

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 Atualização 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 Atualização 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 Atualização em 01 de setembro de 2016.

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