

PLANIFICAÇÃO RESUMIDA

DISCIPLINA Aplicações Informáticas - B – 12.º ANO

ANO LETIVO 2022/ 2023

PERÍODOS LETIVOS	1.º	2.º	3.º
AULAS PREVISTAS	[±] 36	[±] 33	[±] 24
APRENDIZAGENS ESSENCIAIS Conhecimentos / Capacidades / Atitudes	Introdução à programação Algoritmia - Compreender a noção de algoritmo. - Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. - Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais. Programação - Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola. - Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas. - Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade. - Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.	Programação (cont.) - Utilizar funções em programas. - Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. - Executar operações básicas com arrays. Introdução à multimédia Conceitos de multimédia - Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. - Apreender os fundamentos da interactividade. - Conhecer o conceito de multimédia digital. Tipos de media estáticos: texto e imagem - Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes. - Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial. - Conhecer os fundamentos do desenho vectorial. - Desenvolver técnicas de desenho vectorial. - Realizar operações de manipulação e edição de imagem. - Converter imagens bitmap em imagens vectoriais (tracing). - Converter imagens vectoriais em imagens bitmap (rasterização). - Integrar imagens em produtos multimédia.	Introdução à multimédia (cont.) Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação - Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo. - Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia. - Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção. - Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia. - Elaborar storyboards. - Criar ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais. - Criar cenas, personagens e enredos. Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia - Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas. - Elaborar protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições. - Produzir conteúdos e proceder à montagem. - Testar e validar o produto multimédia. - Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.



COMPETÊNCIAS	INSTRUMENTOS/TÉCNICAS/PONDERAÇÃO					
CONHECIMENTOS	Testes de avaliação teóricos	65%	Testes de avaliação práticos	65%	Testes de avaliação práticos	65%
CAPACIDADES	Testes de avaliação práticos		Fichas de Trabalho		Fichas de Trabalho	
	Fichas de Trabalho		Projetos		Projetos	
ATITUDES	Relacionamento Interpessoal (cooperação; mediação de conflitos; solidariedade) Participação (interesse/empenho; atenção/concentração; autonomia na realização de tarefas; tipo de intervenções na aula; capacidade de iniciativa) Responsabilidade (assiduidade; pontualidade, realização de tarefas em tempo útil; posse e utilização adequada do material obrigatório na sala de aula)	35%	Relacionamento Interpessoal (cooperação; mediação de conflitos; solidariedade) Participação (interesse/empenho; atenção/concentração; autonomia na realização de tarefas; tipo de intervenções na aula; capacidade de iniciativa) Responsabilidade (assiduidade; pontualidade, realização de tarefas em tempo útil; posse e utilização adequada do material obrigatório na sala de aula)	35%	Relacionamento Interpessoal (cooperação; mediação de conflitos; solidariedade) Participação (interesse/empenho; atenção/concentração; autonomia na realização de tarefas; tipo de intervenções na aula; capacidade de iniciativa) Responsabilidade (assiduidade; pontualidade, realização de tarefas em tempo útil; posse e utilização adequada do material obrigatório na sala de aula)	35%

MATERIAL BÁSICO PARA A AULA

- Computador (disponibilizado pela escola);
- Programas específicos a cada matéria a lecionar (instalados pela escola);
- Telemóvel (para as aulas em que for necessário).

