Codificação de imagem e seus formatos de codificação;
- Operações de manipulação e edição de imagem;
- Codificação e compressão de som digital e formatos de ficheiros de áudio;
- Tipos de som e sua importância relativa em termos de narrativa multimédia;
- 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;
- Noções de narrativa de vídeo digital para multimédia;
- Animação em multimédia;
- Formas simplificadas e expeditas de animação para 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.

Saberes:

- Dominar os conceitos base nucleares associados aos diferentes componentes multimédia de modo a desenvolver uma autonomia de conhecimento, independente de aplicações específicas e particulares, gerando uma capacidade de adaptação a diferentes ambientes e processos de trabalho;
- Conhecer, dominar, utilizar e interligar as ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia nas suas diferentes vertentes;
- Desenvolver as capacidades de organização e desenvolvimento de projetos multimédia;
- Gerir, planificar e desenvolver projetos de pequena dimensão (projetos individuais);
- Integração de conhecimentos de áreas diversas, numa perspetiva e abordagem multidisciplinar.



2. Características e estrutura.

Tipo da Prova - Prova Escrita.

Estrutura - Será constituída por duas partes:

Parte 1. Resposta a um questionário/teste (avaliação escrita) sobre as bases dos temas técnicos (mais orientado para conhecimentos concretos e não subjetivos, não sujeitos a interpretações dúbias ou subjetivas) - 60 pontos.

Parte 2. Concretizar um projeto/resolver um problema (envolve a utilização de programas de desenho vetorial e manipulação digital de imagem) - 140 pontos.

3. Identificação da escala de classificação.

- A prova é cotada para 200 (duzentos) pontos;

4. Critérios Gerais de Classificação.

- 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.

5. Material permitido.

- Computador – fornecido pela escola, com *software* livre para criação e edição de desenho vetorial (Inkscape) e imagem (Gimp).
- Esferográfica azul ou preta;
- Não é permitido o uso de corretor.

6. Duração.

- 120 minutos.

FIM