



## PLANIFICAÇÃO

<b>Departamento</b>	Departamento Curricular de Ciências Exatas, da Natureza e Tecnologias	<b>Ciclo de Ensino</b>	Secundário
<b>Área Disciplinar</b>	Informática		

### Aplicações Informáticas B – 12.º Ano de Escolaridade

**Unidade: Desenvolvimento de Páginas Web Estáticas**

**1.º Período  
38 Tempos**

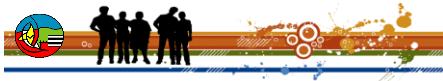
<b>OBJETIVOS</b>	<b>CONTEÚDOS</b>	<b>RECURSOS / ESTRATÉGIAS</b>	<b>AVALIAÇÃO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Definir e construir páginas HTML</li> <li>— Enumerar as principais etiquetas do HTML</li> <li>— Definir o conceito de hipertexto</li> <li>— Aplicar estilos a páginas de HTML</li> <li>— Inserir imagens</li> <li>— Conhecer as limitações do HTML</li> <li>— Utilizar Cascading Style Sheets</li> <li>— Publicar e gerir os conteúdos de um sítio na Internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Construção base de páginas Web.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estrutura de páginas Web</li> <li>- Etiquetas comuns em páginas Web.</li> <li>- Hiperligações.</li> <li>- Integração de imagens.</li> <li>- Propriedades e formatação de páginas Web.</li> </ul> </li> <li>— Utilização de formulários.</li> <li>— Utilização de Cascading Style Sheets.</li> <li>— Publicação de sites e gestão de conteúdos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Exposição oral</li> <li>— Elaboração de exercícios</li> <li>— Resolução de fichas de trabalho</li> <li>— Demonstração prática de procedimentos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Participação oral</li> <li>— Desempenho na resolução de exercícios propostos</li> <li>— Desempenho na resolução das fichas de trabalho</li> <li>— Observação direta</li> <li>— Trabalhos práticos</li> </ul>



Unidade: Introdução à Teoria da Interatividade			1º e 2º Período 32 Tempos
OBJETIVOS	CONTEÚDOS	RECURSOS / ESTRATÉGIAS	AVALIAÇÃO
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Reconhecer a evolução histórica dos ambientes gráficos.</li> <li>— Compreender a importância da ergonomia e de outras componentes de cariz sensorial para além da imagem, na interface homem-máquina.</li> <li>— Compreender o conceito de realidade virtual.</li> <li>— Identificar situações de realidade virtual.</li> <li>— Compreender o conceito de interatividade.</li> <li>— Identificar componentes de comportamento ou técnicas associadas ao conceito de interatividade.</li> <li>— Caracterizar os diferentes tipos de interatividade.</li> <li>— Relacionar os diferentes tipos de interatividade com o ambiente de trabalho.</li> <li>— Identificar objetos ou soluções múltiplas que sirvam de exemplo a cada uma das classificações estudadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Os ambientes GUI (Graphical User Interface)</li> <li>— Evolução histórica da interface homem-máquina</li> <li>— Os ambientes gráficos atuais, ergonomia e sentidos</li> <li>— Realidade virtual</li> <li>— Simulação da realidade</li> <li>— O conceito de interatividade</li> <li>— Características ou componentes da interatividade</li> <li>— Comunicação</li> <li>— Feedback</li> <li>— Controlo e resposta</li> <li>— Tempo de resposta</li> <li>— Adaptabilidade</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Exposição oral</li> <li>— Elaboração de exercícios</li> <li>— Resolução de fichas de trabalho</li> <li>— Demonstração prática de procedimentos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Participação oral</li> <li>— Desempenho na resolução de exercícios propostos</li> <li>— Desempenho na resolução das fichas de trabalho</li> <li>— Observação direta</li> <li>— Trabalhos práticos</li> </ul>



