

Informação – Prova elaborada segundo o **art.19.º do Despacho normativo n.º 10 – A/2021** – Regulamento das provas de avaliação Externa e das Provas de Equivalência à Frequência dos Ensinos Básico e Secundário 2020/2021.

1. Objeto de avaliação

A prova a que esta informação se refere, incide nas Aprendizagens Essenciais de Oficina de Multimédia B, 2018, que decorre do programa de Oficina de Multimédia B (homologado em 2006).

Domínios

- INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL
- NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA
- TEXTO
- IMAGEM DIGITAL
- SOM DIGITAL
- VÍDEO
- ANIMAÇÃO
- PROJETO MULTIMÉDIA

Conhecimentos, capacidades e atitudes

- Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia;
- Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia;
- Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos;
- Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital;
- Integrar imagem digital num produto multimédia;
- Criar um guião com narrativa para vídeo;
- Utilizar ferramentas de animação digital;
- Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia

2. Caracterização e estrutura da prova

A prova de Oficina de Multimédia B é de natureza escrita e será constituída por duas partes:

Parte 1. Planificar um projeto multimédia

Parte 2. Concretizar um projeto/Resolver um problema

3. 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 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 apresentados no Quadro.

Grupo I: Planificar um projeto Multimédia » 50 Pontos		
Fases de resolução / conteúdos	Descritores	Cotação (pontos)
Planificar um pequeno projeto multimédia	Capacidade para desenvolver projetos de natureza diversa.	15
	Conhece, explora e domina potencialidades multimédia no projeto revelando capacidades de formulação, exploração e desenvolvimento do mesmo.	20
	Adequa as diversas técnicas ao seu projeto de trabalho com correção, algum sentido crítico, método de trabalho adequado em função dos objetivos	15
Grupo II: Concretizar um projeto, resolver um problema e fundamentação» 150 Pontos		
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	40
	Capacidade de interligação de meios diferenciados num todo com significação e narrativa multimédia	30
	Autonomia de conhecimento, independente de aplicações específicas e particulares, e consequente capacidade de adaptação a diferentes ambientes e processos de trabalho.	25
	Capacidade de comunicação <i>audio-scripto-visual</i> das ideias	30
	Capacidade de fundamentar o seu projeto	25
	Total	200

4. Duração da prova

A prova tem a duração de 120 minutos, sem tolerância.

5. Material

No preenchimento do cabeçalho, o examinando apenas pode usar, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta. Não é permitida a utilização de corretor.

A prova é realizada em folhas de papel formato A3 e em folhas de papel pautado, fornecidas pelo estabelecimento de ensino (modelos oficiais), para além da gravação dos ficheiros em formato digital.

No cabeçalho das folhas de resposta será identificada a disciplina – Oficina de Multimédia B – e o respetivo código – 318 –, não sendo permitida a realização desta prova noutro tipo de papel.

O examinando deverá resolver cada parte da prova numa folha distinta, na face que apresenta o cabeçalho impresso.

Material disponibilizado pela escola:

- Computador contendo as aplicações necessárias ao desenvolvimento da prova
- DVD com informação multimédia
- DVD para a gravação dos trabalhos produzidos no computador.

O examinando deve ser portador do seguinte material:

- esferográfica azul ou preta;
- grafites de diferentes graus de dureza, e outros riscadores;
- borracha, apara-lápis;
- régua e esquadros;