CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

Direção-Geral do Ensino Superior

Despacho n.º 7691/2021

Sumário: Regista a criação do curso técnico superior profissional de Design e Tecnologias Multimédia da Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve.

Instruído e apreciado, nos termos do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na sua redação atual, o pedido de registo da criação do curso técnico superior profissional de Design e Tecnologias Multimédia, a ministrar pela Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve;

Ao abrigo do disposto no n.º 1 do artigo 40.º-T do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na sua redação atual, conjugado com o disposto na alínea *g*) do n.º 2 do Despacho n.º 4443/2020, de 13 de abril:

Determino:

É registada, nos termos do anexo ao presente despacho, que dele faz parte integrante, a criação do curso técnico superior profissional de Design e Tecnologias Multimédia da Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve.

20 de abril de 2021. — A Subdiretora-Geral do Ensino Superior, *Ângela Noiva Gonçalves.*

ANEXO

1 — Instituição de ensino superior:

Universidade do Algarve — Escola Superior de Educação e Comunicação

2 — Curso técnico superior profissional:

T566 — Design e Tecnologias Multimédia

3 — Número de registo:

R/Cr 21/2021

4 — Área de educação e formação:

213 — Audiovisuais e Produção dos Media

5 — Perfil profissional:

5.1 — Descrição geral

Conceber, planear e desenvolver projetos de design aplicados a dispositivos audiovisuais e multimédia bem como instalações e eventos interativos, em múltiplos contextos de comunicação e artísticos, integrando técnicas e tecnologias de som, imagem vídeo.

5.2 — Atividades principais:

a) Executar a produção de projetos de design ou outros de carácter técnico artístico para variados fins;

b) Desenvolver as componentes de comunicação visual de aplicações multimédia para internet;

c) Executar projetos para a web na área de comunicação audiovisual;

d) Contribuir para o desenvolvimento de aplicações ou produtos multimédia integrados e interativos para vários dispositivos;

e) Desenhar ilustrações ou grafismos audiovisuais;

f) Produzir e implementar projetos de *videomapping*;

g) Conceber, produzir e desenvolver projetos multimédia que incluam animação 2D e 3D;

h) Gerir e operar tecnologias de registo e edição de som e imagem;

i) Produzir vídeos ou animações interativas;

j) Produzir instalações artísticas interativas;

k) Planear, organizar e gerir projetos de *motion* design;

l) Realizar eventos utilizando a luz, o som e a imagem;

m) Planear sítios web, tendo em conta as estratégias desenvolvidas pelos especialistas na área do marketing digital.

6 — Referencial de competências:

6.1 — Conhecimentos:

a) Conhecimentos fundamentais de teoria do design;

b) Conhecimentos teóricos dos princípios da comunicação audiovisual;

c) Conhecimentos especializados de fotografia e técnicas fotográficas digitais;

d) Conhecimentos especializados em ilustração digital;

e) Conhecimentos especializados de técnicas de captação, tratamento e otimização de som e imagens digitais;

f) Conhecimentos especializados no desenvolvimento de produtos multimédia interativos;

g) Conhecimentos especializados de desenho e desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis;

h) Conhecimentos especializados de técnicas de animação 2D e *motion graphics*;

i) Conhecimentos fundamentais para a organização de eventos e espetáculos multimédia;

j) Conhecimentos especializados na utilização da tipografia em processos de design editorial;

k) Conhecimentos especializados de técnicas modelação e renderização 3D;

l) Conhecimentos abrangentes nas áreas de planeamento, produção e realização de espetáculos multimédia;

m) Conhecimentos abrangentes e especializados de desenho e composição visual;

n) Conhecimentos especializados de técnicas e ferramentas que auxiliam na criação de narrativas visuais;

o) Conhecimento fundamentais em usabilidade, experiência de utilização e design centrado no utilizador;

p) Conhecimentos especializados em projeto e implementação de páginas web;

q) Conhecimentos especializados de animação 3D para grafismos;

r) Conhecimentos abrangentes em marketing digital;

s) Conhecimentos abrangentes de técnicas edição de sistemas audiovisuais e sistemas multimédia para espetáculos e eventos;

t) Conhecimentos abrangentes em legislação laboral, fiscal e no âmbito da propriedade intelectual;

u) Conhecimentos abrangentes e especializados de metodologia e desenvolvimento de projetos;

v) Conhecimentos especializados na criação de conteúdos multimédia e audiovisuais com foco no design.

