



INFORMAÇÃO

Prova de Equivalência à Frequência

Oficina de Multimédia B

Prova 318 | 2017

12.º Ano de Escolaridade

1. Introdução

O Exame de Oficina Mutimédia B – 12º Ano, código 318, é constituído por uma **prova escrita**, cotada para 20 valores (200 pontos).

2. Objeto da avaliação

Conteúdos	Objetivos
<p>Imagem Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Noção de pixel e cores digitais (pixel, resolução e bits por pixel, luz e cor, RGB, processo aditivo e subtrativo). Codificação de imagem: <ul style="list-style-type: none"> Necessidade de compressão; Compressão sem perdas e com perdas; Cor real, falsa cor, implicações e exemplos. Formatos de codificação de imagem, resolução de uma imagem, DPI e implicações. 	<ul style="list-style-type: none"> Definir cores, recorrendo a <i>software</i> adequado, nos vários modelos. Utilizar diferentes formatos de ficheiro de imagem e efetuar conversão de formatos. Alterar atributos de imagens para uma melhor adequação à sua utilização. Compreender conceitos base sobre áudio digital. Conhecer e dominar as ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia na vertente vídeo. Conhecer e compreender conceitos base sobre vídeo digital.
<p>Áudio digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Características do som: frequência, amplitude e timbre. Tipos de som: ruído, fala, música e silêncio Áudio digital: frequência de amostragem, bits por amostra e critério de Nyquist. Noções de codificação e compressão de som digital. Necessidade de CODEC. CODEC sem compressão e com compressão. Formatos de ficheiros de áudio. 	
<p>Vídeo digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Síntese de movimento: imagens por segundo (ips), limites de percepção; qualidade relativa da reprodução do movimento em função do conteúdo, do tamanho da imagem e do ips. Classes e níveis de qualidade em vídeo digital; vídeo digital de qualidade para multimédia. Noções de codificação de vídeo digital. Necessidade de CODEC CODEC sem compressão e com compressão; compressão intra e inter-<i>frame</i>. Formatos de ficheiros de vídeo. Compressão para difusão em streaming, implicações para o conteúdo e para a forma de captura do conteúdo. 	

<p>Noções de narrativa de vídeo digital para multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> Definição do espaço/imagem como função de suporte e/ou distribuição. Noções clássicas de planos e montagem, aplicação e adaptação dos tipos de planos para captura e montagem em vídeo digital para multimédia. 	
<p>Projeto Multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> As partes e o todo, multimédia digital como linguagem de linguagens. Multimédia digital como processo de integração de partes do todo. Tópicos sobre gestão de projetos multimédia, grupo-alvo, bateria de testes, validação da especificação, validação do desenvolvimento, aprovação pelo cliente. A escrita do guião; o documento de referência; etapas de controlo; elaboração de tabelas de verificação; fases de desenvolvimento; fases de verificação e validação; fases de depuração textual, visual, de interação e de programação; o pacote final e a entrega do produto. 	<ul style="list-style-type: none"> Aprender a analisar e criticar trabalhos, os seus e de terceiros, numa perspetiva de melhoria de formas e conteúdos. Demonstrar capacidades de planificação e prossecução de projetos.

3. Características e estrutura			
Estrutura	Cotação		
Grupo 1: Imagem Digital	60 pontos		
Grupo 2: Áudio Digital	40 pontos		
Grupo 3: Vídeo Digital	60 pontos		
Grupo 4: Projeto Multimédia	40 pontos		
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td data-bbox="815 1417 1098 1464">TOTAL</td> <td data-bbox="1098 1417 1501 1464">200 pontos</td> </tr> </table>	TOTAL	200 pontos
TOTAL	200 pontos		

4. Critérios gerais de classificação
<p>Apenas será atribuída a cotação máxima a cada uma das questões propostas, se forem integral e rigorosamente cumpridas todas as indicações fornecidas.</p> <p>Sempre que as operações pedidas, nas questões práticas, não estejam gravadas na área de trabalho do aluno serão cotadas com 0 (Zero) valores.</p>

5. Material
Esferográfica de tinta indelével azul ou preta.

6. Duração
120 minutos.