AGRUPAMENTO DE ESCOLAS EDUARDO GAGEIRO

		ANO LETIVO	2023/2024
ENSINO SECUNDÁRIO		Disciplina	APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B
		Ano	12º

	Domínios /temas das AE	Competências esperadas (nas AE)	Ponderação /domínio	Competências do PA	Processos de recolha da informação /instrumentos de	Valoração dos instrumentos a utilizar
Conhecimentos e Capacidades	**D1: Introdução à Programação** **D1.1. Algoritmia** **D1.2. Programação**	Compreender a noção de algoritmo. Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais. 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.	90%	A,B,C,D,H,I	Teste e Mini-teste(online) Trabalho individual e/ou de grupo Fichas práticas	**1ºSemestre** Teste (40%) Mini-teste(online) (10%) Trabalho Prático (individual/grupo) (25%) Cidadania(5%) Fichas práticas (10%)
	D2: Introdução à Multimédia **D2.1. Conceitos de multimédia** **D2.2. Tipos de media estáticos: texto e imagem** **D2.3. Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação** **D2.4. Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia**	Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. Apreender os fundamentos da interatividade. 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. 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 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.		A,B,C,D,E,F,G,H,I,J	Trabalho individual e/ou de grupo Fichas práticas Projeto Final	**2º Semestre** Trabalho Prático (individual/grupo) (35%) Cidadania(5%) Fichas práticas (10%) Projeto Final(40%)
Atitudes	**Atitudes e Valores**	Revelar autonomia, empenho e persistência nas tarefas.propostas. Cumprir com as normas estabelecida (regulamento interno, conduta, equipamento),	10%	E,F,G	Grelha de observação	Grelha de observação (10%)

Construção da Classificação ao longo do ano letivo:
A classificação atribuída no 1º semestre resulta da média ponderada final do 1º semestre.
A classificação atribuída no 2ºsemestre resulta da média aritmética da média ponderada do 1ºsemestre e do 2ºsemestre.

Perfil dos Alunos (PA)	Introdução à Programação	Introdução à Multimédia	Atitudes e Valores
A - Linguagens e Textos	X	X	
B - Informação e Comunicação	X	X	
C - Raciocínio e resolução de problemas	X	X	
D - Pensamento crítico e pensamento criativo	X	X	
E - Relacionamento Interpessoal		X	X
F - Desenvolvimento pessoal e Autonomia		X	X
G - Bem estar, saúde e ambiente		X	X
H - Sensibilidade estética e artística	X	X	
I - Saber Científico, técnico e tecnológico	X	X	
J - Consciência e domínio do corpo		X	

Valores do Perfil dos Alunos

1. Responsabilidade e integridade
2. Excelência e exigência
3. Curiosidade, reflexão e inovação
4. Cidadania e participação
5. Liberdade