

“O programa da disciplina deve ser encarado”, ... “como um complemento de formação nesta área, que visa direccionar os saberes dos alunos para aplicações e conhecimentos que sirvam como pré-requisitos adicionais para um prosseguimento de estudos, “ (2009, Pinto et al, p3)

Disciplina de opção que se insere na componente de formação específica dos cursos Científico - Humanísticos de: ciências e tecnologias, ciências socioeconómicas, línguas e humanidades e, artes visuais.

Finalidades

- Aprofundar a capacidade de pesquisa e comunicação de informação;
- Compreender as características técnicas das tecnologias;
- Desenvolver capacidades de produção colaborativa;
- Compreender as características de produtos provenientes da indústria de conteúdos;
- Avaliar as características, funcionalidades e eficácia de *software* de cariz multimédia, quer como produto quer como meio de produção;
- Criar hábitos e atitudes para uma aprendizagem ao longo da vida - o saber associado ao contexto da sociedade do conhecimento;
- Promover o desenvolvimento de competências na utilização das TIC - 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.

Unidades

1. Introdução à programação
2. Introdução à teoria da interactividade
3. Conceitos básicos de multimédia
4. Utilização dos sistemas multimédia

“aponta-se quer para um grau de amplitude quer para um grau de opcionalidade que permita” ... “uma actividade fundamental de **gestão de aprendizagens**, centrando maiores ou menores desenvolvimentos programáticos conforme o público destinatário que possui na sala de aula.” ... “pressupõe a possibilidade de se conceber larga continuidade de trabalho, onde se enquadrem sobretudo oportunidades de concepção e construção, com ferramentas adequadas, de soluções abrangentes sobre os conteúdos disciplinares que mais interessem aos alunos, e uma vasta possibilidade de opções, quer em termos de desenvolvimento de conteúdos, quer em termos metodológicos, com particular relevância para a intervenção ao nível dos projectos.” (2009, Idem, p4)

- Edição Eletrónica (Paginação e publicação em modo digital/ impresso)
- Edição e Composição Multimédia (Aquisição e tratamento de Imagem, som e vídeo; interatividade)
- Programação (HTML, Javascript, PHP, My SQL, C, Visual Basic, JQuery - aplicações móveis)
- Análise de Sistemas & Estatística Social (Folha de Cálculo, Base de Dados, Simulação)
- Ferramentas web 2.0 (Ferramentas de produção colaborativa, de partilha e publicação)

Parâmetros de avaliação por projeto/ peso na classificação

Projetos de grupo e/ou individuais/ **90%**

Atitudes e Comportamento/ **10%**

Material:

Os alunos devem trazer para a aula: material de escrita, recursos disponibilizados sejam em formato digital ou não e Pen disk.

Referência

PINTO, Manuel; DIAS, Paulo e JOÃO, Sónia - Programa de Aplicações Informáticas B - 12ºAno: Cursos Científico-Humanísticos [em linha]. Lisboa: Ministério da Educação/ DGIDC, 2009. [Consultado em Maio de 2012]. Disponível na internet: <http://www.dgicd.min-edu.pt/data/ensinosecundario/Programas/aplicinformaticasb2009.pdf>
