
Cursos Científico-Humanísticos 2023 / 2024

Planificação anual de Aplicações Informáticas B – 12.º ano

Turmas: 12.º B

Professores: Gil Moreira

1 - Estrutura e Finalidades da disciplina

A disciplina de Aplicações Informáticas B (API B) é uma opção do 12.º ano de escolaridade dos Cursos Científico-Humanísticos de Ciências e Tecnologias, Ciências Socioeconómicas, Línguas e Humanidades e Artes Visuais. A disciplina está organizada com uma carga horária semanal de quatro tempos 45 minutos.

2- Planificação

O documento curricular de referência – Aprendizagens Essenciais é usado como orientador da planificação da disciplina, e pode ser obtido a partir de <https://www.dge.mec.pt/aplicacoes-informaticas-b>.

A planificação seguinte foi aprovada pelo Grupo de Recrutamento de Informática em 26 de Setembro de 2023.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Conhecer os fundamentos do desenho vetorial. ○ Desenvolver técnicas de desenho vetorial. ○ Realizar operações de edição de imagem. ○ Converter imagens bitmap em imagens vetoriais (tracing). ○ Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização). ○ Integrar imagens em produtos multimédia. <p>• D2.3. Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Conhecer os principais formatos de ficheiros de som. ○ Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia. <p>• D2.4. Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Elaborar protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições. ○ Produzir conteúdos e proceder à montagem. 	<p>4 tempos</p> <p>4 tempos</p>
	Avaliação	6 tempos

3.º Período De 08.abr a 04.jun Previstos: 34 tempos	<p>• D2.3. Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Conhecer os principais formatos de ficheiros de vídeo. ○ Conhecer as 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. <p>• D2.4. Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Produzir conteúdos e proceder à montagem. ○ Testar e validar o produto multimédia. ○ Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia. 	<p>26 tempos</p> <p>4 tempos</p>
	Avaliação	4 tempos