

**DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E INFORMÁTICA
PLANIFICAÇÃO A LONGO E MÉDIO PRAZO (2025-2026)**

DISCIPLINA: Aplicações Informáticas B
Número de aulas previstas por período: 1º P – 52; 2ºP – 40; 3ºP – 32
ANO: 12º

1

Aprendizagens Essenciais		Tempos Letivos (45 min)	Avaliação
Domínio e subdomínio / Tema e conteúdo	Conhecimentos, capacidades e atitudes		
1. Introdução à Programação			
1.1. Algoritmia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compreender a noção de algoritmo; ▪ Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural; ▪ Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais. 	22	<i>Avaliação diagnóstica</i> <i>Avaliação formativa</i> <i>Avaliação sumativa</i> <i>Observação do trabalho realizado na aula.</i>
1.2. Programação	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola; ▪ Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas; ▪ Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade; ▪ Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade; ▪ Utilizar funções em programas; ▪ Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções; ▪ Executar operações básicas com arrays. 	22	
<i>Atividades de enriquecimento curricular, de sistematização, recuperação e avaliação (diagnóstica, formativa, sumativa, auto e heteroavaliação)</i>		8	
			Total= 52 aulas
			Fim do 1.º P

Aprendizagens Essenciais		Tempos Letivos (45 min)	Avaliação
Domínio e subdomínio / Tema e conteúdo	Conhecimentos, capacidades e atitudes		
2. Introdução à multimédia			
2.1. Conceitos de multimédia	<ul style="list-style-type: none"> Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade; Aprender os fundamentos da interatividade; Conhecer o conceito de multimédia digital. 	32	<i>Avaliação diagnóstica</i> <i>Avaliação formativa</i> <i>Avaliação sumativa</i> <i>Observação do trabalho realizado na aula.</i>
2.2. Tipos de media estáticos: texto e imagem	<ul style="list-style-type: none"> Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes; Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial; Conhecer os fundamentos do desenho vetorial; Desenvolver técnicas de desenho vetorial; Realizar operações de manipulação e edição de imagem; Converter imagens bitmap em imagens vetoriais (tracing); Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização); Integrar imagens em produtos multimédia. 		
2.3. Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo; Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia; 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. 		
<i>Atividades de enriquecimento curricular, de sistematização, recuperação e avaliação (diagnóstica, formativa, sumativa, auto e heteroavaliação)</i>		8	Total= 40 aulas
			Fim do 2.º P

Aprendizagens Essenciais		Tempos Letivos (45 min)	Avaliação
Domínio e subdomínio / Tema e conteúdo			
2. Introdução à multimédia (continuação)	Conhecimentos, capacidades e atitudes		
2.4. 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. 	28	<i>Avaliação diagnóstica</i> <i>Avaliação formativa</i> <i>Avaliação sumativa</i> <i>Observação do trabalho realizado na aula.</i>
<i>Atividades de enriquecimento curricular, de sistematização, recuperação e avaliação (diagnóstica, formativa, sumativa, auto e heteroavaliação)</i>		4	Total= 32 aulas
			Fim do 3.º P