

## PERFIL PROFISSIONAL



### **TÉCNICO/A ESPECIALISTA EM DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS MULTIMÉDIA**

---

#### **Publicação e atualizações**

---

Publicado no Boletim do Trabalho do Emprego (BTE) nº 44 de 29 de novembro de 2008 com entrada em vigor a 29 de novembro de 2008.

<b>QUALIFICAÇÃO:</b>	<b>TÉCNICO/A ESPECIALISTA EM DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS MULTIMÉDIA</b>
<b>DESCRIÇÃO GERAL:</b>	Concebe, planeia e desenvolve soluções de informação e comunicação, recorrendo aos princípios e práticas do design e das tecnologias multimédia

## ACTIVIDADES

1. Proceder à conceção técnica e ao planeamento de projetos de sistemas e produtos multimédia com vista ao desenvolvimento de soluções de informação e comunicação.
  - 1.1. Elaborar propostas de projetos de desenvolvimento de produtos multimédia para clientes.
2. Coordenar processos de produção multimédia (recursos humanos e técnicos), garantindo padrões de qualidade dos produtos finais.
3. Programar aplicações multimédia utilizando ferramentas de autor.
4. Desenvolver componentes multimédia utilizando as ferramentas e tecnologias *standard*.
5. Conceber guiões e *storyboards* para produtos audiovisuais e multimédia.
6. Conceber e produzir efeitos visuais em áudio e vídeo.
7. Criar imagens gráficas para projetos de *design* gráfico.
8. Planificar, desenhar e desenvolver sítios *Web*.
9. Aplicar estratégias de *marketing* na construção de sítios *Web*.
10. Modelar e animar objetos 3D.
11. Conceber, produzir e desenvolver projetos de animação multimédia 2D e 3D.
12. Conceber e produzir interfaces para sistemas de *e-learning*, comércio eletrónico, portais empresariais, *intranets* e *extranets*.
13. Aplicar estratégias de otimização do *design* de interfaces na construção de suportes multimédia.
14. Gerir o desenvolvimento de produtos multimédia (recursos humanos e técnicos) garantindo os padrões de qualidade do produto final.

## COMPETÊNCIAS

### SABERES

#### Noções de:

1. Inglês técnico.
2. Algoritmia e estruturas de dados.
3. Desenho e representações gráficas.
4. Direitos de autor, proteção de dados e propriedade industrial.

#### Conhecimentos de:

5. *Hardware* e sistemas operativos para multimédia.

6. *Design* e comunicação gráfica.

7. Publicidade e *marketing*.

8. Metodologia do Projeto.

Conhecimentos aprofundados de:

9. Aplicações informáticas e de multimédia.

10. Tecnologias de produção multimédia.

11. Conceção, *design* e otimização de conteúdos.

12. Técnicas de captação, tratamento e otimização de imagens digitais.

13. Técnicas de captação, tratamento e otimização de som digital.

14. Técnicas de edição e pós-produção vídeo.

15. Técnicas de animação multimédia em 2D e 3D.

16. Técnicas de modulação 3D.

17. Técnicas avançadas de programação multimédia.

18. Técnicas de construção e desenvolvimento de páginas *Web*.

19. Técnicas de construção e desenvolvimento de bases de dados para a Internet.

20. Técnicas de desenvolvimento de sistemas de autor.

21. Gestão do desenvolvimento de projetos multimédia: pré-produção, produção e pós-produção.

#### **SABERES-FAZER**

1. Construir algoritmos que permitam realizar processos adequados à solução de problemas de trabalho.

2. Analisar e identificar situações e métodos de cálculo a adotar perante problemas concretos.

3. Analisar problemas e implementar soluções com base na programação orientada por objecto.

4. Executar construções geométricas.

5. Identificar e selecionar os equipamentos e as tecnologias adequados para conceber e desenvolver produtos multimédia.

6. Aplicar as linguagens de programação multimédia

7. Resolver problemas de programação simples adaptando-os aos modelos de programação das linguagens multimédia de alto nível.

8. Planificar uma aplicação multimédia.

9. Avaliar uma aplicação multimédia em função do consumidor final.

10. Aplicar as tecnologias de conceção e produção de efeitos visuais e vídeo.

11. Avaliar e selecionar estratégias de otimização do *design* de interfaces para suportes multimédia.

12. Utilizar técnicas de construção de bases de dados para a Internet.

13. Desenvolver animações multimédia.

14. Aplicar o regime jurídico específico às obras digitais *off-line* e *online*, nomeadamente ao nível da proteção de dados, ética e direitos de autor, em conformidade com as disposições legais em vigor.

#### **SABERES-SER**

1. Demonstrar capacidade de relacionamento interpessoal com interlocutores diferenciados.

2. Trabalhar em equipa.

3. Demonstrar capacidades de planificação e organização.

4. Demonstrar capacidades de liderança e de coordenação de projetos.

5. Demonstrar princípios e práticas de autonomia, rigor, sentido de responsabilidade e comportamento ético.

6. Demonstrar capacidade de polivalência, elevada criatividade e espírito de iniciativa.

7. Demonstrar capacidade para a promoção da mudança e inovação.