



António Arroio
ESCOLA ARTÍSTICA

266 PROJETO E TECNOLOGIAS
Informação

PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

Ano: 2017

10º, 11º e 12º anos

1. Introdução

O presente documento visa divulgar as características da prova de equivalência à frequência da disciplina de Projeto e Tecnologias, a realizar pelos alunos do curso de Design de Comunicação, especialização Multimédia, de ensino artístico especializado, que se encontra abrangido pelos planos de estudos instituídos pelo Decreto-Lei n.º 139/2012, de 5 de julho.

As informações apresentadas neste documento não dispensam a consulta da legislação em vigor e do programa da disciplina.

O presente documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos à prova:

- Objeto de avaliação
- Características e estrutura
- Critérios de classificação
- Material
- Duração

2. Objeto de avaliação

A prova de equivalência à frequência tem por referência o programa da disciplina e testa as seguintes competências organizadas pelos vários temas do programa:

Projeto

Domínios da atuação do Design Multimédia; organização de uma metodologia que englobe uma fase analítica, uma fase criativa e uma fase executiva.

- Conhecer os domínios de atuação do Design de Comunicação e a importância da imagem como necessidade de expressão da sociedade, em dado momento e em dado contexto;
- Utilizar uma metodologia projetual.

Propriedades da imagem funcional e variantes que constituem a construção de uma imagem; tipos de imagem.

- Conhecer a imagem como processo de extração de informação ou de um processo que dá sentido aos estímulos.

Tipologia de formas; a linha como elemento estrutural da linguagem visual; organização dos elementos gráficos num espaço delimitado; elementos da cor.

- Utilizar os elementos da sintaxe visual;
- Identificar a cor como portadora de informação e de expressão.

Estudo dos tipos de letra e sua adequação à mensagem e aos *media*; conceito de legibilidade imediata e de legibilidade em contínuo.

- Conhecer as relações existentes entre imagem, forma e percepção para o aumento da eficácia da informação;
- Selecionar tipos de letra, adequando-os à otimização da legibilidade e à expressividade.

Formatos e a sua adequação aos vários tipos de produto gráfico; grelha como divisão geométrica do espaço e como organizadora da arrumação dos elementos gráficos; diferentes tipos de grelhas; definição de colunas de número par ou ímpar e do espaço entre colunas; hierarquização tipográfica; inter-relação entre corpo de letra, medida de entrelinha e número de caracteres por coluna; inter-relação entre alinhamento do texto e hifenização.

- Conhecer o formato como objeto de comunicação;
- Utilizar a grelha como elemento estruturante da página;
- Conhecer o modo de tratamento gráfico de um texto.

Controle de valores e dimensões das imagens; ritmo e modelos de leitura; tipos de paginação e paginação como condutora da sequência de leitura; ponto de atração da página; as imagens como elementos potencializadores da atração; aplicação da cor ao texto e a elementos gráficos.

- Conhecer tipologias de paginação.

Interface gráfico, formato, grelha, texto e suas relações tipológicas; tipologias de organização do interface e estrutura interativa; percursos de navegabilidade; relações Imagem / texto, texto / imagem / movimento e animação / interatividade.

- Construção do interface gráfico;
- Conhecer tipologias de design multimédia.

Arquitetura e estruturas de conteúdos multimédia e interativos; sequências narrativas lineares.

- Conhecer narrativas lineares e não lineares, navegabilidade e interatividade.
- Concretizar um *storyboard*.

Organização de documento escrito.

- Manifestar uma atitude crítica sobre o trabalho produzido.

Tecnologias

Software gráfico de desenho vetorial, com domínio do desenho de formas, manipulação de texto, e ilustração; *software* gráfico de tratamento de imagem e manipulação para a *web* e multimédia; *software* de criação e edição gráfica para multimédia, dominando o tratamento de conteúdos interativos, vídeo/animação e *web*.

- Utilizar *software* de ilustração vetorial, de tratamento de imagem e manipulação para a *web* e multimédia e de criação e edição gráfica para multimédia ou documentos interativos, no desenvolvimento de um projeto determinado.

3. Características e estrutura da prova

A prova, prática, é constituída por três grupos que abordam o desenvolvimento de um percurso, com questões de natureza projetual e tecnológica, e é no global, cotada para 200 pontos ou 20 valores, distribuídos da seguinte forma:

Grupo I	Esboços e definição de <i>Layout</i> gráfico de interface e interatividade.	80 pontos
Grupo II	Apresentação da maqueta com utilização de tecnologia digital.	100 pontos
Grupo III	Elaboração de memória descritiva e justificativa.	20 pontos
Total		200 pontos

4. Critérios de classificação

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada item e é expressa por um número inteiro

A classificação não deve ser prejudicada pela utilização de outro *software* disponível, desde que se verifiquem códigos de organização estética adequados, uma metodologia de projeto e uma resposta ao enunciado.

As cotações contemplarão sempre os conhecimentos revelados no desenvolvimento do projeto, a capacidade de reflexão crítica e a utilização de linguagem técnica apropriada.

5. Material

Material necessário: folhas de papel, caneta, lápis, borracha e instrumentos riscadores que permitam colorirem os esboços. Régua de 40 cm, esquadro e compasso.

Na prova, o aluno terá acesso a papel de prova de desenho, formato A3; papel de prova pautado; computador Mac ou PC equipado com Photoshop, Illustrator, After Effects, Dreamweaver, Premiere, Flash, InDesign e outro *software* de edição para multimédia; *scanner* e impressora.

6. Duração

A prova tem a duração de 120 minutos.