



INFORMAÇÃO:	Prova de Equivalência à Frequência		
DISCIPLINA:	Oficina de Multimédia B		
CÓDIGO DE PROVA:	Prova 318		
TIPO DE PROVA:	Escrita		
NÍVEL DE ENSINO/ANO:	Ensino Secundário – 12º Ano		
DURAÇÃO:	120 minutos	TOLERÂNCIA:	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	OBJECTIVOS	COTAÇÕES
<ul style="list-style-type: none">▪ Introdução ao multimédia digital▪ Texto▪ Noções de narrativa de vídeo digital para multimédia▪ Integração multimédia	<ul style="list-style-type: none">› Dominar o conceito de multimédia digital› Dominar e aplicar os conceitos de síntese, legibilidade e de correlação e complementaridade entre texto, imagens e gráficos› Dominar os principais conceitos associados à narrativa de vídeo digital para multimédia, nomeadamente:<ul style="list-style-type: none">▪ Noções clássicas de planos e montagem, aplicação e adaptação dos tipos de planos para captura e montagem em vídeo digital para multimédia› Dominar os principais conceitos sobre integração multimédia:<ul style="list-style-type: none">▪ Multimédia digital como processo de integração de partes do todo▪ A escrita do guião; grupo-alvo; o documento de referência; fases de desenvolvimento.	40 Pontos

CONTEÚDOS E SOFTWARE INDICADO	OBJECTIVOS	COTAÇÕES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Imagem digital <p style="text-align: center;">Photoshop</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Dominar os conceitos de pixel, Saturação e Brilho/Contraste › Conhecer a composição da cor, nomeadamente os sistemas de cor RGB; CYMK; HSV e YUV. › Entender o processo de codificação de imagem, nomeadamente: <ul style="list-style-type: none"> ▪ A necessidade de compressão ▪ Compressão sem perdas e com perdas ▪ Cor real, falsa cor, implicações › 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 › Dominar, conhecer as implicações e distinguir os conceitos de resolução de uma imagem (DPI) e dimensão de uma imagem › Efetuar operações de manipulação e edição de imagem › Manipular equipamentos de captura de imagem tais como uma mesa digitalizadora, <i>scanner</i>, câmara fotográfica digital e câmara de vídeo digital › Dominar o uso de programas de tratamento de imagem 	70 Pontos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vídeo digital <p style="text-align: center;">Sony Vegas</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Dominar os principais conceitos associados ao vídeo digital, nomeadamente: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Imagens por segundo (fps); ▪ Limites de perceção; ▪ Qualidade relativa da reprodução do movimento em função do conteúdo, do tamanho da imagem e do 	60 Pontos

CONTEÚDOS E SOFTWARE INDICADO	OBJECTIVOS	COTAÇÕES
	<p>número de frames por segundo (FPS). Níveis de qualidade em vídeo digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> › Noções de codificação de vídeo digital: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Necessidade de CODEC (COder/DECoder) ▪ CODEC sem compressão e com compressão, compressão intra- e inter-frame ▪ Implicações para o conteúdo e para a forma de captura do conteúdo, incluindo a compressão para difusão em <i>streaming</i>. › 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. › Conhecer as principais características e formatos de gravação das câmaras de vídeo digital. › Dominar o uso de programas de tratamento de vídeo. 	
<p>Projeto de Integração Multimédia</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Noção de Multimédia digital. › Processo de gestão de projetos multimédia. Caracterizar: <ul style="list-style-type: none"> ▪ grupo-alvo, ▪ bateria de testes, ▪ validação da especificação, ▪ validação do desenvolvimento. › 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. 	<p>30 Pontos</p>

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.