

264 Projeto e Tecnologias Equipamento - Informação

PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

Ano: 2026

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 Equipamento, a realizar pelos alunos dos cursos de ensino artístico especializado que se encontram abrangidos pelos planos de estudos instituídos pelo Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 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 gerais de classificação
- Material
- Duração

Como informação adicional, podem ser consultadas as provas de equivalência à frequência e critérios de correção de anos anteriores, disponíveis na [página internet da Escola](#).

2. Objeto de avaliação

A prova de equivalência à frequência tem por referência o programa da disciplina e incide sobre os temas, conteúdos e competências seguintes:

Temas

- Design e o Homem - O ser humano como modelo criador produtor e utilizador de objectos - Equipamento para o Habitar
- Design e valores - Design de produto

Conteúdos:

- Metodologia projetual.
- Fases e correspondentes peças constituintes do processo projetual.
- Ergonomia e antropometria aplicadas em soluções projetuais.
- Representação digital do espaço arquitetónico: plantas, alçados, cortes e 3D. Normalização.
- Qualidades do registo de representação.
- Manipulação de imagens fotográficas.
- Ergonomia e inovação – família de produtos.
- Representação digital bi e tridimensional do produto / objeto. Normalização.
- Qualidades dos registos de representação.

Competências

- Conhecer as metodologias de projeto de design bem como as peças constituintes de cada uma das fases do processo projetual.
- Saber utilizar o desenho como linguagem privilegiada de reflexão e comunicação do projeto de design.
- Saber selecionar e utilizar os meios digitais de representação bidimensional e tridimensional, apropriados para cada fase do projeto.
- Dominar através dos meios digitais a representação técnica e normalização de acordo com a finalidade de cada fase e peça do projeto.
- Compreender e saber utilizar as normas relacionadas com a ergonomia.

3. Características e estrutura da prova

A prova, prática, é constituída por um único exercício de representação projetual.

No global a prova é cotada para 200 pontos ou 20 valores, distribuídos da seguinte forma:

Exercício 180 pontos

Qualidades dos registos 20 pontos

Total 200 pontos

4. Critérios gerais 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 falta de identificação clara da questão à qual está a responder implica a cotação de zero pontos.

A classificação de uma resposta não é prejudicada por incorreções obtidas nos resultados das questões anteriores.

A classificação total é atribuída nas questões teóricas quando a resposta está clara e bem estruturada.

A classificação total é atribuída nas questões práticas quando a apresentação geral, peça e suporte manifestam clareza na leitura, coerência, organização e estrutura interna.

5. Material

Régua graduada e meios riscadores próprios para desenho e esboços de representação à mão livre (lápiz, canetas, marcadores e lápis de cores ou outros de expressão gráfica manual).

Na prova o aluno terá acesso aos meios informáticos necessários para realizar a prova.

6. Duração

A prova tem a duração de 120 minutos.