

|                             |                                    |                    |               |
|-----------------------------|------------------------------------|--------------------|---------------|
| <b>INFORMAÇÃO:</b>          | Prova de Equivalência à Frequência |                    |               |
| <b>DISCIPLINA:</b>          | Oficina de Multimédia B            |                    |               |
| <b>CÓDIGO DE PROVA:</b>     | Prova 318                          |                    |               |
| <b>TIPO DE PROVA:</b>       | Escrita                            |                    |               |
| <b>NÍVEL DE ENSINO/ANO:</b> | Ensino Secundário – 12º Ano        |                    |               |
| <b>DURAÇÃO:</b>             | 120 minutos                        | <b>TOLERÂNCIA:</b> | s/ tolerância |

**ÍNDICE:**

- 1. Objeto de avaliação**
- 2. Características e estrutura**
- 3. Critérios gerais de classificação**
- 4. Material autorizado**
- 5. Duração**

## **1. OBJETO DE AVALIAÇÃO**

A prova incide nos conhecimentos e nas competências enunciados no Programa de Oficina de Multimédia B em vigor. As competências a avaliar, que decorrem dos objetivos gerais enunciados no programa, são as seguintes:

1. Dominar os 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;
2. Conhecer, dominar e utilizar as ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia nas suas diferentes vertentes (imagens, gráficos, sons, vídeos, animações...);
3. Desenvolver as capacidades de organização e desenvolvimento de projetos multimédia;
4. Gerir e desenvolver projetos de pequena dimensão ou de média dimensão;
5. Explorar e reutilizar material de áreas afins e complementares (desenho, pintura, escultura, vídeo, animação...), fazendo o seu aproveitamento e integração no contexto de material digitalizado para promoção e desenvolvimento de projetos multimédia;
6. Aprender a analisar e criticar trabalhos, os seus e de terceiros, numa perspetiva de melhoria de formas e conteúdos.

## **2. CARACTERÍSTICAS E ESTRUTURA**

A prova tem uma versão.

A prova está organizada por grupos de itens.

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência dos temas no programa. Os itens podem envolver a mobilização de conteúdos relativos a mais do que um dos temas do programa.

Os grupos de itens e/ou alguns dos itens podem ter como suporte um ou mais documentos, como, por exemplo, textos, imagens, figuras, tabelas, gráficos, som e vídeo.

A prova é cotada para 200 pontos.

## **3. CRITÉRIOS GERAIS DE CLASSIFICAÇÃO**

Questões de resposta fechada de escolha múltipla:

- As respostas em que é assinalada a opção correta são classificadas com a totalidade dos pontos. As respostas incorretas são classificadas com zero pontos.

Questões de resposta aberta:

- Quando um grupo de resposta aberta for constituído por várias alíneas, a pontuação deve ser distribuída equitativamente pelas várias alíneas.
- Às respostas consideradas incompletas, corresponderá uma classificação ponderada.
- O examinando deve respeitar sempre todas as instruções relativas ao método a utilizar na resolução de uma questão.
- A resolução apresentada pelo examinando deve ser inequívoca, nas justificações e no cumprimento das recomendações. Se tal não acontecer, são classificadas com zero pontos as etapas em que as recomendações não forem respeitadas em todas as etapas.
- As respostas teóricas da prova serão entregues em papel.
- Se a escola optar pela realização de parte ou da totalidade da prova em equipamento informático, as respostas serão entregues em suporte eletromagnético de acordo com a recomendação fornecida pelo JNE.

A estrutura da prova sintetiza-se no seguinte quadro:

| CONTEÚDOS E SOFTWARE INDICADO   | OBJETIVOS  | COTAÇÕES  |
|---|--|-----------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Introdução ao multimédia digital</li><li>▪ Texto</li><li>▪ Noções de narrativa de vídeo digital para multimédia</li><li>▪ Integração multimédia</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>› Dominar o conceito de multimédia digital</li><li>› Dominar e aplicar os conceitos de síntese, legibilidade e de correlação e complementaridade entre texto, imagens e gráficos</li><li>› Dominar os principais conceitos associados à narrativa de vídeo digital para multimédia, nomeadamente:<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Noções clássicas de planos e montagem, aplicação e adaptação dos tipos de planos para captura e montagem em vídeo digital para multimédia</li></ul></li><li>› Dominar os principais conceitos sobre integração multimédia:<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Multimédia digital como processo de integração de partes do todo</li><li>▪ A escrita do guião; grupo-alvo; o documento de referência; fases de desenvolvimento.</li></ul></li></ul> | 40 Pontos |

