

OFICINA MULTIMÉDIA B

2026

Código da prova - 318

12.º Ano de Escolaridade

Decreto-Lei 54/2018; Despacho Normativo 3/2026

Modalidade da prova: **Prova Prática**

Duração: Prova Escrita: **120 minutos**

Prova Oral:

Objeto de Avaliação

- A presente prova é de carácter prático e tem como objetivo a construção de um pequeno projeto multimédia.
- As cotações dos itens encontram-se no final do enunciado da prova.
- A sugestão de distribuição do tempo de realização da prova a seguir apresentada tem como finalidade facilitar a gestão do tempo disponível.

GRUPO I 30 minutos

GRUPO II 90 minutos

- Para a realização do projeto deverá utilizar o *software* disponível no computador ou online, adequando a escolha à funcionalidade pretendida.
- O(s) trabalho(s) deve(m) ser gravado(s) no DISCO D:, numa pasta criada pelo aluno, a que dará o nome de **prova_OFM**. Se o trabalho estiver online, regista o endereço no Bloco de Notas e grava esse documento na pasta.
- Os programas disponíveis nos computadores da escola são:

Corel Photo Paint
Corel Draw
Office 365

- O aluno poderá utilizar software alternativo que cumpra a mesma função e com o qual estejam mais familiarizados.

CARACTERÍSTICAS E ESTRUTURA DA PROVA

- A prova é composta por dois grupos.
- A sugestão de distribuição do tempo de realização da prova a seguir apresentada tem como finalidade facilitar a gestão do tempo disponível.

GRUPO I 30 minutos

GRUPO II 90 minutos

- Para a realização do projeto deverá utilizar o *software* adequado à funcionalidade pretendida.
- O(s) trabalho(s) deve(m) ser gravado(s) no DISCO D:, numa pasta criada pelo aluno, a que dará o nome de **prova_OFM**. Se o trabalho estiver online, regista o endereço no Bloco de Notas e grava esse documento na pasta.
- Os alunos deverão utilizar os programas disponíveis nos computadores da escola, listados acima ou outro, disponível online.
- Os alunos poderão utilizar software alternativo que cumpra a mesma função e com o qual estejam mais familiarizados.

PROJETO MULTIMEDIA

Trabalho: conceber um pequeno vídeo, com três minutos no máximo.

Tema do vídeo: **Património material e imaterial.**

O modo como o tema é abordado é da exclusiva responsabilidade e criatividade do aluno.

Elementos multimédia obrigatórios: texto, imagem e som.

Motivação:

Entende-se por património algo que confere valor à experiência humana. Constitui parte intrínseca da sua narrativa, manifestando-se diariamente no legado cultural, histórico e socioeconómico de uma comunidade, sociedade ou nação. Do ponto de vista material, identificamos o património cultural, património histórico e património natural; estes são objetos físicos dotados de valor cultural, histórico e artístico, tais como: gravuras; desenhos; pinturas; esculturas; edifícios, entre outros. Sob uma perspetiva imaterial, reconhecemos o património nas diversas tradições, expressões culturais e competências transmitidas de geração em geração, como: festas populares; técnicas artesanais, línguas, entre outros. Assim sendo, é crucial preservar tanto o património material como o imaterial, de modo a não perdermos os diversos elementos que compõem a identidade de uma comunidade, sociedade ou nação.

GRUPO I

Estruturar um projeto multimédia contemplando as suas fases principais.

1. Realize um pequeno texto que descreva o conceito, a sua ideia para o vídeo. Utilize o software que considerar mais adequado para esse fim ou escreva à mão, em papel de prova.

OU

2. Realize um organograma que descreva o conceito, a sua ideia para o vídeo. Utilize o software que considerar mais adequado para esse fim.

OU

3. Realize um rápido *storyboard* para o vídeo em que seja perceptível o conceito, a sua ideia para o vídeo.
Pode realizar este trabalho à mão, em papel e materiais riscadores ou fazê-lo digitalmente, utilizando software adequado.

Grupo II

Concretizar um projeto multimédia (vídeo). O vídeo deve ter a duração máxima total de três minutos.

1. Para a realização do vídeo **pode** utilizar os programas de edição de imagem e de desenho vetorial para a construção das imagens e texto, tal como outros programas que ache mais adequados.
2. Poderá recolher imagens da internet desde que tenha em atenção a sua adequação, qualidade e definição. Deve trabalhá-las de algum modo.
3. Inclua na sua proposta os elementos que considerar necessários para traduzir melhor a sua interpretação.
4. Utilize as técnicas que lhe parecerem mais adequadas para expressar a sua ideia.
5. Dimensione o trabalho de forma equilibrada, tendo em conta os recursos limitados do computador em uso.
6. Grave o trabalho frequentemente e, quando concluído, exporte-o para um formato universal (avi, mp4 ou mv), para a pasta criada antecipadamente.

CRITÉRIOS GERAIS DE CLASSIFICAÇÃO/AVALIAÇÃO

COTAÇÕES

No Grupo I:

redação de um texto ou storyboard perceptível, estruturado e claro na apresentação das ideias
..... 50 pontos

No Grupo II:

utilização adequada das ferramentas de tratamento e geração de material digital, capacidade criativa a nível plástico, capacidade criativa na narrativa multimédia
..... 150 pontos

TOTAL..... 200 pontos

DURAÇÃO

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