

TÉCNICO(A) DE MULTIMÉDIA

Área de Formação: 213 - Áudiovisuais e Produção dos Media

Dupla Certificação
Matriz Curricular

2021/2024

Domínios de Formação	UFCD	1º Ano			2º ano			3º ANO			
		Nr Horas	Nr Seg.	Nr Blocos	Nr Horas	Nr Seg.	Nr Blocos	Nr Horas	Nr Seg.	Nr Blocos	
Sociocultural	Língua Portuguesa	Portugal e a Europa	50	67	1	-	-	-	-	-	-
		Os media hoje	25	33	0,5	-	-	-	-	-	-
		Portugal e a sua história	25	33	0,5	-	-	-	-	-	-
		Ler a imprensa escrita	-	-	-	25	33	0,5	-	-	-
		A literatura do nosso tempo	-	-	-	50	67	1	-	-	-
		As mudanças profissionais e mercado de trabalho	-	-	-	25	33	0,5	-	-	-
		A diversidade linguística e cultural	-	-	-	-	-	-	25	33	0,5
	Procurar emprego	-	-	-	-	-	-	50	67	1	
	Língua Estrangeira I, II ou III	Ler documentos informativos	25	33	0,5	-	-	-	-	-	-
		Conhecer os problemas do mundo atual	50	67	1	-	-	-	-	-	-
Viajar na Europa		25	33	0,5	-	-	-	-	-	-	
Escolher uma profissão/mudar de atividade		-	-	-	25	33	0,5	-	-	-	
Debater os direitos e deveres dos cidadãos		-	-	-	25	33	0,5	-	-	-	
Tecnologias de Informação e Comunicação	Realizar uma exposição sobre instituições	-	-	-	-	-	-	50	67	1	
	Processador de texto - funcionalidades avançadas	25	33	0,5	-	-	-	-	-	-	
	Internet - navegação	25	33	0,5	-	-	-	-	-	-	
	Folha de cálculo - funcionalidade avançadas	-	-	-	25	33	0,5	-	-	-	
Mundo Atual	Criação de páginas web em hipertexto	-	-	-	25	33	0,5	-	-	-	
	O homem e o ambiente	25	33	0,5	-	-	-	-	-	-	
	Publicidade: um discurso de sedução	25	33	0,5	-	-	-	-	-	-	
Desenvolvimento Pessoal e Social	Mundo atual - tema opcional	-	-	-	25	33	0,5	-	-	-	
	Uma nova ordem económica mundial	-	-	-	25	33	0,5	-	-	-	
	Higiene e prevenção no trabalho	50	67	1	-	-	-	-	-	-	
Educação Física	Promoção da saúde	-	-	-	25	33	0,5	-	-	-	
	Culturas, etnias e diversidades	-	-	-	25	33	0,5	-	-	-	
Total		410	545	8,5	360	477	7,5	185	247	4	
Científica	Matemática e Realidade	Ordens e desordens no contexto da contemporaneidade	25	33	0,5	-	-	-	-	-	
		Organização, análise da informação e probabilidades	50	67	1	-	-	-	-	-	
		Operações numéricas e estimação	25	33	0,5	-	-	-	-	-	
		Geometria e trigonometria	-	-	-	50	67	1	-	-	
	Geometria Descritiva	Padrões, funções e álgebra	-	-	-	25	33	0,5	-	-	
		Funções, limites e cálculo diferencial	-	-	-	-	-	-	50	67	
		Representação de figuras planas	-	-	-	25	33	0,5	-	-	
História das Artes	Representação de sólidos	-	-	-	50	67	1	-	-		
	Interseções e secções	-	-	-	-	-	-	50	67		
Total		100	133	2	150	200	3	150	201	3	
Tecnológica	Redes e protocolos multimédia	25	33	0,5	-	-	-	-	-	-	
	Construção de páginas web	25	33	0,5	-	-	-	-	-	-	
	Conceitos fundamentais de programação	50	67	1	-	-	-	-	-	-	
	Comunicação interpessoal e institucional	25	33	0,5	-	-	-	-	-	-	
	Edição bitmap	50	67	1	-	-	-	-	-	-	
	Edição vetorial	50	67	1	-	-	-	-	-	-	
	Comunicação visual - o guião e o storyboard	50	67	1	-	-	-	-	-	-	
	Fotografia e imagem digital	25	33	0,5	-	-	-	-	-	-	
	Projeto de design	25	33	0,5	-	-	-	-	-	-	
	Comunicação visual e abordagem da Gestalt	25	33	0,5	-	-	-	-	-	-	
	Design de multimédia	50	67	1	-	-	-	-	-	-	
	Programação de aplicações informáticas e integração de serviços	-	-	-	25	33	0,5	-	-	-	
	Linguagem de programação web de servidor	-	-	-	50	67	1	-	-	-	
	Edição web	-	-	-	50	67	1	-	-	-	
	Estilos em CSS (Cascading Style Sheets)	-	-	-	25	33	0,5	-	-	-	
	Edição de som	-	-	-	25	33	0,5	-	-	-	
	Edição de vídeo	-	-	-	25	33	0,5	-	-	-	
	Laboratório de audiovisuais e interatividade	-	-	-	25	33	0,5	-	-	-	
	Design e desenvolvimento de jogos	-	-	-	25	33	0,5	-	-	-	
	Arquitetura de informação	-	-	-	25	33	0,5	-	-	-	
	Técnicas de animação Interativa	-	-	-	25	33	0,5	-	-	-	
	Programação de aplicações e sites web dinâmicos	-	-	-	50	67	1	-	-	-	
	Programação de scripts	-	-	-	25	33	0,5	-	-	-	
	Finalização de um sítio para Internet	-	-	-	-	-	-	25	33	0,5	
	Media, tecnologias emergentes e interação	-	-	-	-	-	-	50	67	1	
	Edição 3 D	-	-	-	-	-	-	50	67	1	
	Execução do produto multimédia final	-	-	-	-	-	-	50	67	1	
	Pós-produção de vídeo	-	-	-	-	-	-	50	67	1	
	Animação avançada	-	-	-	-	-	-	25	33	0,5	
	Design e desenvolvimento de aplicações móveis	-	-	-	-	-	-	25	33	0,5	
Produção e promoção de produtos multimédia	-	-	-	-	-	-	50	67	1		
Total		400	533	8	375	498	7,5	325	434	6,5	

