

PERFIL PROFISSIONAL



TÉCNICO/A DE MULTIMÉDIA

Publicação e atualizações

Publicado no Despacho n.º13456/2008, de 14 de Maio, que aprova a versão inicial do Catálogo Nacional de Qualificações.

1ª Actualização publicada no Boletim do Trabalho do Emprego (BTE) nº 14 de 15 de abril de 2010 com entrada em vigor a 15 de julho de 2010.

2ª Actualização publicada no Boletim do Trabalho do Emprego (BTE) nº 13 de 08 de abril de 2015 com entrada em vigor a 08 de julho de 2015.

3ª Actualização em 01 de setembro de 2016.

4ª Actualização publicada no Boletim do Trabalho do Emprego (BTE) nº 45 de 08 de dezembro de 2018 com entrada em vigor a 08 de dezembro de 2018.

QUALIFICAÇÃO: TÉCNICO/A DE MULTIMÉDIA

DESCRIÇÃO GERAL: Concebe e desenvolve sistemas e produtos multimédia através de criação de ecrãs em 2 e 3 dimensões e da captação, digitalização, tratamento e integração de sons e imagens, fixas e animadas, tendo em vista soluções de informação e comunicação.

ACTIVIDADES

1. Preparar e seleccionar os equipamentos e tecnologias para multimédia, em função dos objetivos pretendidos e dos produtos multimédia a desenvolver.

2. Criar e tratar sons e imagens, fixas e animadas, para incorporar em produtos multimédia, utilizando programas informáticos específicos.

2.1. Captar, tratar e editar vários tipos de imagens fixas, utilizando ferramentas informáticas apropriadas, tendo em conta as fórmulas e parâmetros para a cor, o contraste e outros elementos e as técnicas e procedimentos de retoque de imagem;

2.2. Realizar animações a 2 e 3 dimensões (2D e 3D) através de processos de modelagem e *rendering*, utilizando as ferramentas informáticas adequadas;

2.3. Captar e editar imagens animadas em plataforma digital, utilizando o equipamento e *software* adequados, tendo em conta o projeto de vídeo a desenvolver;

2.4. Captar e editar som em plataforma digital, utilizando o equipamento, *software* e fontes sonoras pré-gravadas apropriados, tendo em conta o áudio a produzir.

3. Desenvolver aplicações multimédia para *offline* e para a internet, utilizando técnicas de programação.

3.1. Construir e programar uma aplicação multimédia para *offline*, utilizando *software* de autor e o *setup* de gravação digital;

3.2. Construir, programar e proceder ao *upload* de uma página para a internet, utilizando *software* de edição HTML;

3.3. Construir bases de dados para a internet, criando conteúdos Web em páginas dinâmicas e automáticas, estabelecendo uma comunicação com a base de dados através de linguagem padrão normalizada;

3.4. Programar por objetos para a *Web*, criando páginas dinâmicas do lado servidor e desenvolvendo aplicações para internet/intranet com acesso a banco de dados.

4. Desenvolver um projeto multimédia integrado, tendo em conta o produto a realizar e o público-alvo a atingir.

4.1. Identificar e seleccionar uma equipa multimédia adequada à conceção do produto final a realizar;

4.2. Desenvolver um guião multimédia, de forma a estabelecer o percurso do projeto, o desenvolvimento da sinopse e a execução do *storyboard*;

4.3. 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;

4.4. Apresentar o projeto multimédia realizado, a fim de o promover junto do público-alvo ou de o defender no contacto direto com o cliente.

COMPETÊNCIAS

SABERES

Noções de:

1. Língua inglesa.
2. Direito de autor e multimédia.
3. Algoritmia.
4. Desenho técnico.

Conhecimentos de:

5. Ambiente, segurança, higiene e saúde respeitantes à atividade profissional.
6. Legislação aplicada à atividade profissional.
7. Comunicação e relações interpessoais.
8. *Hardware* e sistemas operativos para multimédia.
9. *Design* de comunicação gráfica.

Conhecimentos Aprofundados de:

10. Aplicações informáticas e de multimédia.
11. Técnicas de captação e tratamento de imagens.
12. Técnicas de captação e edição de som.
13. Técnicas de animação em 2D e 3D.
14. Técnicas de programação em multimédia.
15. Técnicas de construção de páginas *web*.
16. Técnicas de construção de base de dados para a Internet.
17. Técnicas de desenvolvimento de sistemas de autor.
18. Processo de desenvolvimento de um projeto multimédia.

SABERES-FAZER

1. Identificar e selecionar os diferentes equipamentos e aplicações multimédia.
2. Utilizar os equipamentos e tecnologias para multimédia de acordo com os produtos a desenvolver.
3. Selecionar as técnicas de captação e tratamento de imagens em função dos produtos multimédia a desenvolver.
4. Selecionar as técnicas de captação e edição de som em função dos produtos multimédia a desenvolver.
5. Utilizar as técnicas de captação, tratamento e edição de imagens fixas.
6. Utilizar as técnicas de captação e edição de imagens animadas.
7. Utilizar as técnicas de captação e edição de som.
8. Utilizar as técnicas de animação em 2D e 3D.
9. Utilizar as técnicas de programação em multimédia
10. Utilizar as técnicas de construção de páginas *web*.
11. Utilizar as técnicas de construção de base de dados para a Internet..
12. Utilizar as técnicas de construção de aplicações multimédia para *offline*.
13. Utilizar as técnicas de organização e desenvolvimento de um projeto multimédia.
14. Utilizar as técnicas de construção de um guião multimédia.
15. Aplicar o regime jurídico específico às obras digitais, *offline* e *online*.
16. Aplicar os princípios de *design* de comunicação gráfica na conceção de produtos multimédia
17. Aplicar as normas de Ambiente, Segurança, Higiene e Saúde no exercício da sua atividade profissional.

SABERES-SER

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

7. Adaptar-se à variedade de tecnologias, contextos de trabalho, estilos e exigências das produções.

Este referencial já não
se encontra em vigor