

## PLANO DE ESTUDOS

12º Ano	Disciplina: Aplicações Informáticas B
Domínios	Temas / Aprendizagens essenciais
Introdução à programação	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender a noção de algoritmo;</li> <li>• Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural;</li> <li>• Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais;</li> <li>• Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola;</li> <li>• Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas;</li> <li>• Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade;</li> <li>• Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade;</li> <li>• Utilizar funções em programas;</li> <li>• Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções;</li> <li>• Executar operações básicas com arrays.</li> </ul>
Introdução à multimédia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade;</li> <li>• Aprender os fundamentos da interatividade;</li> <li>• Conhecer o conceito de multimédia digital;</li> <li>• Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes;</li> <li>• Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial;</li> <li>• Conhecer os fundamentos do desenho vetorial;</li> <li>• Desenvolver técnicas de desenho vetorial;</li> <li>• Realizar operações de 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> <li>• Conhecer os 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>• Conhecer as 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> <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>

**Nota:** Os domínios acima referidos nas aprendizagens essenciais são transversais na concretização dos projetos.

## Critérios de avaliação

### Aplicações Informáticas B - 12.º Ano

Conhecimentos/Capacidades e Atitudes-100%		Ponderação (%)	Processos de recolha de informação/avaliação
Domínios/ Temas de Avaliação			
Introdução à programação	ACPA*	40	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fichas de trabalho</li> <li>- Testes</li> <li>- Portefólio/ Caderno de registos</li> <li>- Projetos/Trabalhos de pesquisa</li> <li>- Apresentação oral de projetos/Trabalhos de pesquisa</li> <li>- Grelhas de observação</li> </ul>
Introdução à multimédia		60	
<p><b>*ÁREAS DE COMPETÊNCIAS do PASEO</b> (Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória)</p> <p>A – Linguagem e textos B – Informação e comunicação C – Raciocínio e resolução de problemas D – Pensamento crítico e pensamento criativo E – Relacionamento interpessoal F – Desenvolvimento pessoal e autonomia G – Bem-estar, saúde e ambiente H – Sensibilidade estética e artística I – Saber científico, técnico e tecnológico J – Consciência e domínio do corpo</p>			<p><b>Descritores de Atitudes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apresenta um comportamento correto, tolerante e cooperante, respeitando os professores e colegas bem como o espaço escolar (E) e (G).</li> <li>- Revela responsabilidade, cumprindo com prazos e tarefas solicitadas. Identifica os seus pontos fracos e fortes e procura as ajudas e apoios mais eficazes para alcançar os seus objetivos. (F)</li> </ul>
<p>O valor 5 só será atribuído a um aluno que apresente elevado absentismo e/ou sobre o qual não exista elementos de avaliação (secundário).</p> <p>Na avaliação final de cada disciplina, o nível a atribuir a cada aluno deve considerar todos os registos existentes desde o início do ano letivo.</p>			