

Planificação a Longo Prazo Ano Letivo 2016/2017

Nível de Ensino: Secundário

Áreas/Disciplina: Aplicações Informáticas B

Ano: 12.º

Curso:

Regular

VOC

Científico- Humanístico

Profissional

Período	Sequências/Temas//Módulos	Conteúdos Programáticos/Domínios	Instrumentos de Avaliação	Tempos Letivos
1.º	1ª UNIDADE DE ENSINO- APRENDIZAGEM: Introdução à Programação	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Introdução ➤ Conceitos fundamentais ➤ Teste e controlo de erros em algoritmia -tracing ➤ Estruturas de controlo ➤ Arrays ➤ Subrotinas ➤ Introdução à programação orientada aos eventos 	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnose • Grelhas de observação direta • Trabalhos em aula • Testes de avaliação • Autoavaliação 	60
2.º	2ª UNIDADE DE ENSINO- APRENDIZAGEM: Introdução à Teoria da Interatividade 3ª UNIDADE DE ENSINO- APRENDIZAGEM: Conceitos Básicos Multimédia	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Do GUI aos ambientes imersivos ➤ Realidade virtual ➤ O conceito de -interatividade ➤ Características ou componentes da interatividade ➤ Níveis e tipos de interatividade ➤ Como avaliar soluções interativas ➤ O desenho de soluções interativas <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tipos de media ➤ Conceito de multimédia ➤ Modos de divulgação de conteúdos multimédia ➤ Linearidade e não-linearidade ➤ Tipos de produtos multimédia ➤ Tecnologias multimédia ➤ <i>Hardware</i> <ul style="list-style-type: none"> • Dispositivos de entrada • Dispositivos de saída • Dispositivos de armazenamento 	<ul style="list-style-type: none"> • Grelhas de observação direta • Trabalhos em aula • Testes de avaliação • Autoavaliação 	55
3.º	4ª UNIDADE DE ENSINO- APRENDIZAGEM: Utilização dos Sistemas	<ul style="list-style-type: none"> - Subunidade 1 - Imagem <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais <input type="checkbox"/> Modelo <i>RGB</i> <input type="checkbox"/> Caracterização do modelo <input type="checkbox"/> Profundidade de cor <input type="checkbox"/> Indexação de cor <input type="checkbox"/> Paletas de cores <input type="checkbox"/> Complementaridade de cores <input type="checkbox"/> Caracterização do modelo 	<ul style="list-style-type: none"> • Grelhas de observação direta • Trabalhos em aula • Testes de avaliação • Autoavaliação 	45

		<input type="checkbox"/> Aplicações <input type="checkbox"/> Caracterização do modelo <input type="checkbox"/> Aplicações <input type="checkbox"/> Caracterização do modelo <input type="checkbox"/> Aplicações <input type="checkbox"/> Caracterização do modelo <input type="checkbox"/> Aplicações <input type="checkbox"/> Geração e captura de imagem <input type="checkbox"/> Formatos mais comuns Compressão de imagens <input type="checkbox"/> Alteração dos atributos da imagem <input type="checkbox"/> Adequação dos atributos da imagem ao tipo de documento <input type="checkbox"/> Captura de imagens <input type="checkbox"/> Gravação em suportes ópticos de memória <input type="checkbox"/> Gráficos vectoriais e <i>bitmapped</i> Subunidade 2 - Texto <input type="checkbox"/> Formatação de texto <input type="checkbox"/> <i>Conjuntos de caracteres</i> <input type="checkbox"/> Fontes Subunidade 3 - Som <input type="checkbox"/> Aquisição e reprodução de som <input type="checkbox"/> Formatos de ficheiros <input type="checkbox"/> <i>Software de captura, reprodução, edição, conversão e de gravação.</i> Subunidade 4 - Vídeo <input type="checkbox"/> Aquisição, edição e reprodução de vídeo <input type="checkbox"/> Analógicos e Digitais <input type="checkbox"/> Compressão <input type="checkbox"/> Uso de <i>hardware de captura e de reprodução</i> <input type="checkbox"/> Uso de <i>software de edição, conversão, reprodução e de gravação</i> Subunidade 5 - Animação <input type="checkbox"/> Animação 2D <input type="checkbox"/> Técnicas de animação em computador <input type="checkbox"/> Uso de <i>software de animação</i> Subunidade 6 - Publicação <input type="checkbox"/> Divulgação de vídeos e som via rede <input type="checkbox"/> <i>Metodos</i> <input type="checkbox"/> Recursos necessários <input type="checkbox"/> <i>Codecs</i> específicos <input type="checkbox"/> Produção <input type="checkbox"/> Uso de <i>software servidor e cliente</i>		
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--