

## Disciplina: APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

ANO DE ESCOLARIDADE: 12º ANO

2024/2025

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

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