

## CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

### Gabinete do Ministro

#### Despacho n.º 10327/2016

Nos termos e para os efeitos previstos no n.º 10 do artigo 62.º do Estatuto dos Benefícios Fiscais (E.B.F.), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 215/89, de 1 de julho, na sua redação atual, reconhece-se que a ENSINUS — Estudos Superiores, S. A., com sede na Rua Vitorino Nemésio, n.º 5, 1750-306 Lisboa, registada com o NIF/NIPC 500743282, entidade instituidora do ISG — Instituto Superior de Gestão, estabelecimento de ensino superior privado com reconhecimento de interesse público conferido nos termos do Decreto-Lei n.º 100-B/85, de 08 de abril, pelo Despacho n.º 124/MEC/86, de 21 de junho, publicado no *Diário da República* n.º 146, 2.ª série, de 28 de junho de 1986, e enquadrados na alínea g) do n.º 6 daquele artigo 62.º do E.B.F., prossegue atividades regulares consideradas de interesse educacional, pelo que e conforme previamente requerido pela mencionada entidade, os donativos recebidos no corrente ano de 2016 podem beneficiar do regime fiscal previsto no capítulo X do E.B.F., desde que os respetivos mecenias não tenham, no final do ano ou período de tributação em que o donativo é atribuído, qualquer dívida de imposto sobre o rendimento, a despesa ou o património e de contribuições relativas à Segurança Social, ou, tendo-a, sendo exigível, a mesma tenha sido objeto de reclamação, impugnação ou oposição e prestada garantia idónea, quando devida, e sem prejuízo do disposto no artigo 86.º do Código do Imposto sobre o Rendimento das Pessoas Coletivas, se ao caso aplicável.

5 de agosto de 2016. — O Ministro da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior, *Manuel Frederico Tojal de Valsassina Heitor*.

209793755

### Direção-Geral do Ensino Superior

#### Aviso n.º 10132/2016

Publica-se, nos termos do n.º 2 do 21.º do Decreto-Lei n.º 43/2014, de 18 de março, que, por meu despacho de 23 de julho de 2015, proferido ao abrigo do n.º 1 do referido artigo do mesmo diploma legal, foi registada, nos termos do anexo ao presente aviso, que dele faz parte integrante, a criação do curso técnico superior profissional de Desenvolvimento de Produtos Multimédia pelo Instituto Superior de Tecnologias Avançadas de Lisboa.

2 de agosto de 2016. — O Diretor-Geral do Ensino Superior, *Prof. Doutor João Queiroz*.

#### ANEXO

1 — Estabelecimento de ensino superior

Instituto Superior de Tecnologias Avançadas de Lisboa

2 — Curso técnico superior profissional

T051 — Desenvolvimento de Produtos Multimédia

3 — Número de registo

R/Cr 308/2015

4 — Área de educação e formação

213 — Audiovisuais e Produção dos Media

5 — Perfil profissional

5.1 — Conceber, planear e desenvolver sistemas de informação e produtos multimédia para os mais diversos setores da economia, tirando partido dos diferentes recursos informáticos.

5.2 — Atividades principais

a) Planear, em equipa e de forma interdisciplinar, sistemas de informação;

b) Gerir, em equipa e de forma interdisciplinar, projetos multimédia;

c) Desenhar, implementar e gerir sistemas de bases de dados;

d) Identificar as necessidades fundamentais dos produtos multimédia, no domínio da interação visual e da ergonomia;

e) Adaptar as ferramentas e tecnologias *standard* de desenvolvimento de componentes multimédia;

f) Identificar as tecnologias abertas *web* (*HTML5*, *CSS3*, *JavaScript* e outras) para o desenvolvimento de produtos multimédia;

g) Desenvolver interfaces aplicacionais para produtos multimédia;

h) Programar as aplicações para dispositivos móveis, utilizando as linguagens de programação específicas para as aplicações nativas de cada plataforma (*Android*, *iOS* e *WindowsPhone*);

i) Adaptar diferentes tecnologias multimédia (áudio, vídeo e animação gráfica) a produtos multimédia;

j) Desenvolver recursos pedagógicos, de natureza multimédia e interativos, para sistemas de *e-learning*;

k) Aplicar as normas e recomendações que garantam que a organização gere a sua informação de acordo com as boas práticas, princípios éticos, legais, sociais e recomendações internacionais.