Unidade: Conceitos Básicos Multimédia			2º Período 34 Tempos
OBJETIVOS	CONTEÚDOS	RECURSOS / ESTRATÉGIAS	AValiação
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Caracterizar os diferentes tipos de media existentes que podem ser combinados nos produtos multimédia.</li> <li>— Definir o conceito de multimédia.</li> <li>— Diferenciar modos de divulgação de produtos multimédia Online de Offline.</li> <li>— Estabelecer a diferença entre aplicações multimédia lineares e não-lineares.</li> <li>— Compreender como é feita a representação digital da informação e como é realizada a amostragem, a quantização e a codificação num sistema digital.</li> <li>— Enumerar os recursos de hardware necessários para a construção de um sistema multimédia mencionando algumas características elementares dos seus componentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Tipos de media               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estáticos</li> <li>- Imagem</li> <li>- Texto</li> </ul> </li> <li>- Dinâmicos               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Áudio</li> <li>- Vídeo</li> </ul> </li> <li>— Conceito de multimédia               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modos de divulgação de conteúdos multimédia                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- - Online</li> <li>- - Offline</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>— Tipos de produtos multimédia baseados em páginas</li> <li>— Tecnologias multimédia</li> <li>— Recursos necessários</li> <li>— Hardware               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dispositivos de entrada</li> <li>- Dispositivos de saída</li> <li>- Dispositivos de armazenamento</li> </ul> </li> <li>— Formatos áudio, vídeo e dados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Exposição oral</li> <li>— Elaboração de exercícios</li> <li>— Resolução de fichas de trabalho</li> <li>— Demonstração prática de procedimentos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Participação oral</li> <li>— Desempenho na resolução de exercícios propostos</li> <li>— Desempenho na resolução das fichas de trabalho</li> <li>— Observação direta</li> <li>— Trabalhos práticos</li> </ul>



Unidade: Utilização dos Sistemas Multimédia			3º Período 36 Tempos
OBJETIVOS	CONTEÚDOS	RECURSOS / ESTRATÉGIAS	AVALIAÇÃO
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Identificar os formatos de ficheiros de imagens mais comuns.</li> <li>— Reconhecer a importância da escolha de caracteres e fontes e os critérios a usar na formatação de texto em diversos tipos de suportes.</li> <li>— Conhecer as noções básicas sobre captura, edição e gravação, em suportes de memória auxiliar, de sons em diferentes formatos.</li> <li>— Converter formatos de ficheiros.</li> <li>— Capturar, editar e gravar sons.</li> <li>— Reconhecer os métodos, as tecnologias e o software necessário para a divulgação de vídeos e som a partir de um servidor de uma rede.</li> <li>— Aplicá-los em software cliente e servidor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Imagem               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Geração e captura de imagem</li> <li>- Formatos de ficheiros de imagem</li> </ul> </li> <li>— Texto               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formatação de texto                   <ul style="list-style-type: none"> <li>o Conjuntos de caracteres</li> <li>o Fontes                       <ul style="list-style-type: none"> <li>o Características das fontes</li> <li>o TrueType e OpenType</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> <li>— Som               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aquisição de som</li> <li>- Reprodução de som</li> </ul> </li> <li>— Vídeo               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aquisição e edição de vídeo</li> <li>- Reprodução de vídeo</li> <li>- Publicação de vídeo</li> <li>- Divulgação de vídeos e som via rede</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Exposição oral</li> <li>— Elaboração de exercícios</li> <li>— Resolução de fichas de trabalho</li> <li>— Demonstração prática de procedimentos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Participação oral</li> <li>— Desempenho na resolução de exercícios propostos</li> <li>— Desempenho na resolução das fichas de trabalho</li> <li>— Observação direta</li> <li>— Trabalhos práticos</li> </ul>

**Nota:** Esta planificação poderá ser ajustada conforme as atividades propostas pelo CT ou atividades PAA ou algum projeto neste momento não conhecido.

