

Plano Curricular de Aplicações Informáticas B

12º Ano - Ano Letivo 2022/2023

Conteúdos Programados

Aprendizagens Essenciais

A)

INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO (60 aulas)

- Introdução (1 aulas)
- Conceitos fundamentais (5 aulas)
- Teste e controlo de erros em algoritmia – tracing (2 aulas)
- Programação em Pascal (20 aulas)
- Estruturas de controlo (5 aulas)
- Arrays (5 aulas)
- Subrotinas (2 aulas)
- Introdução à programação orientada aos eventos - VBasic (20 aulas)

B)

INTRODUÇÃO À TEORIA DA INTERATIVIDADE (12 aulas)

- Do GUI aos ambientes imersivos (1 aula)
- Realidade virtual (1 aula)
- O conceito de interatividade (2 aulas)
- Características ou componentes da interatividade (2 aulas)
- Níveis e tipos de interatividade (2 aulas)
- Como avaliar soluções interativas (2 aulas)
- O desenho de soluções interativas (2 aulas)

C)

CONCEITOS BÁSICOS MULTIMÉDIA (12 aulas)

- Tipos de media (2 aula)
- Conceito de multimédia (2 aulas)
- Modos de divulgação de conteúdos multimédia (2 aulas)
- Linearidade e não-linearidade (2 aulas)
- Tipos de produtos multimédia (2 aulas)
- Tecnologias multimédia (2 aulas)

D)

UTILIZAÇÃO DOS SISTEMAS MULTIMÉDIA (12 aulas)

- Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais (2 aulas)
- Geração e captura de imagem (2 aulas)
- Formatação de texto (2 aulas)
- Aquisição e reprodução de som (2 aulas)
- Aquisição, edição e reprodução de vídeo (2 aulas)

- Animação 2D (1 aula)
- Divulgação de vídeos e som via rede (1 aula)

1º Período

Conteúdos Programados	Aulas Previstas	Aulas Dadas
A + B + C	39	

2º Período

Conteúdos Programados	Aulas Previstas	Aulas Dadas
A + B + C + D	37	

3º Período

Conteúdos Programados	Aulas Previstas	Aulas Dadas
A + B + C + D	20	

Nota: Cada aula corresponde a 50 minutos.