

DEPARTAMENTO DE ARTES DESIGN E ANIMAÇÃO
CONTEÚDOS DAS PROVAS 2026/2027

PROVA	TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
CURSOS DO IPPORTALEGRE	LICENCIATURAS
	DESIGN DE COMUNICAÇÃO
	DESIGN DE ANIMAÇÃO
	SOM E IMAGEM
	CTESP
	DESIGN DE SOM E PRODUÇÃO MUSICAL DESIGN MULTIMÉDIA E AUDIOVISUAIS ANIMAÇÃO E PRODUÇÃO 3D

DURAÇÃO	180 minutos
COTAÇÃO	A prova é cotada entre 0 e 20 valores
ESTRUTURA DA PROVA	<p>A prova é de carácter teórico-prático</p> <p style="text-align: center;">Parte I (10 valores)</p> <p style="text-align: center;">OPERAÇÃO DE SISTEMAS INFORMÁTICOS</p> <p style="text-align: center;">Parte II (10 valores)</p> <p style="text-align: center;">CONSTRUÇÃO DE BASE DE UMA APRESENTAÇÃO E EXPOSIÇÃO ORAL SUBORDINADA À TEMÁTICA: O SOM</p>
	<p>Critérios de apreciação:</p> <p>PARTE 1 A prova tem por referência o Programa de Introdução às Tecnologias da Informação e da Comunicação, nomeadamente, os objetivos gerais passíveis de avaliação numa prova escrita de duração limitada, a saber:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rentabilizar as Tecnologias da Informação e Comunicação nas tarefas de construção do conhecimento em diversos contextos do mundo actual; • Mobilizar conhecimentos relativos à estrutura e funcionamento básico dos computadores, de modo a poder tomar decisões fundamentadas na aquisição e/ou remodelação de material informático; • Utilizar as funções básicas do sistema operativo de ambiente gráfico, fazendo uso das aplicações informáticas usuais; • Evidenciar proficiência na utilização e configuração de sistemas operativos de ambiente gráfico;

DEPARTAMENTO DE ARTES DESIGN E ANIMAÇÃO
CONTEÚDOS DAS PROVAS 2026/2027

	<ul style="list-style-type: none">• Configurar e personalizar o ambiente de trabalho;• Utilizar as potencialidades de pesquisa, comunicação e investigação cooperativa da Internet, do correio eletrónico e das ferramentas de comunicação em tempo real;• Utilizar os procedimentos de pesquisa racional e metódica de informação na Internet, com vista a uma seleção criteriosa da informação;• Utilizar um processador de texto e um aplicativo de criação de apresentações;• Aplicar as suas competências em TIC em contextos diversificados <p>Parte II</p> <p>Apresentação:</p> <ul style="list-style-type: none">• Estrutura, consistência e pertinência da apresentação• Competências de carácter geral ao nível da comunicação, de natureza instrumental, interpessoal e sistemática.
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

DEPARTAMENTO DE ARTES DESIGN E ANIMAÇÃO
CONTEÚDOS DAS PROVAS 2026/2027

	<p>Material necessário para a realização da prova:</p> <p>Para a realização da prova não será necessário qualquer tipo de material adicional.</p>
BIBLIOGRAFIA	<p>ANTÓNIO, Paulo Francisco(2019) Informática e Tecnologias da Informação, Edições sílabo</p> <p>ALVES, Maria Clara, BARBOT,Maria João(2021) TIC - Tecnologias da Informação e Comunicação - Módulos 1, 2, 3 (10.º ano / ano 1) - Ensino Profissional, Porto editora</p> <p>ALVES, Maria Clara, BARBOT,Maria João(2019) CADERNO DE ATIVIDADES - TIC - TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO, Porto editora</p> <p>RIBEIRO, Nuno(2012),Multimédia e Tecnologias Interactivas, FCA Editores</p>

PROVA	DESENHO
CURSOS DO IPPORTALEGR E	LICENCIATURAS
	DESIGN DE COMUNICAÇÃO
	DESIGN DE ANIMAÇÃO
	CTESP
	DESIGN MULTIMÉDIA E AUDIOVISUAIS
	ANIMAÇÃO E PRODUÇÃO 3D

