

Planificação a Longo Prazo Ano Letivo 2017/2018

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 | <p>1ª UNIDADE DE ENSINO-APRENDIZAGEM: Introdução à Programação</p> <p>2ª UNIDADE DE ENSINO-APRENDIZAGEM: Introdução à Teoria da Interatividade</p> | <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Introdução</i> ➤ <i>Conceitos</i> fundamentais ➤ <i>Teste</i> e controlo de erros em algoritmia -tracing ➤ <i>Estruturas</i> de controlo ➤ <i>Arrays</i> ➤ <i>Cadeias</i> de caracteres (<i>string</i>) ➤ <i>Subrotinas</i> ➤ <i>Introdução</i> à programação orientada aos eventos ➤ Do GUI aos ambientes imersivos ➤ Realidade virtual ➤ O conceito de -interatividade ➤ Como avaliar soluções interativas ➤ O desenho de soluções interativas | <ul style="list-style-type: none"> • Diagnose • Grelhas de observação direta • Trabalhos em aula • Testes de avaliação • Autoavaliação | <p>30 (1ªun) + 9 (2ªun) = 39</p> |
| 2.º | <p>3ª UNIDADE DE ENSINO-APRENDIZAGEM: Conceitos Básicos Multimédia</p> <p>4ª UNIDADE DE ENSINO-APRENDIZAGEM: Utilização dos Sistemas</p> | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conceito de multimédia ➤ Tipos de média ➤ Modos de divulgação de conteúdos multimédia ➤ Linearidade e não-linearidade ➤ Tipos de produtos multimédia ➤ Tecnologias multimédia <p>Subunidade 4.1 - Imagem</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais ➤ Geração e captura de imagem | <ul style="list-style-type: none"> • Grelhas de observação direta • Trabalhos em aula • Testes de avaliação • Autoavaliação | <p>20 (3ªun) + 12 (4ªun) = 32</p> |
| 3.º | <p>4ª UNIDADE DE ENSINO-APRENDIZAGEM: Utilização dos Sistemas</p> | <p>Subunidade 2 - Texto</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conjuntos de caracteres ➤ Fontes <p>Subunidade 4.3 - Aquisição e reprodução de Som</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formatos de ficheiros ➤ Software | <ul style="list-style-type: none"> • Grelhas de observação direta • Trabalhos em aula • Testes de avaliação • Autoavaliação | <p>25</p> |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | <p>Subunidade 4.4 - Aquisição, síntese, edição e reprodução de Vídeo</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Standards➤ Compressão➤ Software <p>Subunidade 4.5 - Animação 2D - Técnicas de animação em computador</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Captura e geração de seqüências de imagens➤ Layers➤ Sprites➤ Animação em flash➤ Gifs animados <p>Subunidade 4.6 - Divulgação de vídeos e som via rede</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Métodos (Streaming, Download, Download progressivo)➤ Recursos necessários➤ Codecs específicos➤ Produção➤ Uso de software servidor e cliente | | |
|--|--|--|--|--|