
Prova de Equivalência à Frequência de

Oficina de Multimédia B

Informação – Prova

Prova 318/2026

Data: 06-05-2026

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 Multimédia B 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:

- Introdução ao multimédia digital
- Narrativa para multimédia
- Texto
- Imagem digital
- Som digital
- Vídeo
- Animação
- Projeto Multimédia

2. Caracterização da prova (ver quadro anexo)

- Esta é uma prova prática, reflete uma visão integradora e articulada dos diferentes conteúdos programáticos da disciplina.
- A prova desenvolve-se a partir de um tema.
- A prova é constituída por dois grupos com uma ponderação de 80 pontos para o grupo I e 120 pontos para o grupo II. A prova é cotada para 200 pontos.
- Todos os itens são de concretização obrigatória.

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.

4. Duração da prova

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

Quadro (a que se refere o ponto 2.)

Competências	Conteúdos / Aprendizagens	Estrutura da Prova		Cotação	CrITÉrios de Classificação
.Comunicar, utilizando discursos multimodais recorrendo a técnicas variadas; . Interpretar a multiplicidade de respostas das artes visuais na contemporaneidade; . Manipular com intencionalidade os diferentes processos artísticos; . Dominar as diferentes fases metodológicas de desenvolvimento de um projecto.	Texto e imagem digital -Técnicas de representação expressiva e rigorosa do espaço e das formas que o habitam; . Conceitos de modelação e modulação do espaço;	1ª Parte			- Criatividade - Capacidade de expressão - Capacidade de interligar os conteúdos da disciplina -Compreender e utilizar com rigor o desenho técnico
		Proposta de trabalho prático 80 p.	1º Exercício	40 pontos	

<p>. Elaborar discursos visuais informados e criativos utilizando metodologias de trabalho faseadas;</p> <p>. Romper limites para imaginar novas soluções;</p> <p>. Experimentar materiais, técnicas e suportes com persistência;</p> <p>. Concretizar projetos artísticos temáticos individuais e de grupo partindo do desenho;</p>	<p>Som digital, vídeo e animação</p> <p>- Captação e edição de som de forma a produzir áudio para suportes multimédia;</p> <p>- Integrar elementos de texto, imagem e som na produção de vídeo;</p> <p>- Utilizar ferramentas de animação digital;</p> <p>- Criar animação 2D ou 3D;</p> <p>- Criatividade de soluções.</p>	<p>2ª Parte</p> <p>120 p.</p>	1º	<p>60 pontos</p>	<p>-Capacidade de utilizar com rigor as técnicas de vídeo, som digital e animação</p>
			2º		