
Prova de Equivalência à Frequência de

Oficina de Design

Informação – Prova

Prova 346/2025

Data: 07-05-2025

Ensino Secundário

(Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho)

As informações sobre a prova apresentadas neste documento não dispensam a consulta do Programa da disciplina.

1. Objeto de avaliação

A prova tem por referência o Perfil dos alunos á saída da escolaridade obrigatória e as aprendizagens essenciais de Oficina de Design em vigor para o 12º ano e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova prática de duração limitada, incidindo, nomeadamente, sobre os domínios seguintes:

- Apropriação e reflexão
- Interpretação e comunicação
- Experimentação e criação

2. Caracterização da prova (ver quadro anexo)

- A prova desenvolve-se a partir da resolução de um problema/tema (em dois grupos distintos que se interligam) e tem como suporte um referente bidimensional (desenho, fotografia, reprodução de uma obra de arte e/ou textos). A prova inclui itens de construção (expressão gráfica) com recurso a técnicas e a meios atuantes obrigatórios, indicados, caso a caso, no enunciado.
- A prova é cotada para 200 pontos.

3. Material a utilizar

- Grafites de diferentes graus de dureza, borrachas e apara-lápis;
- Lápis de cor e/ou lápis de cor aguareláveis;
- Aguarelas, guache; tinta da china preta; pincéis, canetas/aparos; esferográficas;
- Borracha; Afia;
- Compasso; Régua graduada; Esquadro;
- Marcadores e/ ou outro material de apoio a traçados rigorosos que utilize por hábito;

- Papel vegetal /arquiteto;
- O papel para a execução da prova é formato A3, fornecido pela escola;
- Plasticina;
- Telemóvel ou máquina fotográfica digital e computador.

4. Duração da prova

- A prova de exame tem a duração de 120 minutos sem tolerância.

Quadro (a que se refere o ponto 2.)

| Competências | Conteúdos / Aprendizagens | Estrutura da Prova | | Cotação | CrITÉrios de Classificação |
|---|---|-------------------------------------|--------------|-------------|--|
| <p>. Mobilizar e compreender fenómenos científicos e técnicos e a sua aplicação para dar resposta aos desejos e necessidades humanos, com consciência das consequências éticas, sociais, económicas e ecológicas;</p> <p>. Utilizar diferentes linguagens e símbolos associados à tecnologia nos diferentes contextos de comunicação, em ambientes analógicos e digitais;</p> <p>. Comunicar ideias, adequando-as a diferentes códigos;</p> | <p>Áreas do Design:</p> <p>. Design de Equipamento;</p> <p>. Design de Comunicação;</p> <p>. Design de interiores;</p> <p>. Design Multimédia;</p> <p>. Design Têxtil.</p> | <p>1ª Parte</p> <p>80 p.</p> | 1º Exercício | 40 % | <p>- Criatividade</p> <p>- Capacidade de expressão</p> <p>- Capacidade de utilizar meios de expressão visual</p> <p>- Capacidade de interligar os conteúdos da disciplina</p> <p>-Compreender e utilizar com rigor o desenho técnico</p> |
| | | | 2º Exercício | 40 % | |



| | | | | | |
|--|---|--------------------------------------|--------------|------------|--|
| <p>. Romper limites para imaginar novas soluções;</p> <p>. Experimentar materiais, técnicas e suportes com persistência;</p> <p>. Concretizar projetos artísticos temáticos individuais partindo do desenho;</p> | <p>Materialização de modelos protótipos.</p> <p>Animações</p> <p>Embalagem</p> | <p>2ª Parte</p> <p>120 p.</p> | 1º Exercício | 60% | <p>. Capacidade de experimentar os recursos disponíveis</p> <p>. Materializar propostas</p> <p>. Prototipar soluções, considerando as especificidades dos objetos</p> <p>-Capacidade de planificar e projectar</p> |
| | | | 2º Exercício | 60% | |