

# Plano Curricular de Aplicações Informáticas B

12º Ano - Ano Letivo 2021/2022

## 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 (14 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 (2 aulas)
- Divulgação de vídeos e som via rede (2 aulas)

### 1º Período

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

### 2º Período

Conteúdos Programados	Aulas Previstas	Aulas Dadas
A + B + C + D	38	

### 3º Período

Conteúdos Programados	Aulas Previstas	Aulas Dadas
A + B + C + D	21	

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