

## **Informação-Prova de Equivalência à Frequência**

Disciplina de **Oficina de Multimédia B**

---

Prova **318**

---

12.º Ano de Escolaridade

---

**2024**

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 2024, 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

### **Critérios gerais de classificação**

De acordo com as competências avaliáveis neste exame e com as orientações constantes no programa da disciplina, a classificação da prova deverá respeitar integralmente os critérios gerais e os critérios específicos a seguir apresentados e exprimir a valoração das seguintes capacidades de desempenho:

Grupo 1 - Domínio dos conceitos técnicos de base.

Grupo 2 - Domínio dos procedimentos técnicos de base e da utilização das ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia.

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada item e é expressa por um número inteiro, previsto na grelha de classificação.

As respostas ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos.

No entanto, em caso de omissão ou de engano na identificação de uma resposta, esta pode ser classificada se for possível identificar inequivocamente a que item diz respeito.

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

Os critérios de classificação dos itens de resposta aberta apresentam-se organizados por níveis de desempenho. A cada nível de desempenho corresponde uma dada pontuação.

No caso de, ponderados todos os dados contidos nos descritores, permanecerem dúvidas quanto ao nível a atribuir, deve optar-se pelo nível mais elevado de entre os dois em consideração. É classificado com 0 (zero) pontos qualquer parâmetro de resposta que não atinja o nível 1 de desempenho.

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada fase de resolução do problema e é expressa por um número inteiro. As respostas que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos.

A **cotação**, de cada fase de resolução do problema, é distribuída de acordo com os descritores do Quadro 2.

Quadro 2.

<b>Grupo I: Planificar um projeto Multimédia – 50 Pontos</b>		
<b>Fases de resolução / conteúdos</b>	<b>Descritores</b>	<b>Cotação (em pontos)</b>
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
<b>Grupo II: Concretizar um projeto, resolver um problema e fundamentação – 150 Pontos</b>		
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
	<b>Total</b>	<b>200</b>

## **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; Apara-lápis; 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.