

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 Atualização 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.

5ª Actualização publicada no Boletim do Trabalho do Emprego (BTE) nº 19 de 22 de maio de 2020 com entrada em vigor a 22 de maio de 2020.

6ª Actualização publicada no Boletim do Trabalho do Emprego (BTE) nº 27 de 22 de julho de 2020 com entrada em vigor a 22 de julho de 2020.

7ª Actualização publicada no Boletim do Trabalho do Emprego (BTE) nº 47 de 22 de dezembro de 2020

QUALIFICAÇÃO: TÉCNICO/A DE MULTIMÉDIA com entrada em vigor a 22 de dezembro de 2020.

DESCRIÇÃO GERAL: 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.

ATIVIDADES:

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.
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.

COMPETÊNCIAS

SABERES

Noções de:

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

Conhecimentos de:

4. Legislação aplicada à atividade profissional
5. Hardware e sistemas operativos para multimédia
6. Design de comunicação gráfica
7. Programação de produtos multimédia

Conhecimentos aprofundados de:

8. Aplicações informáticas e de multimédia
9. Projeto de design
10. Design de multimédia
11. Técnicas de captação e tratamento de imagens
12. Técnicas de captação e edição de som
13. Técnicas de animação
14. Técnicas de edição bitmap
15. Técnicas de edição 3D
16. Comunicação visual e abordagem da gestalt
17. Técnicas de comunicação interpessoal e institucional
18. Técnicas de programação em multimédia
19. Técnicas de construção de páginas web
20. Técnicas de construção de base de dados para a Internet
21. Técnicas de desenvolvimento de sistemas de autor
22. Processo de desenvolvimento de um projeto multimédia
23. Média e tecnologias emergentes

SABERES-FAZER

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.

SABERES-SER

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.