

Disciplina: APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

ANO DE ESCOLARIDADE: 12º ANO

2023/2024

| PERÍODO LETIVO | DOMÍNIOS / TEMAS | CONTEÚDOS |
|----------------|---------------------------------|---|
| 1º | ALGORITMIA | <ul style="list-style-type: none"> • Algoritmo; • Linguagens formais e naturais; • Pseudocódigo; • Fluxograma; |
| | PROGRAMAÇÃO | <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de dados; • Operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade; • Estruturas de controlo de seleção e repetição; • Funções <ul style="list-style-type: none"> ○ Passagem de parâmetros; • Arrays; |
| 2º | CONCEITOS BÁSICOS DE MULTIMÉDIA | <ul style="list-style-type: none"> • Conceito de multimédia • Fundamentos da interatividade. • Multimédia digital. |
| | TIPOS DE MÉDIA ESTÁTICOS | <ul style="list-style-type: none"> • Texto: <ul style="list-style-type: none"> ○ Fontes • Imagem: <ul style="list-style-type: none"> ○ Imagem bitmap e imagem vetorial ○ Desenho vetorial ○ Manipulação e edição de imagem ○ Converter imagens bitmap em imagens vetoriais (tracing). ○ Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização). ○ Integrar imagens em produtos multimédia. |

| | | |
|----|---|--|
| | TIPOS DE MÉDIA DINÂMICOS (SOM, ANIMAÇÃO E VÍDEO) | <ul style="list-style-type: none">● Principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.● Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia● Fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção.● Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia.● Elaborar storyboards.● Criar ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais.● Criar cenas, personagens e enredos. |
| 3º | GESTÃO E DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS MULTIMÉDIA | <ul style="list-style-type: none">● Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.● Elaborar protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições.● Produzir conteúdos e proceder à montagem.● Testar e validar o produto multimédia.● Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia. |