
INFORMAÇÃO-PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

OFICINA MULTIMÉDIA B

12º Ano de Escolaridade

((Decreto-Lei n.º 139/2012, de 5 de julho, com as alterações introduzidas pelos Decretos-Lei n.º 91/2013, de 10 de julho, n.º 176/2014, de 12 de dezembro e n.º 17/2016, de 4 de abril, e em regulamentação aplicável, no Decreto -Lei n.º 54/2018, de 6 de julho e pelo Decreto- Lei n.º 14 – G/2020)

318/2020

1.ª/2.ª Fase

1. INTRODUÇÃO

O presente documento visa divulgar as características da prova de equivalência à frequência do ciclo do Ensino Secundário da disciplina de Oficina de Multimédia B, a realizar em 2020 pelos alunos que se encontram abrangidos pelos planos de estudo instituídos pelo Decreto-Lei n.º 139/2012, de 5 de julho, com as alterações introduzidas pelo Decreto-Lei n.º 91/2013, de 10 de julho, n.º 176/2014, de 12 de dezembro e n.º 17/2016, de 4 de abril, em regulamentação aplicável, no Decreto -Lei n.º 54/2018, de 6 de julho e pelo Decreto- Lei n.º 14 – G/2020.

Este documento dá a conhecer, aos diversos intervenientes no processo de exames, as aprendizagens e as competências que são objeto de avaliação, as características e a estrutura da prova, o material a utilizar e a duração da mesma, sendo ainda apresentados os critérios de gerais de classificação da prova.

2. OBJETO DE AVALIAÇÃO

A prova tem por referência o programa do 12º ano de Oficina de Multimédia B.

A prova permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova prática de duração limitada a saber:

A) Conhecimentos e capacidades

- Demonstrar capacidades de organização e desenvolvimento de projetos multimédia,
- Evidenciar conhecimentos básicos sobre o estilo e a peculiaridade inerentes à comunicação multimédia.
- Evidenciar aptidões criativas e técnicas na solução de problemas de design multimédia
- Entender a interpretação/descodificação de mensagens como um ato interativo.
- Explorar o potencial expressivo, narrativo e comunicativo no texto, na imagem e no som enquanto componentes da Matriz Multimédia.
- Compreender que a elaboração de qualquer projeto multimédia implica um suporte lógico, um campo visual e um ambiente sonoro no qual tudo se dimensiona e se organiza com lógica numa base de valores que toma forma visual.
- Dominar sistemas e ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia: autoria de conteúdos.
- Articular meios, linguagens e tecnologias.

B) Conteúdos

- **Imagem Digital** (AdobePhotoshop e/ou Gimp)
 - Edição e tratamento
 - Fusão e/ou Fotomontagem.
 - Ferramentas: camadas, efeitos e filtros.
 - Gravação e formatos de ficheiros

- **Animação Digital** (Blender)
 - Narrativa.
 - Frames e Keyframes.
 - Ciclos.
 - Ritmos de movimento.
 - Efeitos especiais.
 - Modos de animação (quadro a quadro, animação interpolada, animação de formas e guias de movimento).
 - Gravação e reprodução de animação.

3. CARATERIZAÇÃO DA PROVA

Dois grupos de resposta obrigatória com carácter escrito

Grupo A: trabalho com imagem digital

Grupo B: trabalho com animação multimédia

Os itens/grupos de itens podem ter como suporte imagens.

VALORIZAÇÃO DOS CONTEÚDOS NA PROVA

As cotações da prova terão um total de 200 pontos e serão distribuídos do seguinte modo:

Grupo A: Imagem digital - 50 pontos

Grupo B: Animação multimédia - 150 pontos

Grupo A (50 pontos) - Domínio interpretativo ----- 25 pontos
 - Domínio criativo ----- 15 pontos
 - Domínio técnico ----- 10 pontos

Grupo B (150 pontos) - Domínio interpretativo ----- 30 pontos
 - Domínio comunicacional ----- 60 pontos
 - Domínio criativo ----- 30 pontos
 - Domínio técnico ----- 30 pontos

4. MATERIAL A UTILIZAR

Responsabilidade da escola:

- Computador PC; *software*, AdobePhotoshop e/ou Gimp, Blender e periféricos indispensáveis a uma pequena estação gráfica.
- Papel de prova (folhas de desenho) e papel vegetal A3.
- Pen drive

Responsabilidade do aluno:

- Materiais riscadores secos (esferográfica, lápis, grafites, lápis de cor, marcadores)
- Ferramentas diversas (régua, esquadros, aristo, compasso, tesoura, X-ato, cola, fita cola, borracha).
- Materiais diversos (papeis de cor; letras decalcáveis; revistas; manchas, texturas)

5. DURAÇÃO DA PROVA

A prova tem a duração de 120 minutos

6. CRITÉRIOS GERAIS DE CLASSIFICAÇÃO

Os trabalhos práticos serão avaliados pela sua **qualidade de produção, representativa de conhecimentos no âmbito de projetos multimédia**, segundo o contexto do enunciado e referente à utilização adequada das ferramentas de autoria, no desenvolvimento interpretativo e criativo na transmissão de informação.

Todos os elementos criados (operações gráficas, de controle de movimento, etc.) serão valorizados segundo um ponto de vista unificado e não isolado, tendo em vista a qualidade do conjunto.

Fatores de desvalorização

- A não realização dos vários elementos/etapas da resposta/trabalho
- A desadequação formal e conceptual dos trabalhos
- O processo interpretativo e criativo pouco elaborado
- A utilização pouco expressiva de elementos gráficos/plásticos/sonoros na estrutura da narrativa
- A falta de rigor e incorreta manipulação das ferramentas/software,