

## APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

12º ANO

Período	Temas	Conteúdos
1º	INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introdução;</li> <li>• Conceitos fundamentais;</li> <li>• Estruturas de controlo;</li> <li>• Arrays (vetores e matrizes);</li> <li>• Cadeia de caracteres (string);</li> <li>• Subrotinas;</li> <li>• Introdução à programação orientada aos eventos.</li> </ul>
2º	INTRODUÇÃO À TEORIA DA INTERACTIVIDADE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Do GUI aos ambientes imersivos;</li> <li>• Realidade virtual;</li> <li>• O conceito de interactividade;</li> <li>• Características ou componentes da interactividade;</li> <li>• Níveis e tipos de interactividade;</li> <li>• Como avaliar soluções interactivas;</li> <li>• O desenho de soluções interactivas</li> </ul>
	CONCEITOS BÁSICOS DE MULTIMÉDIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceito de multimédia;</li> <li>• Tipos de media;</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>
	UTILIZAÇÃO DOS SISTEMAS MULTIMÉDIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais;</li> <li>• Geração e captura de imagem;</li> <li>• Formatação de texto;</li> <li>• Aquisição e reprodução de som;</li> <li>• Aquisição, edição e reprodução de vídeo;</li> <li>• Animação 2D;</li> <li>• Divulgação de vídeos e som via rede.</li> </ul>
3º	UTILIZAÇÃO DOS SISTEMAS MULTIMÉDIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projeto final com integração das ferramentas estudadas</li> </ul>