#### 6 — Referencial de competências

##### 6.1 — Conhecimentos

a) Conhecimentos profundos de técnicas de comunicação escrita e oral;

b) Conhecimentos profundos na compreensão de textos técnicos em inglês, produção textual e apresentações orais;

c) Conhecimentos profundos de matemática (lógica, teoria dos conjuntos, álgebra de *Boole*, grafos, matrizes e operações com bases);

d) Conhecimentos abrangentes de empreendedorismo (plano de negócios, operações correntes e periódicas das empresas e a sua análise económica e financeira);

e) Conhecimentos abrangentes sobre a natureza e o funcionamento dos mercados, nacionais e globais, com enfoque especial na área dos produtos multimédia;

f) Conhecimentos especializados sobre a arquitetura de um computador (modelos de memória conceptuais para programas desenvolvidos em linguagens de alto nível tipo C e o conceito de máquina virtual);

g) Conhecimentos especializados de bases de dados, quer a nível da conceção lógica, quer a nível da implementação física;

h) Conhecimentos especializados sobre os principais componentes arquiteturais da internet e as principais características dos protocolos da camada de aplicação;

i) Conhecimentos abrangentes de marketing (com enfoque na área do marketing digital);

j) Conhecimentos abrangentes de auditoria informática (planeamento, controlo interno e segurança);

k) Conhecimentos especializados sobre organização e metodologia de projetos multimédia;

l) Conhecimentos especializados do controlo das técnicas de acessibilidade e usabilidade para produtos multimédia, compatibilizando-os com os princípios gerais da ergonomia das aplicações;

m) Conhecimentos abrangentes de *responsive web design*, *mobile first*, *progressive enhancement*;

n) Conhecimentos especializados de jogabilidade (*gameplay*) das personagens, ambientes e texturas híbridas: visuais e sonoras, e, das ações e mecânicas de jogo vs sistema emergente;

o) Conhecimentos profundos de programação, utilizando a linguagem *JAVA* e as *frameworks* fundamentais para o desenvolvimento de produtos multimédia (nomeadamente aplicações para dispositivos móveis);

p) Conhecimentos especializados de conteúdos audiovisuais com vista à interação de um ou mais utilizadores com recurso a *Flash* e *AS3*;

q) Conhecimentos especializados das técnicas de *design* e *web design* para as várias opções de publicação *online* dos projetos;

r) Conhecimentos especializados das principais tecnologias multimédia, designadamente, ao nível dos *codecs* de áudio e vídeo e a sua aplicação nas várias plataformas;

s) Conhecimentos especializados para criar e realizar operações sobre vídeo digital;

t) Conhecimentos especializados sobre tecnologias e ferramentas que suportam a criação de objetos 2D e 3D.

##### 6.2 — Aptidões

a) Produzir e apresentar, de forma escrita e de forma oral, relatórios técnicos de trabalhos, em língua portuguesa e em língua inglesa;

b) Analisar e identificar situações, e, métodos de cálculo a adotar perante problemas concretos;

c) Identificar os pontos fortes da cultura empreendedora e maximizá-los nos projetos multimédia;

d) Identificar, face às características de cada aplicação a implementar, o respetivo *interface* do utilizador de acordo com as características das diferentes plataformas;

e) Criar algoritmos e programas no contexto da resolução de problemas, usando ferramentas de descrição e simulação algorítmica, bem como proceder à sua implementação em linguagens de programação que permitam, nomeadamente, produzir aplicações para as diferentes plataformas;

f) Integrar componentes de desenho e implementação de bases de dados no desenvolvimento de aplicações;