

# Plano Curricular de Aplicações Informáticas B

12º Ano - Ano Letivo 2016/2017

## 1º Período

Conteúdos Programados	Aulas Previstas	Aulas Dadas
<b>UNIDADE 1 – INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Introdução</li><li>• Conceitos fundamentais</li><li>• Teste e controlo de erros em algoritmia – tracing</li><li>• Estruturas de controlo</li><li>• Arrays</li><li>• Subrotinas</li><li>• Introdução à programação orientada aos eventos</li></ul>		
<b>UNIDADE 2 – INTRODUÇÃO À TEORIA DA INTERACTIVIDADE</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Do GUI aos ambientes imersivos</li><li>• Realidade virtual</li><li>• O conceito de interactividade</li><li>• Características ou componentes da interactividade</li><li>• Níveis e tipos de interactividade</li><li>• Como avaliar soluções interactivas</li><li>• O desenho de soluções interactivas</li></ul>	48	48

## 2º Período

Conteúdos Programados	Aulas Previstas	Aulas Dadas
<b>UNIDADE 3 – CONCEITOS BÁSICOS MULTIMÉDIA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tipos de media</li><li>• Conceito de multimédia</li><li>• Modos de divulgação de conteúdos multimédia</li><li>• Linearidade e não-linearidade</li><li>• Tipos de produtos multimédia</li><li>• Tecnologias multimédia</li></ul>		
<b>UNIDADE 4 – UTILIZAÇÃO DOS SISTEMAS MULTIMÉDIA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais</li><li>• Geração e captura de imagem</li><li>• Formatação de texto</li><li>• Aquisição e reprodução de som</li><li>• Aquisição, edição e reprodução de vídeo</li><li>• Animação 2D</li><li>• Divulgação de vídeos e som via rede</li></ul>	52	52

Conteúdos Programados	Aulas Previstas	Aulas Dadas
<b>UNIDADE 4 – UTILIZAÇÃO DOS SISTEMAS MULTIMÉDIA (cont.)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aquisição, edição e reprodução de vídeo</li><li>• Animação 2D</li><li>• Divulgação de vídeos e som via rede</li></ul>	28	28

**Nota:** Cada aula corresponde a 50 minutos.