



PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

Ano: 2016

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 Produto, especialização Equipamento, do 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.

Conteúdos

Metodologia projectual em design de produto e design de interiores.

Fases e correspondentes peças constituintes do processo projectual, em design de interiores e design de produto.

Ergonomia e antropometria aplicadas em soluções projetuais de design de produto e de design de interiores.

O espaço do habitar. O homem e a sua vivência na habitação, funções operativas e de representação.

- Organização das funções e dos objetos que constituem os espaços de habitação.
- Representação digital do espaço arquitetónico: plantas, alçados, cortes e 3D. Normalização.
- Qualidades do registo de representação.
- Manipulação de imagens fotográficas.

O significado, utilidade e valor dos objetos. Características dos objetos para o espaço de habitação.

- Ergonomia e inovação – família de produtos.
- Mobiliário - materiais e acabamentos utilizados na sua construção.

- Representação digital bi e tridimensional do produto / objeto. Normalização.
- Qualidades dos registos de representação.

Competências

Conhecer as metodologias de projeto de design de interiores e design de produto bem como as peças constituintes de cada uma das fases do respetivo processo projectual. 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 situação.

- Dominar os meios digitais de acordo com a finalidade de cada fase e peça do projeto, com a normalização e representação técnica.

Compreender e saber utilizar as normas relacionadas com a ergonomia.

Saber selecionar e identificar os materiais e as tecnologias no processo de design.

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 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.