| CONTEÚDOS E SOFTWARE INDICADO  | OBJETIVOS   | COTAÇÕES                                     |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Imagem digital</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Photoshop</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>› Dominar os conceitos de pixel, Saturação e Brilho/Contraste</li> <li>› Conhecer a composição da cor, nomeadamente os sistemas de cor RGB; CYMK</li> <li>› Entender o processo de codificação de imagem, nomeadamente: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ A necessidade de compressão</li> <li>▪ Compressão sem perdas e com perdas</li> <li>▪ Cor real, falsa cor, implicações</li> </ul> </li> <li>› Dominar os principais formatos de codificação de imagem, nomeadamente, .BMP, .TIF, .TIFF, .JPEG, .GIF, .PNG, .WMF, .PSD, .PSP, .XCF nos seguintes parâmetros: extensão, tipo de imagem, <i>layers</i> (camadas), tipo de compressão, tamanho relativo do ficheiro, transparência, profundidade de cor (bits), usos recomendados</li> <li>› Dominar, conhecer as implicações e distinguir os conceitos de resolução de uma imagem (DPI) e dimensão de uma imagem</li> <li>› Efetuar operações de manipulação e edição de imagem</li> <li>› Manipular equipamentos de captura de imagem tais como uma mesa digitalizadora, <i>scanner</i>, câmara fotográfica digital e câmara de vídeo digital</li> <li>› Dominar o uso de programas de tratamento de imagem</li> </ul> | <p style="text-align: center;">70 Pontos</p> |

| CONTEÚDOS E SOFTWARE INDICADO   | OBJETIVOS   | COTAÇÕES                                     |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vídeo digital</li> </ul> <p style="text-align: center;">Sony Vegas</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>› Dominar os principais conceitos associados ao vídeo digital, nomeadamente: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Imagens por segundo (fps);</li> <li>▪ Limites de perceção;</li> <li>▪ Qualidade relativa da reprodução do movimento em função do conteúdo, do tamanho da imagem e do número de frames por segundo (FPS). Níveis de qualidade em vídeo digital.</li> </ul> </li> <li>› Noções de codificação de vídeo digital: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Necessidade de CODEC (COder/DECoder)</li> <li>▪ CODEC sem compressão e com compressão, compressão intra- e inter-frame</li> <li>▪ Implicações para o conteúdo e para a forma de captura do conteúdo, incluindo a compressão para difusão em <i>streaming</i>.</li> </ul> </li> <li>› Dominar os principais formatos de ficheiros de vídeo nos seguintes parâmetros: extensão, tipo de vídeo, <i>codecs</i> utilizados, tipo de compressão, tamanho relativo do ficheiro, dimensões <i>standard</i>, bits por amostra (bps) e usos recomendados.</li> <li>› Conhecer as principais características e formatos de gravação das câmaras de vídeo digital.</li> <li>› Dominar o uso de programas de tratamento de vídeo.</li> </ul> | <p style="text-align: center;">60 Pontos</p> |

| CONTEÚDOS E SOFTWARE INDICADO     | OBJETIVOS  | COTAÇÕES  |
|-----------------------------------|--|-----------|
| Projecto de Integração Multimédia | <ul style="list-style-type: none"> <li>› Noção de Multimédia digital.</li> <li>› Processo de gestão de projetos multimédia.<br/>Caracterizar: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ grupo-alvo,</li> <li>▪ bateria de testes,</li> <li>▪ validação da especificação,</li> <li>▪ validação do desenvolvimento.</li> </ul> </li> <li>› Tópicos sobre gestão de projetos multimédia: a escrita do guião; grupo-alvo; o documento de referência; fases de desenvolvimento; fases de verificação e validação; o pacote final e a entrega do produto; direitos de autor e contratos de distribuição.</li> </ul> | 30 Pontos |

#### 4. MATERIAL AUTORIZADO

O examinando apenas pode usar, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta.

Computador.

Software necessário.

#### 5. DURAÇÃO

A prova tem a duração de 120 minutos.