**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. |