

Disciplina: Aplicações Informáticas B

Ano lectivo: 2016/2017

Ano de escolaridade: 12º Ano

Planificação anual (Simplificada)

Temas/Conteúdos	Aulas (90 minutos)
<b>1 – Introdução à programação</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Introdução</li><li>• Conceitos fundamentais</li><li>• Testes de controlo e erros de algoritmia</li><li>• Estrutura de controlo</li><li>• Arrays</li><li>• Subrotinas</li><li>• Introdução à programação orientada aos eventos</li></ul>	26
<b>2 – Introdução à teoria da interatividade</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Do GUI aos ambientes imersivos</li><li>• Realidade virtual</li><li>• O conceito de interatividade</li><li>• Características de interatividade</li><li>• Níveis e tipos de interatividade</li><li>• Como avaliar soluções interativas</li></ul>	4
<b>3 – Conceitos básicos de multimédia</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tipos de multimédia</li><li>• Conceitos de multimédia</li><li>• Modos de divulgação de conteúdos multimédia</li><li>• Linearidade e não linearidade</li><li>• Tipos de produtos multimédia</li><li>• Tecnologias multimédia</li></ul>	4
<b>4 – Utilização de sistemas multimédia</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Imagem</li><li>• Texto</li><li>• Som</li><li>• Vídeo</li><li>• Animação</li></ul>	29
Nº de aulas previstas	<b>1º Período: 26    2º Período: 26    3º Período: 11    Total: 63</b>