DEPARTAMENTO DE ARTES DESIGN E ANIMAÇÃO
CONTEÚDOS DAS PROVAS 2026/2027

DURAÇÃO	A prova de avaliação da capacidade visual tem a duração de 180 minutos
COTAÇÃO	A prova é cotada entre 0 e 20 valores
ESTRUTURA DA PROVA	<p>A prova é de carácter prático.</p> <p>Parte I (10 valores)</p> <ul style="list-style-type: none">. Desenho de representação/observação,. Desenho expressivo/criativo <p>Parte II (10 valores)</p> <ul style="list-style-type: none">. Projeto de design e memória descritiva
	<p>Critérios de apreciação:</p> <p>Na apreciação da prova o júri considerará, entre outros aspetos que considere relevantes, a capacidade do candidato para demonstrar:</p> <ul style="list-style-type: none">. Parte prática: competências de natureza técnica e instrumental, necessárias para a frequência do curso. Entre as quais o desenho expressivo/criativo, cujos elementos estruturais da linguagem plástica, como nivelamento, composição e acentuação, e ainda no desenho de representação/ observação, as técnicas de representação e as relações geométricas e proporcionais.. Parte teórica (memória descritiva): competências de carácter

DEPARTAMENTO DE ARTES DESIGN E ANIMAÇÃO
CONTEÚDOS DAS PROVAS 2026/2027

	<p>geral ao nível da comunicação, de natureza instrumental, interpessoal e sistemática.</p>
	<p>Material necessário para a realização da prova:</p> <p>Para a realização da prova prática será necessário o seguinte material: grafite, material de registo de várias cores (à consideração do candidato), papel cavalinho de formato A3, papel esquisso de formato A3 e/ou outro tipo de suportes que o candidato considere necessários.</p>
BIBLIOGRAFIA	<p>ARNHEIM, R. (1980). <i>Arte e Percepção Visual - Uma Psicologia da Visão Criadora</i>. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, Ed. Univ. de São Paulo.</p> <p>ARNHEIM, R. (1990). <i>O Poder do Centro - Um estudo da Composição nas Artes Visuais</i>. Lisboa: Edições 70.</p> <p>BERGER, J. (1972). <i>Modos de Ver</i>. Lisboa: Ed. 70, Col. Arte e Comunicação.</p> <p>DONDIS, D.A. (1997). <i>Sintaxe da Linguagem Visual, 2ª ed.</i> São Paulo: Martins Fontes ed.</p> <p>MUNARI, B. (1979). <i>Design e Comunicação Visual</i>. Lisboa: Edições 70, Col. Arte e Comunicação.</p>

PROVA	HISTÓRIA E CULTURA DAS ARTES
CURSOS DO IP PORTALEGRE	LICENCIATURAS
	DESIGN DE COMUNICAÇÃO
	DESIGN DE ANIMAÇÃO
	SOM E IMAGEM
	CTESP
	DESIGN MULTIMÉDIA E AUDIOVISUAIS
	ANIMAÇÃO E PRODUÇÃO 3D

DEPARTAMENTO DE ARTES DESIGN E ANIMAÇÃO
CONTEÚDOS DAS PROVAS 2026/2027

PROVA	HISTÓRIA E CULTURA DAS ARTES
CURSOS DO IPPORTALEGR E	LICENCIATURAS
	DESIGN DE COMUNICAÇÃO DESIGN DE ANIMAÇÃO SOM E IMAGEM
	CTESP
	DESIGN MULTIMÉDIA E AUDIOVISUAIS ANIMAÇÃO E PRODUÇÃO 3D
	Material necessário para a realização da prova: O material necessário inclui cerca de 6 folhas de papel A4 branco, lápis ou lapiseira, e caneta de escrita manual.
	ARGAN, G. (2001). Arte Moderna. Lisboa: Companhia das Letras. ARGAN, G. (1994). Guia de História da Arte. Lisboa: Editorial Estampa. FERRARI, S. (2001). Guia de História da Arte Contemporânea. Lisboa: Editorial Presença. JANSON, H. (1992). História da Arte. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. SPROCCATI, S. (1997). Guia de História da Arte. Lisboa: Editorial Presença.