

PLANIFICAÇÃO RESUMIDA
CURSO CIENTÍFICO-HUMANÍSTICO
DISCIPLINA: **Aplicações Informáticas - B – 12.º ANO**

ANO LETIVO **2024/2025**

PERÍODOS LETIVOS	1.º	2.º	3.º
AULAS PREVISTAS	[±] 36	[±] 33	[±] 24
APRENDIZAGENS ESSENCIAIS Conhecimentos / Capacidades / Atitudes	<p>Introdução à programação</p> <p>Algoritmia</p> <ul style="list-style-type: none"> Compreender a noção de algoritmo. Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais. <p>Programação</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.</p>	<p>Programação (cont.)</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizar funções em programas. Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. Executar operações básicas com arrays. <p>Introdução à multimédia</p> <p>Conceitos de multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. Apreender os fundamentos da interactividade. Conhecer o conceito de multimédia digital. <p>Tipos de media estáticos: texto e imagem</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 	<p>Introdução à multimédia (cont.)</p> <p>Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia.</p>



COMPETÊNCIAS	INSTRUMENTOS/TÉCNICAS/PONDERAÇÃO	
CONHECIMENTOS	Testes de Avaliação	60%
CAPACIDADES	Fichas de Trabalho / Projetos	25%
ATITUDES	Relacionamento Interpessoal (cooperação; mediação de conflitos; solidariedade)	5%
	Participação (interesse/empenho; atenção/concentração; autonomia na realização de tarefas; tipo de intervenções na aula; capacidade de iniciativa)	5%
	Responsabilidade (assiduidade; pontualidade, realização de tarefas em tempo útil; posse e utilização adequada do material obrigatório na sala de aula)	5%

MATERIAL BÁSICO PARA A AULA
Caderno diário, material de escrita, e contas de acesso a alguns serviços <i>web</i> como <i>e-mail</i> , <i>Google Classroom</i> , armazenamento na <i>cloud</i> , etc..

