

# CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO(A) DE MULTIMÉDIA



## PLANO DO CURSO 2023-2026

Curso Profissional Técnico(a)  
de Multimédia

Disciplinas	Total de horas
<b>Sociocultural</b>	<b>1000</b>
Português	320
Língua Estrangeira	220
Área de Integração	220
TIC	100
Educação Física	140
<b>Científica</b>	<b>500</b>
Matemática	200
Física	100
HCA	200
<b>Técnica</b>	<b>1100</b>
Sistemas e Programação Web	375
Design e Comunicação	225
Técnicas e Aplicações	350
Projeto Multimédia	150
<b>Educação Moral e Religiosa</b>	<b>81</b>
<b>FCT</b>	<b>600</b>
<b>Total de horas</b>	<b>3281</b>

Cidadania e Desenvolvimento

## Saídas Profissionais:

- Profissional de projetos de multimédia
- Programador de aplicações multimédia
- Misturador de som e imagem
- Técnico de animação de objetos multimédia
- Técnico de desenho de multimédia

O Técnico de Multimédia é um profissional qualificado apto a exercer profissões ligadas ao desenho e produção digital de conteúdos multimédia e a desempenhar tarefas de carácter técnico e artístico com vista à criação de soluções interativas de comunicação.

As atividades principais desempenhadas por este técnico são:

- Preparar e selecionar os equipamentos e tecnologias para multimédia, em função dos objetivos pretendidos e dos produtos multimédia a desenvolver;
- Criar e tratar sons e imagens, fixas e animadas, para incorporar em produtos multimédia, utilizando programas informáticos específicos;
- 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;
- Realizar 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 aplicações multimédia para offline e para a internet, utilizando técnicas de programação;
- Construir e programar uma aplicação multimédia para offline, utilizando software de autor e o setup de gravação digital;
- Construir, programar e proceder ao upload de uma página para a internet, utilizando software de edição html;
- 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;
- Programar por objetos para a Web, criando páginas dinâmicas do lado servidor e desenvolvendo aplicações para internet/intranet com acesso a banco de dados;
- Desenvolver um projeto multimédia integrado, tendo em conta o produto a realizar e o público-alvo a atingir;
- Identificar e selecionar uma equipa multimédia adequada à conceção do produto final a realizar;
- 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.



Cofinanciado por:



Rua D. Manuel I, 3030-320 Coimbra  
239 701 792 | 239 701 564 | 239 406 524  
912 342 466 | 962 024 532  
www.esab.pt