

Perfil do Técnico(a) de Multimédia

ÁREA DE EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO: 213 - Audiovisuais e Produção dos Media

PONTOS DE CRÉDITO: 189,00

Descrição da Qualificação: Conceber e desenvolver sistemas e produtos multimédia através de criação de ecrãs em 2 e 3 dimensões da captação, e digitalizar, tratar e integrar sons e imagens, fixas e animadas, tendo em vista soluções de informação e comunicação.

O que faz ?

1. Criar e tratar sons e imagens, fixas e animadas, para incorporar em produtos multimédia, utilizando programas informáticos específicos.
2. Desenvolver animações a 2 e 3 dimensões (2D e 3D) através de processos de modelagem e rendering, utilizando as ferramentas informáticas adequadas.
3. Captar e editar imagens animadas em plataforma digital, utilizando o equipamento e software adequados, tendo em conta o projeto de vídeo a desenvolver.
4. Captar e editar som em plataforma digital, utilizando o equipamento, software e fontes sonoras pré-gravadas apropriados, tendo em conta o áudio a produzir.
5. Desenvolver projetos multimédia integrados, tendo em conta o produto a realizar e o público alvo a atingir.
5. Desenvolver projetos multimédia integrados, tendo em conta o produto a realizar e o público alvo a atingir.
6. Desenvolver e programar aplicações multimédia para offline, utilizando software de autor e o setup de gravação digital;
7. Programar, editar e disponibilizar páginas para a internet, utilizando software de edição HTML.
8. Desenvolver um guião multimédia, de forma a estabelecer o percurso do projeto, o desenvolvimento da sinopse e a execução do storyboard.
9. 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.
10. Apresentar o projeto multimédia realizado, a fim de o promover junto do público-alvo ou de o defender no contacto direto com o cliente.

Que competências tem?

Conhecimentos

1. Noções de:

1.1. Direito de autor e multimédia

1.2. Algoritmia

1.3. Desenho técnico

2. Conhecimentos de:

2.1. Legislação aplicada à atividade profissional

Perfil definido no website da ANQEP

última alteração 2020-12-22

- 2.2. Hardware e sistemas operativos para multimédia
- 2.3. Design de comunicação gráfica
- 2.4. Programação de produtos multimédia
- 3. Conhecimentos aprofundados de:
 - 3.1. Aplicações informáticas e de multimédia
 - 3.2. Projeto de design
 - 3.3. Design de multimédia
 - 3.4. Técnicas de captação e tratamento de imagens
 - 3.5. Técnicas de captação e edição de som
 - 3.6. Técnicas de animação
 - 3.7. Técnicas de edição bitmap
 - 3.8. Técnicas de edição 3D
 - 3.9. Comunicação visual e abordagem da gestalt
 - 3.10. Técnicas de comunicação interpessoal e institucional
 - 3.11. Técnicas de programação em multimédia
 - 3.12. Técnicas de construção de páginas web
 - 3.13. Técnicas de construção de base de dados para a Internet
 - 3.14. Técnicas de desenvolvimento de sistemas de autor
 - 3.15. Processo de desenvolvimento de um projeto multimédia
 - 3.16. Média e tecnologias emergentes

Aptidões

- 1. Identificar e selecionar os diferentes equipamentos e aplicações multimédia.
- 2. Preparar e selecionar os equipamentos e tecnologias para multimédia, em função dos objetivos pretendidos e dos produtos multimédia a desenvolver.
- 3. Utilizar os equipamentos e tecnologias para multimédia de acordo com os produtos a desenvolver.
- 4. Selecionar as técnicas de captação e tratamento de imagens em função dos produtos multimédia a desenvolver.
- 5. Selecionar as técnicas de captação e edição de som em função dos produtos multimédia a desenvolver.
- 6. Aplicar as técnicas de captação, tratamento e edição de imagens fixas.
- 7. Aplicar as técnicas de captação e edição de imagens animadas.
- 8. Aplicar as técnicas de captação e edição de som.
- 9. Aplicar as técnicas de animação em 2D e 3D.
- 10. Aplicar as técnicas de programação em multimédia.
- 11. Aplicar as técnicas de construção de páginas web.
- 12. Aplicar as técnicas de construção de base de dados para a Internet.
- 13. Utilizar as técnicas de construção de aplicações multimédia para offline.
- 14. Aplicar as técnicas de organização e desenvolvimento de um projeto multimédia.
- 15. Aplicar as técnicas de construção de um guião multimédia.
- 16. Aplicar o regime jurídico específico às obras digitais, offline e online.
- 17. Aplicar os princípios de design de comunicação gráfica na conceção de produtos multimédia.

18. Programar por objetos para a Web, criando páginas dinâmicas do lado servidor e desenvolvendo aplicações para internet/intranet com acesso a banco de dados.
19. Identificar e selecionar uma equipa multimédia adequada à conceção do produto final a realizar.

Atitudes

1. Sentido de criatividade técnica e artística.
2. Sentido estético.
3. Trabalhar em equipa.
4. Facilitar o relacionamento com interlocutores diferenciados.
5. Demonstrar capacidade de iniciativa no sentido de encontrar soluções adequadas na resolução de situações imprevistas.
6. Demonstrar capacidade de adaptação à evolução das tecnologias.