

263 Proj. e Tec. - Design Gráfico - Informação

PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

Ano: 2020

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 Design Gráfico, de ensino artístico especializado, que se encontra abrangido pelos planos de estudos instituídos pelo Decreto-Lei n.º 139/2013, 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 Geraís 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 Gráfico; 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.

Organização de documento escrito.

- Manifestar uma atitude crítica sobre o trabalho produzido.

Tecnologias

Software gráfico de desenho vetorial, tratamento de imagem e de paginação. *Software* gráfico adequado à preparação final de ficheiros digitais.

- Utilizar *softwares* de ilustração vetorial e/ou de criação e tratamento de imagem e/ou de paginação no desenvolvimento de um projeto determinado.
- Conhecer o modo de concretizar artes-finais digitais.

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	Concretização de esboços e definição de layout.	50 pontos
Grupo II	Realização de maquete e preparação de ficheiros.	130 pontos
Grupo III	Elaboração de memória descritiva e justificativa.	20 pontos
Total		200 pontos

4. Critérios de Geraís 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 vegetal esquiço, formato A3; caneta, lápis, borracha e instrumentos riscadores que permitam colorir 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, Indesign e outros programas, *scanner* e impressora.

6. Duração

A prova tem a duração de 120 minutos.