



Escola Secundária José Falcão
Ano letivo 2026/27

PLANIFICAÇÃO ANUAL

DISCIPLINA: **Sistemas de informação**

UFCD 9979. APLICAÇÕES EM REDES SOCIAIS		DURAÇÃO: 25 HORAS			
Objetivos de Aprendizagem	Âmbito dos Conteúdos	Atividades / Estratégias	Recursos	Avaliação	Aulas (50 min.)
• Caraterizar o funcionamento e potencialidades de redes sociais. • Caraterizar diferentes aplicações informáticas e plataformas de desenvolvimento de redes sociais. • Desenvolver aplicações para redes sociais.	• Objetos e atividades características de uma rede social • Comparação entre diferentes redes sociais • Aplicações informáticas de diferentes redes sociais • Ferramentas de desenvolvimento • Criação de aplicações sociais • Gestão de <i>cookies</i> e autenticação • Serviço de dados e ficheiros • Segurança e privacidade • Localização e outras funcionalidades	O professor deve: - Fazer breves introduções teóricas sobre cada componente informático, seu manuseamento e configuração. - Mostrar como montar/desmontar um computador, proporcionando aos alunos essas experiências. - Instalar e configurar software para diversos tipos de periféricos. O aluno deve: - Manter um caderno diário. - Realizar fichas de trabalho. - Ver e manusear um alargado conjunto de componentes informáticos. Outras estratégias: ➤ Visualização de vídeos sobre instalação e configuração de equipamentos e seu software. ➤	Equipamento informático do laboratório. Projektor multimédia e quadro eletrónico interativo.	Testes teóricos e práticos Fichas de trabalho	30



Escola Secundária José Falcão
Ano letivo 2026/27

UFCD 9976. DESIGN E DESENVOLVIMENTOS DE APLICAÇÕES MÓVEIS		DURAÇÃO: 25 HORAS			
Objetivos de Aprendizagem	Âmbito dos Conteúdos	Atividades / Estratégias	Recursos	Avaliação	Aulas (50 min.)
• Caracterizar as noções fundamentais de desenvolvimento de aplicações. • Instalar os SDK e as principais plataformas de desenvolvimento. • Desenhar interfaces e analisar o aspeto gráfico e usabilidade de aplicações móveis. • Criar e testar aplicações para diferentes plataformas. • Utilizar bibliotecas correntes na implementação de serviços. • Integrar aplicações com outros serviços web.	• Arquitetura, design e desenvolvimento de aplicações • Sistemas operativos, plataformas de desenvolvimento • Linguagens de programação • Redes e segurança • Interfaces e usabilidade • Tarefas de 2º plano • Gestão de dados e opções de armazenamento • Processamento de informação introduzida pelo utilizador • Média e conteúdos dinâmicos • Gestão de erros • Interação com servidores e web • Integração de <i>hardware</i> • Certificação de aplicações	O professor deve: - Fazer breves introduções teóricas sobre cada componente informático, seu manuseamento e configuração. - Mostrar como montar/desmontar um computador, proporcionando aos alunos essas experiências. - Instalar e configurar software para diversos tipos de periféricos. O aluno deve: - Manter um caderno diário. - Realizar fichas de trabalho. - Ver e manusear um alargado conjunto de componentes informáticos. Outras estratégias: ➤ Visualização de vídeos sobre instalação e configuração de equipamentos e seu software.	Equipamento informático do laboratório. Projetor multimédia e quadro eletrónico interativo.	Testes teóricos e práticos. Fichas de trabalho.	30



Escola Secundária José Falcão
Ano letivo 2026/27

UFCD 9952. PROGRAMAÇÃO DE APLICAÇÕES E SÍTIOS WEB DINÂMICOS		DURAÇÃO: 50 HORAS			
Objetivos de Aprendizagem	Âmbito dos Conteúdos	Atividades / Estratégias	Recursos	Avaliação	Aulas (50 min.)
• Explorar plataformas de desenvolvimento de aplicações web. • Criar documentos através de extensible Markup Language/extensível de Marcação Genérica - XML. • Utilizar uma linguagem de programação para servidor. • Programar aplicações e sítios web com acesso a bases de dados. • Integrar dispositivos e tecnologias em aplicações complexas.	• Programação do lado do servidor • Ambientes de desenvolvimento • Fundamentos de uma linguagem de programação para servidor • Ligação a estruturas de dados • Modelos de formatação e transmissão de informação • Outros modelos • Sistemas de gestão de conteúdos. • Integração de funcionalidades • Integração de diferentes dispositivos de interação	O professor deve: - Fazer breves introduções teóricas sobre cada componente informático, seu manuseamento e configuração. - Mostrar como montar/desmontar um computador, proporcionando aos alunos essas experiências. - Instalar e configurar software para diversos tipos de periféricos. O aluno deve: - Manter um caderno diário. - Realizar fichas de trabalho. - Ver e manusear um alargado conjunto de componentes informáticos. Outras estratégias: ➤ Visualização de vídeos sobre instalação e configuração de equipamentos e seu software. ➤	Equipamento informático do laboratório. Projektor multimédia e quadro eletrónico interativo.	Testes teóricos e práticos . Fichas de trabalho .	60