6.2 — Aptidões

a) Aplicar metodologias de projeto em design digital;

b) Conceber e planear soluções criativas para problemas de comunicação audiovisual;

c) Selecionar e aplicar técnicas mais adequadas e otimizadas para a captação de som e imagem, para diferentes géneros e formatos;

d) Conceber formas e expressões gráficas e sonoras adequadas para a eficácia de comunicação dos projetos;

e) Aplicar dinâmicas e estratégias de composição visual;

f) Produzir imagens e conteúdos gráficos vetoriais;

g) Implementar projetos de *motion* design analisando diferentes áreas e formatos;

h) Aplicar as diferentes fases da conceção e desenvolvimento dos projetos;

i) Aplicar técnicas e ferramentas de registo, geração, edição e pós-produção visual e sonora;

j) Desenvolver animações multimédia 2D;

k) Desenvolver modelos e animações 3D;

l) Planear, desenhar e desenvolver aplicações interativas, para media fixa, dispositivos móveis e web;

m) Propor soluções criativas e originais na conceção e na produção de objetos e de eventos audiovisuais e multimédia;

n) Produzir digitalmente conteúdos (texto, imagem, áudio ou vídeo) necessários para a comunicação e promoção de produtos a partir de um plano de marketing.

6.3 — Atitudes

a) Demonstrar capacidade de gestão do tempo;

b) Demonstrar capacidade de relacionamento interpessoal, nomeadamente na gestão de conflitos e da motivação;

c) Demonstrar capacidade para inovar e empreender novos projetos;

d) Demonstrar flexibilidade adaptando-se a diferentes situações e contextos profissionais evitando situações de confronto e conflito;

e) Cumprir e respeitar a metodologia e as regras de trabalho da organização/empresa (pontualidade, assiduidade e apresentação);

f) Demonstrar capacidade de iniciativa e procurar soluções para os problemas;

g) Demonstrar responsabilidade (saber prever, julgar e assumir as consequências dos seus atos);

h) Demonstrar capacidade para trabalhar autonomamente ou integrado em equipa;

i) Demonstrar saber adaptar-se à evolução das tecnologias de produção de conteúdos para a Internet;

j) Demonstrar capacidade para participar em equipas multidisciplinares na área do design;

k) Demonstrar capacidade para atuar de acordo com os princípios éticos da organização.

7 — Áreas relevantes para o ingresso no curso:

Uma das seguintes:

Desenho
Geometria Descritiva
História da Cultura e das Artes
Informática

8 — Ano letivo em que pode ser iniciada a ministração do curso:

2021-2022

9 — Localidades, instalações e número máximo de alunos:

Localidade	Instalações	Número máximo para cada admissão de novos alunos	Número máximo de alunos inscritos em simultâneo
Faro	Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve.	20	50

10 — Estrutura curricular:

Área de educação e formação	Créditos	% do total de créditos
213 — Audiovisuais e produção dos media	105	87,50 %
342 — Marketing e publicidade	6	5,00 %
211 — Belas-artes	5	4,17 %
090 — Desenvolvimento pessoal	4	3,33 %
Total	120	100,00 %

11 — Plano de estudos:

Unidade curricular (1)	Área de educação e formação (2)	Componente de formação (3)	Ano curricular (4)	Duração (5)	Horas de contacto (6)	Das quais de aplicação (7)	Outras horas de trabalho (8)	Das quais correspondem apenas ao estágio (8.1)	Horas de trabalho totais (9)=(6)+(8)	Créditos (10)
Fundamentos do Design	213 — Audiovisuais e produção dos media	Geral e científica	1.º Ano	Semestral	56		74		130	5
Teoria da Comunicação Audiovisual	213 — Audiovisuais e produção dos media	Geral e científica	1.º Ano	Semestral	42		88		130	5
Desenho e Composição	211 — Belas-artes	Técnica	1.º Ano	Semestral	42	42	88		130	5
Design de Interação	213 — Audiovisuais e produção dos media	Técnica	1.º Ano	Semestral	56	56	100		156	6
Fotografia Digital	213 — Audiovisuais e produção dos media	Técnica	1.º Ano	Semestral	56	56	100		156	6
Fundamentos da animação 2D	213 — Audiovisuais e produção dos media	Técnica	1.º Ano	Semestral	42	42	88		130	5
Ilustração Digital	213 — Audiovisuais e produção dos media	Técnica	1.º Ano	Semestral	42	42	88		130	5
Modelação e Renderização 3D	213 — Audiovisuais e produção dos media	Técnica	1.º Ano	Semestral	42	42	62		104	4
Motion Design	213 — Audiovisuais e produção dos media	Técnica	1.º Ano	Semestral	42	42	88		130	5
Produção e Edição de Som e Imagem.	213 — Audiovisuais e produção dos media	Técnica	1.º Ano	Semestral	42	42	88		130	5
Tipografia e Design Editorial	213 — Audiovisuais e produção dos media	Técnica	1.º Ano	Semestral	42	42	88		130	5
Web Design	213 — Audiovisuais e produção dos media	Técnica	1.º Ano	Semestral	42	42	62		104	4
Marketing Digital	342 — Marketing e publicidade	Geral e científica	2.º Ano	Semestral	56		100		156	6
Portfólio e Gestão de Carreira	090 — Desenvolvimento pessoal	Geral e científica	2.º Ano	Semestral	42		62		104	4
Animação 3D — para *Motion Graphics.*	213 — Audiovisuais e produção dos media	Técnica	2.º Ano	Semestral	42	42	88		130	5
Produção de Eventos	213 — Audiovisuais e produção dos media	Técnica	2.º Ano	Semestral	42	42	88		130	5
Projeto final	213 — Audiovisuais e produção dos media	Técnica	2.º Ano	Semestral	56	56	100		156	6
Videomapping e AR	213 — Audiovisuais e produção dos media	Técnica	2.º Ano	Semestral	42	42	62		104	4
Estágio	213 — Audiovisuais e produção dos media	Em contexto de trabalho	2.º Ano	Semestral	30		750	750	780	30
Total					856	630	2 264	750	3 120	120

Na coluna (2) indica-se a área de educação e formação de acordo com a Portaria n.º 256/2005, de 16 de março.

Na coluna (3) indica-se a componente de formação de acordo com o constante no artigo 40.º-J do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 63/2016, de 13 de setembro.

Na coluna (6) indicam-se as horas de contacto, de acordo com a definição constante do Decreto-Lei n.º 42/2005, de 22 de fevereiro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 107/2008, de 25 de junho.

Na coluna (7) indicam-se as horas de aplicação de acordo com o disposto no artigo 40.º-N do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 63/2016, de 13 de setembro.

Na coluna (8) indicam-se as outras horas de trabalho de acordo com o constante no artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 42/2005, de 22 de fevereiro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 107/2008, de 25 de junho.

Na coluna (8.1) indica-se o número de horas dedicadas ao estágio.

Na coluna (9) indicam-se as horas de trabalho totais de acordo com o constante no artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 42/2005, de 22 de fevereiro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 107/2008, de 25 de junho.

Na coluna (10) indicam-se os créditos segundo o *European Credit Transfer and Accumulation System* (sistema europeu de transferência e acumulação de créditos), fixados de acordo com o disposto no Decreto-Lei n.º 42/2005, de 22 de fevereiro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 107/2008, de 25 de junho.

314428736

www.dre.pt