

TÉCNICO(A) DE MULTIMÉDIA

Área de Formação: 213 - Audiovisuais e Produção dos Media

Dupla Certificação
Matriz Curricular

2023/2026

Domínios de Formação	Módulo	1º Ano				2º ano				3º ANO				
		Nr Horas	Nr Seg.	Límite de faltas	Nr Blocos	Nr Horas	Nr Seg.	Límite de faltas	Nr Blocos	Nr Horas	Nr Seg.	Límite de faltas	Nr Blocos	
Sociocultural	Língua Portuguesa	Portuga e a Europa	50	67										
		Os media hoje	25	33										
		Portugal e a sua História	25	33										
		Ler a imprensa escrita					25	33						
		A literatura do nosso tempo					50	67						
		Mudanças profissionais e mercado de trabalho					25	33						
		Diversidade linguística e cultural									25	33		
	Procurar emprego									50	67			
	Sub-total	100	133	8	2	100	133	8	2	75	100	6	1,5	
	Língua Estrangeira I, II ou III	Ler documentos informativos	25	33										
		Conhecer os problemas do mundo atual	50	67										
		Viajar na Europa	25	33										
		Escolher uma profissão/mudar de atividade					25	33						
		Debater os direitos e deveres dos cidadãos					25	33						
		Realizar uma exposição sobre instituições internacionais									50	67		
Sub-total	100	133	8	2	50	66	4	1	50	67	4	1		
Tecnologias de Informação e Comunicação	Processador de texto - funcionalidades avançadas	25	33											
	Internet - navegação	25	33											
	Folha de cálculo - funcionalidade avançadas					25	33							
	Criação de páginas para a web em hipertexto					25	33							
Sub-total	50	66	4	1	50	66	4	1	0	0	0	0		
Mundo Atual	O homem e o ambiente	25	33											
	Publicidade: um discurso de sedução	25	33											
	Mundo atual - tema opcional					25	33							
Sub-total	50	66	4	1	50	66	4	1	0	0	0	0		
Desenvolvimento Pessoal e Social	Higiene e prevenção no trabalho	50	67											
	Promoção da saúde					25	33							
	Culturas, etnias e diversidades					25	33							
Sub-total	50	67	4	1	50	66	4	1	0	0	0	0		
Educação Física		60	80			60	80			60	80			
	Sub-total	60	80	6	1,5	60	80	6	1,5	60	80	6	1,5	
Científica	Matemática e Realidade	Organização, análise da informação e probabilidades	50	67										
		Operações numéricas e estimação	25	33										
		Geometria e trigonometria					50	67						
		Padrões, funções e álgebra					25	33						
		Funções, limites e cálculo diferencial									50	67		
	Sub-total	75	100	6	1,5	75	100	6	1,5	50	67	4	1	
	Geometria Descritiva	Representação de figuras planas					25	33						
		Representação de sólidos					50	67						
		Interseções e secções									50	67		
		Sombras de figuras planas e de sólidos									50	67		
Sub-total	0	0	0	0	75	100	6	1,5	100	134	8	2		
História das Artes	Ordens e desordens no contexto da contemporaneidade	25	33		0,5									
	Sub-total	25	33	2	0,5	0	0	0	0	0	0	0		
UFCD		Nr Horas	Nr Seg.	Límite de faltas	Nr Blocos	Nr Horas	Nr Seg.	Límite de faltas	Nr Blocos	Nr Horas	Nr Seg.	Límite de faltas	Nr Blocos	
Tecnológica	9948 - Redes e protocolos multimédia (5 aulas num turno e 3 aulas no outro turno para dar no ano seguinte) - Claudia P	25	33	4	0,5	-	5	-	-	-	-	-	-	
	9949 - Construção de páginas web	25	33	4	0,5	-	-	-	-	-	-	-	-	
	9950 - Conceitos fundamentais de programação	50	67	7	1	-	-	-	-	-	-	-	-	
	0328 - Comunicação interpersoal e institucional	25	33	4	0,5	-	-	-	-	-	-	-	-	
	9960 - Edição bitmap	50	67	7	1	-	-	-	-	-	-	-	-	
	9961 - Edição vetorial	50	67	7	1	-	-	-	-	-	-	-	-	
	9604 - Comunicação visual - o guião e o storyboard	50	67	7	1	-	-	-	-	-	-	-	-	
	9954 - Fotografia e imagem digital	25	33	4	0,5	-	-	-	-	-	-	-	-	
	9955 - Projeto de design	25	33	4	0,5	-	-	-	-	-	-	-	-	
	9956 - Comunicação visual e abordagem da Gestalt	25	33	4	0,5	-	-	-	-	-	-	-	-	
	9957 - Design de multimédia (PROLONGADO PARA O 2º ANO) - Manuela Melo	50	67	7	1	-	25	3	0,5	-	-	-	-	
	9980 - Programação de aplicações informáticas e integração de serviços	-	-	-	-	-	25	33	4	0,5	-	-	-	
	9951 - Linguagem de programação web de servidor	-	-	-	-	-	50	67	7	1	-	-	-	
	9963 - Edição web	-	-	-	-	-	50	67	7	1	-	-	-	
	0154 - Estilos em CSS (Cascading Style Sheets)	-	-	-	-	-	25	33	4	0,5	-	-	-	
	9964 - Edição de som	-	-	-	-	-	25	33	4	0,5	-	-	-	
	9965 - Edição de vídeo	-	-	-	-	-	25	33	4	0,5	-	-	-	
	9959 - Laboratório de audiovisuais e interatividade	-	-	-	-	-	25	33	4	0,5	-	-	-	
	9969 - Design e desenvolvimento de jogos	-	-	-	-	-	25	33	4	0,5	-	-	-	
	9958 - Arquitetura de informação	-	-	-	-	-	25	33	4	0,5	-	-	-	
	9962 - Técnicas de animação Interativa	-	-	-	-	-	25	33	4	0,5	-	-	-	
	9952 - Programação de aplicações e sites web dinâmicos	-	-	-	-	-	50	67	7	1	-	-	-	
	9982 - Programação de scripts	-	-	-	-	-	25	33	4	0,5	-	-	-	
	0153 - Finalização de um site para Internet	-	-	-	-	-	-	-	-	-	25	33	4	0,5
	9967 - Media, tecnologias emergentes e interação	-	-	-	-	-	-	-	-	-	50	67	7	1
	9966 - Edição 3D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	50	67	7	1
	0161 - Execução do produto multimédia final	-	-	-	-	-	-	-	-	-	50	67	7	1
	5404 - Pós-produção de vídeo	-	-	-	-	-	-	-	-	-	50	67	7	1
	9972 - Animação avançada	-	-	-	-	-	-	-	-	-	25	33	4	0,5
	9976 - Design e desenvolvimento de aplicações móveis	-	-	-	-	-	-	-	-	-	25	33	4	0,5
	9953 - Produção e promoção de produtos multimédia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	50	67	7	1
	Subtotal	400	533	8	375	528	8	325	434	6,5				
	Total do ano	910	###	18,5	885	1205	18,5	660	882	13,5				

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	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 		