Formação em Contexto de Trabalho	200	200	200
CARGA TOTAL DO CURSO POR ANO EM HORAS	1110	1085	860

Descrição Geral
Conceber e desenvolver sistemas e produtos multimédia através de criação de ecrãs em 2 e 3 dimensões da captação, digitalização, tratamento e integração de sons e imagens, fixas e animadas, tendo em vista soluções de informação e comunicação.

Atividades Principais

- Criar e tratar sons e imagens, fixas e animadas, para incorporar em produtos multimédia, utilizando programas informáticos específicos.
- Desenvolver animações a 2 e 3 dimensões (2D e 3D) através de processos de modelagem e rendering, utilizando as ferramentas informáticas adequadas.
- Captar e editar imagens animadas em plataforma digital, utilizando o equipamento e software adequados, tendo em conta o projeto de vídeo a desenvolver.
- Captar e editar som em plataforma digital, utilizando o equipamento, software e fontes sonoras pré-gravadas apropriados, tendo em conta o áudio a produzir.
- Desenvolver projetos multimédia integrados, tendo em conta o produto a realizar e o público-alvo a atingir.
- Desenvolver e programar aplicações multimédia para offline, utilizando software de autor e o setup de gravação digital;
- Programar, editar e disponibilizar páginas para a internet, utilizando software de edição HTML.
- Desenvolver um guião multimédia, de forma a estabelecer o percurso do projeto, o desenvolvimento da sinopse e a execução do storyboard.
- Executar o produto multimédia final, desenvolvendo o design e a programação estabelecida no guião do projeto e os diversos elementos multimédia, nomeadamente, imagens, textos e animações.
- Apresentar o projeto multimédia realizado, a fim de o promover junto do público-alvo ou de o defender no contacto direto com o cliente.