



ESCOLA SECUNDÁRIA ALVES MARTINS

APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B



Cursos Científico-Humanísticos 12º ANO

PLANIFICAÇÃO ANUAL

ANO LECTIVO
2018/2019



ESCOLA SECUNDÁRIA DE ALVES MARTINS

Departamento de Informática e Novas Tecnologias

PLANIFICAÇÃO ANUAL: **A**plicações **I**nformáticas **B** - 12º ano

Finalidades

São finalidades da disciplina de opção Aplicações Informáticas B do 12º ano de escolaridade:

- Aprofundar a capacidade de pesquisa de informação, bem como da sua comunicação, a partir da utilização das tecnologias da informação e comunicação;
- Promover o incremento das capacidades de produção colaborativa, entre as quais se salientam a co-criatividade e a co-responsabilidade, numa perspetiva de abertura à mudança, de compreensão dos fenómenos mediáticos, e de perceção do papel dos conteúdos nas TIC;
- Avaliar as características, funcionalidades e eficácia de *software* de cariz multimédia, quer como produto quer como meio de produção;
- Desenvolver capacidades necessárias à manipulação de aplicações informáticas multimédia, nomeadamente em articulação com as aprendizagens de todo o tipo inerentes a outras áreas de formação inseridas no currículo;
- Criar hábitos e atitudes conducentes a uma disponibilidade para uma aprendizagem ao longo da vida como condição essencial exigida para a adaptação a um crescimento acelerado de novas formas de comunicar, que continuamente criam novos afloramentos do saber associados ao contexto da sociedade do conhecimento;
- Fomentar o interesse pela procura permanente de atualizações nas soluções encontradas, pela inovação e pela compreensão dos fenómenos comunicativos que se centram em torno dos diferentes aspetos da informação;
- Promover o desenvolvimento de competências na utilização das tecnologias da informação e comunicação que permitam uma crescente literacia digital;
- Fomentar a análise crítica da função e do poder das novas tecnologias da informação e comunicação, nomeadamente a que assenta na indústria de conteúdos.

	Competências Gerais	Conteúdos	Unidades Letivas (50 minutos)
1º Período	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar as componentes essenciais de uma estrutura de programação; • Compreender o funcionamento das estruturas de controlo; • Utilizar (de forma simples) uma linguagem de POE. 	UNIDADE 1 – INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO <ul style="list-style-type: none"> • Introdução • Conceitos fundamentais • Teste e controlo de erros em algoritmia – tracing • Estruturas de controlo • Introdução à programação orientada aos eventos 	33

	Competências Gerais	Conteúdos	Unidades Letivas (50 minutos)
2º e 3º Períodos	<ul style="list-style-type: none"> Evidenciar capacidade de configuração e personalização do ambiente de trabalho numa perspetiva interativa; Identificar funcionalidades e características de equipamento e/ou componentes multimédia; Utilizar <i>software</i> de edição e composição multimédia; Avaliar a eficácia e funcionalidade de <i>software</i> multimédia; Identificar funcionalidades e configurar as aplicações multimédia mais comuns; Utilizar as potencialidades e características de equipamentos e ferramentas multimédia; Cooperar em grupo na realização de tarefas; Realizar projetos interdisciplinares utilizando os procedimentos da metodologia de trabalho de projeto; Criar e mostrar produtos construídos e/ou modificados por ferramentas multimédia; Cooperar em grupo na realização de tarefas e na pesquisa de soluções para situações problema. 	<p>UNIDADE 2 – UTILIZAÇÃO DOS SISTEMAS MULTIMÉDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> Geração e captura de imagem Aquisição e reprodução de som Aquisição, edição e reprodução de vídeo Animação 2D 	42