

PLANIFICAÇÃO ANUAL SINTÉTICA 2023/2024

DEPARTAMENTO CURRICULAR: **Matemática e Ciências Experimentais**

GRUPO DISCIPLINAR: **550 - Informática**

DISCIPLINA: Aplicações Informáticas B

ANO: **12.º**

Domínio/Tema	Conhecimentos/Capacidades/Atitudes	Descritores do Perfil dos Alunos
D1: Introdução à Programação	<p>D1.1. 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>D1.2. 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. Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade. 	<p>Conhecedor / sabedor / culto / informado (A, B, I)</p> <p>Criativo (A, C, D, H)</p>

PLANIFICAÇÃO ANUAL SINTÉTICA 2023/2024

Domínio/Tema	Conhecimentos/Capacidades/Atitudes	Descritores do Perfil dos Alunos
	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar funções em programas e distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. Executar operações básicas com <i>arrays</i>. 	
D2: Introdução à Multimédia	<p>D2.1. Conceitos de multimédia</p> <p>Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. Aprender os fundamentos da interatividade. Conhecer o conceito de multimédia digital.</p> <p>D2.2. 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 e conhecer os fundamentos do desenho vetorial e desenvolver técnicas de desenho vetorial. Realizar operações de manipulação e edição de imagem e converter imagens bitmap em imagens vetoriais (tracing). Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização) e integrar imagens em produtos multimédia. <p>D2.3. Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação</p> <ul style="list-style-type: none"> Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de 	<p>Crítico/Analítico</p> <p>(A, B, C, D, E, I)</p> <p>Indagador / Investigador</p> <p>(B, C, D, F, H, I)</p> <p>Respeitador da diferença/ do outro</p> <p>(A, B, D, E, F, H)</p> <p>Sistematizador / organizador</p> <p>(A, B, C, D, F, I)</p> <p>Questionador</p>

PLANIFICAÇÃO ANUAL SINTÉTICA 2023/2024

Domínio/Tema	Conhecimentos/Capacidades/Atitudes	Descritores do Perfil dos Alunos
	<p>vídeo.</p> <ul style="list-style-type: none"> 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>D2.4. 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. Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia. 	<p>(A, B, C, D, E, F, I)</p> <p>Comunicador</p> <p>(A, B, D, E, H, I)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/colaborador</p> <p>(B, C, D, E, F, H, I)</p> <p>Responsável/ autónomo</p> <p>(D, E, F, G)</p> <p>Cuidador de si e do outro</p> <p>(D, E, F, G)</p>