

# INFORMAÇÃO-PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA DE OFICINA MULTIMÉDIA B (318)

---

**Ensino Secundário - Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais – 12º ano de escolaridade**

---

**Ano letivo: 2022/2023**

---

**Duração: 120 minutos**

---

## I. INTRODUÇÃO

Este documento apresenta informação sobre a Prova de Equivalência à Frequência da disciplina de Oficina de Multimédia B, do 12º Ano de Escolaridade, do Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais. As informações apresentadas neste documento não dispensam a consulta do programa da disciplina e de toda a legislação em vigor.

O presente documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos à prova:

- Objeto de avaliação;
- Estrutura e cotação;
- Critérios de classificação;
- Material necessário;
- Duração.

Este documento deve ser dado a conhecer aos alunos e com eles deve ser analisado, para que fiquem devidamente informados sobre a prova que irão realizar. Importa ainda referir que, nas provas desta disciplina, o grau de exigência decorrente do enunciado dos itens e o grau de aprofundamento está evidenciado nos critérios balizados pelas Aprendizagens Essenciais, em adequação ao nível de ensino a que a prova diz respeito.

## II. OBJETO DE AVALIAÇÃO

A prova tem por referência as Aprendizagens Essenciais de Oficina de Multimédia B em vigor. A prova desta disciplina permite avaliar a aprendizagem e os conteúdos enquadrados nos domínios da disciplina, passíveis de avaliação em prova escrita de duração limitada.

A prova avalia a aprendizagem nos domínios da multimédia digital; texto; som digital; operações de manipulação e edição de imagem; formatos de codificação de imagem; resolução de uma imagem; DPI; máscaras e filtros; noção de pixel e cores digitais; animação; narrativa multimédia; guião/storyboard e fases de desenvolvimento.

Conteúdos:

- **Imagem digital:**
  - Executar tratamento, edição e manipulação de imagem com recurso aos programas *Gimp* e *Inkscape*.
  - Aplicar máscaras e filtros.
  - Compreender as diferenças entre os principais formatos de codificação.
  - Compreender as diferenças entre compressão sem perdas e com perdas.
  - Proceder à conversão entre diferentes formatos.
- **Som digital**
  - Executar tratamento, edição e manipulação de som com recurso ao programa *Audacity*.
  - Editar som, recorrendo aos processos de importação de ficheiros de áudio e de gravação.
  - Realizar montagens de áudio.
  - Conhecer os principais dispositivos de *hardware* necessários à edição e tratamento do som, identificando a sua função.
  - Aplicar filtros e efeitos de som.
- **Animação e Vídeo**
  - Criar desenhos com recurso a ferramentas de desenho vetorial.
  - Construir animações com recurso ao programa de animação *Synfig*.
  - Utilizar camadas, filtros e efeitos.
  - Configurar uma animação: número de imagens por segundo e área de apresentação da animação.
  - Saber utilizar programas de edição de vídeo como o *Avidemux* e o *Movie Maker*.
  - Saber converter diversos formatos de ficheiros de acordo com a sua aplicação.

### III. ESTRUTURA E COTAÇÃO

A prova de Oficina de Multimédia B tem uma natureza eminentemente prática sendo composta por três grupos:

- O **grupo 1** refere-se à execução de tarefas no âmbito do tratamento da imagem digital. Será composto por 2 questões com 2 alíneas cada; (70 pontos)
- O **grupo 2** refere-se ao som digital multimédia e será composto por 1 questão com 4 alíneas; (50 pontos)
- O **grupo 3** refere-se à construção de uma animação respeitando diversas linhas de orientadoras. Será composto por 1 questão com 4 alíneas. (80 pontos)

**Observações:** Todas as questões serão de aplicação prática em computador, sendo que, o aluno deva, sempre que solicitado, descrever, em suporte de papel, procedimentos ou técnicas utilizadas.

#### COTAÇÃO

GRUPOS	QUESTÃO	ALÍNEA	COTAÇÃO
Grupo I	1	1.1	15
		1.2	15
		Qualidade estética	10
	2	2.1	10
		2.2	10
		Qualidade estética	10
<b>Subtotal</b>			<b>70</b>

<b>Grupo II</b>	1	1.1	10
		1.2	10
		1.3	10
		1.4	10
		Qualidade estética	10
<b>Subtotal</b>		<b>50</b>	
<b>Grupo III</b>	1	1.1	40
		1.2	10
		1.3	10
		1.4	10
		Qualidade estética	10
<b>Subtotal</b>		<b>80</b>	
<b>TOTAL</b>		<b>200</b>	

#### IV. CRITÉRIOS GERAIS DE CLASSIFICAÇÃO

##### Relativamente às respostas escritas:

Na correção de todas as respostas escritas, serão considerados como fatores de desconto:

- A não utilização de vocabulário específico, quando necessário;
- As respostas incompletas;
- A falta de resposta, que implica cotação nula.
- As respostas devem ser dadas em letra perfeitamente legível, de forma objetiva e de fácil interpretação.

##### Relativamente às questões de execução de tarefas no computador:

- A resolução das questões deverá seguir as orientações explícitas no enunciado da prova.
- Serão cotadas com zero pontos todas as questões que não forem resolvidas, ou forem incorretamente resolvidas.
- A resolução incompleta das questões implicará a aplicação de fatores de desconto.
- A gravação dos trabalhos no computador será da inteira responsabilidade do aluno.

**Observações:** Deverá ser feita uma cópia para outro suporte digital, que não o disco do PC, de todos os elementos que, pela sua natureza dinâmica, não devam ser impressos, tais como sons e animações.

#### V. MATERIAL NECESSÁRIO

- Os alunos deverão utilizar esferográfica de cor azul ou preta.
- Os meios informáticos necessários à realização da prova serão assegurados pela escola.

#### VI. DURAÇÃO

- A prova tem a duração de 120 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.