**Planificação Geral**

Ano lectivo 2023 / 2024

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Disciplina | Manual adoptado | Ano de escolaridade |
| **Aplicações Informáticas B** | Nenhum | **12.º** |

|  |
| --- |
| Aulas Previstas: **98** |
| **Conteúdos** |
| **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 respectivas regras de prioridade.
* Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de selecção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.
* 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 actualidade.
* 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 vectorial.
* 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.

**Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação:*** Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na actualidade.

**Gestão e desenvolvimento de projectos multimédia:*** Planear um projecto multimédia partindo da definição de objectivos, 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.
 |