
Oficina Multimédia B - Código 318

Ensino Secundário(Decreto-Lei n.º 139/2012, de 5 de julho)

Introdução

O presente documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos às provas:

- Objeto de avaliação
- Caracterização da prova
- Critérios gerais de classificação
- Material
- Duração

Objeto de avaliação

A prova tem por referência o programa de Oficina Multimédia B, homologado em 30/01/2006, e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova prática de duração limitada.

A resolução da prova pode envolver:

- O domínio dos 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;
- O domínio dos procedimentos técnicos de base e da utilização das ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia nas suas diferentes vertentes (imagens, gráficos, sons, vídeos, animações...);
- A integração de conhecimentos de áreas diversas, numa perspetiva e abordagem multidisciplinar, para promoção e desenvolvimento de projetos multimédia;
- A capacidade de planificação e desenvolvimento de projetos multimédia de pequena dimensão;
- A utilização das ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia nas suas diferentes vertentes (imagens, gráficos, sons, vídeos, animações...);
- A capacidade de interligação de meios diferenciados num todo com significação e narrativa multimédia
- A capacidade de comunicação das ideias

Conteúdos

- Introdução ao multimédia digital, noções base, multimédia em sentido lato e em sentido restrito;

- Imagem digital, noções técnicas associadas, codificação, compressão, tratamento, cor real, edição de imagem, digitalização e impressão;
- Integração multimédia;
- Texto;
- Elementos estruturais da Linguagem Plástica;
- Técnicas; Modos de registo; Processos de análise e processos de síntese.

Caracterização da prova

Estrutura

- A prova será constituída por dois grupos:

Grupo 1. Tratamento e geração de material digital para projetos multimédia
Tratamento de imagem digital fixa, com recurso ao software Adobe Photoshop.

Grupo 2. Concretizar/Resolver um pequeno projeto multimédia [página/site, animação, Cartaz...], envolvendo e integrando alguns dos componentes multimédia
Planificar um projeto respeitando a metodologia projectual do Design.

Conceber um produto digital.

A prova é cotada para 200 pontos.

Valorização dos conteúdos / temas na prova

Grupo 1 - Tratamento e geração de material digital para projetos multimédia	Cotações (em pontos)
<ul style="list-style-type: none"> • Domina conceitos técnicos de base ao nível da utilização do Windows e gestão de ficheiros. • Domínio de ferramentas do Adobe Photpshop. • Criatividade/ Expressividade. 	
Total	40
Grupo 2 - Desenvolvimento de projeto evidenciando domínio de conceitos e de aplicações informáticas e de multimédia/ Domínio Processual	
Planificação	
<ul style="list-style-type: none"> • Elabora respeitando a metodologia projectual. 	20
Projeto	
<ul style="list-style-type: none"> • Adequação ao público-alvo. • A exequibilidade da proposta. • Clareza na transmissão de informação (contexto textual). • Domina vocabulário gráfico. • Domina ferramentas do Software (competência técnica). • Criatividade/originalidade. • Domina conceitos técnicos de base ao nível da utilização do Windows e gestão de ficheiros. 	140
Total	160
Total Geral	200

Critérios gerais de classificação

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 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 o item a que diz respeito.

A correção da prova deverá ter em consideração:

- O raciocínio e o conhecimento cognitivo que estiveram na base da solução do problema;
- O domínio de procedimentos e aplicação de técnicas com adequação e correção;
- A resolução das várias etapas do problema, mesmo que a solução final não tenha sido atingida;
- A capacidade de recriar, inventar ou transformar formas ou imagens;
- A representação e tratamento criativo da proposta;
- A capacidade de dominar as diferentes fases metodológicas de desenvolvimento de um projeto.
- A apresentação do trabalho.

A cotação das questões será de zero a duzentos pontos, isto é, vinte valores.

Material

Ambos os grupos são de resposta obrigatória, para serem resolvidos em formato digital, e no final gravados em CD (fornecido pelo estabelecimento de ensino), com recurso a materiais (ficheiros especificamente indicados e proporcionados no computador), caso a caso referidos no enunciado.

O aluno realizará a prova na sala de informática e no computador que lhe for destinado, provido de todos os programas informáticos. Os ficheiros fornecidos também estarão ao dispor do aluno em pastas devidamente identificadas e referenciadas na prova. Tem de apresentar todos os estudos realizados em formato digital ou em suporte de papel e gravados em CD, fornecido pela Escola.

Quando concluir, deve rever os procedimentos de gravação dos ficheiros de resposta, enquanto aguarda silenciosamente pelo tempo previsto para a realização da prova.

No preenchimento do cabeçalho, o examinando apenas pode usar, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta.

O examinando deve ser portador do seguinte material:

- Quatro (4) folhas A3 de papel cavalinho;
- Esferográfica azul ou preta;
- Lápis de grafite, de várias durezas, e outros riscadores;
- Borracha, apara-lápis, etc;
- Material para colorir: lápis de cor e/ou marcador;

Duração

A prova tem a duração de 120 minutos.