



CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

Direção-Geral do Ensino Superior

Despacho n.º 7264/2019

Sumário: Regista a criação do curso técnico superior profissional de *Motion Design* e Efeitos Visuais da Escola Superior de Media Artes e Design do Instituto Politécnico do Porto.

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 *Motion Design* e Efeitos Visuais, a ministrar pela Escola Superior de Media Artes e Design do Instituto Politécnico do Porto;

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 7240/2016, de 2 de junho:

Determino:

É registada, nos termos do anexo ao presente despacho, que dele faz parte integrante, a criação do curso técnico superior profissional de *Motion Design* e Efeitos Visuais da Escola Superior de Media Artes e Design do Instituto Politécnico do Porto.

3 de maio de 2019. — A Subdiretora-Geral do Ensino Superior, *Ángela Noiva Gonçalves*.

ANEXO

1 — Instituição de ensino superior: Instituto Politécnico do Porto — Escola Superior de Media Artes e Design.

2 — Curso técnico superior profissional: T445 — *Motion Design* e Efeitos Visuais.

3 — Número de registo: R/Cr 24/2019.

4 — Área de educação e formação: 213 — Audiovisuais e Produção dos Media.

5 — Perfil profissional:

5.1 — Descrição geral:

Conceber e realizar projetos de *motion design* e de efeitos visuais e sonoros, aplicados a diferentes meios e formatos que cruzam as áreas do audiovisual, da multimédia e do design de comunicação, usando princípios, linguagens e técnicas inovadoras e avançadas de captação de movimento, registo, composição, edição.

5.2 — Atividades principais:

a) Conceber e realizar conteúdos visuais e sonoros no âmbito do *motion design* e dos efeitos visuais e sonoros;

b) Gerar e gerir objetos de conteúdos gráficos e sonoros utilizando linguagens visuais e de alto nível;

c) Planear, organizar e gerir projetos usando métodos e formas ágeis e eficientes;

d) Desenhar conteúdos visuais e sonoros informados pela psicologia da perceção e do desenho;

e) Elaborar guiões audiovisuais e multimédia com recurso a estratégias narrativas;

f) Produzir conteúdos visuais e sonoros dinâmicos aplicando teorias e princípios do movimento;

g) Registrar, editar e pós-produzir vídeo e som;

h) Elaborar composições que articulem conteúdos pré-gravados com conteúdos gerados digitalmente;

i) Planear, organizar e gerir projetos de *motion design*.

6 — Referencial de competências:

6.1 — Conhecimentos:

a) Conhecimentos abrangentes de cultura visual e sonora no âmbito do audiovisual e da multimédia;



- b) Conhecimentos abrangentes de desenho e psicologia da perceção;
- c) Conhecimentos abrangentes das teorias dos *media* e do design de comunicação;
- d) Conhecimentos abrangentes de planeamento, organização e gestão de projetos;
- e) Conhecimentos especializados em técnicas e ferramentas de animação 2 e 3D e efeitos visuais;
- f) Conhecimentos especializados em ferramentas de registo, geração, edição e pós-produção de som;
- g) Conhecimentos especializados em técnicas e ferramentas de construção de guiões;
- h) Conhecimentos especializados em ferramentas de registo, edição e pós-produção de imagem e vídeo;
- i) Conhecimentos especializados em captura, composição e sincronismo de conteúdos, visuais e sonoros, pré-gravados e gerados digitalmente;
- j) Conhecimento especializado de linguagens visuais e de alto nível para a gestão e geração de objetos de conteúdos gráficos e sonoros.

6.2 — Aptidões:

- a) Implementar projetos de *motion design* e efeitos visuais analisando diferentes áreas e formatos;
- b) Aplicar as diferentes fases da conceção e desenvolvimento dos projetos;
- c) Conceber formas e expressões gráficas e sonoras adequadas para a eficácia comunicacional dos projetos;
- d) Construir guiões para o audiovisual e multimédia aplicando técnicas e estratégias narrativas;
- e) Aplicar técnicas e as ferramentas mais adequadas para a conceção e desenvolvimento de projetos do âmbito do *motion design* e efeitos visuais e sonoros;
- f) Aplicar técnicas e ferramentas de registo, geração, edição e pós-produção visual e sonora;
- g) Compor e sincronizar conteúdos visuais e sonoros, pré-gravados e gerados digitalmente;
- h) Configurar e aplicar testes, análises e validação de projetos.

6.3 — Atitudes:

- a) Demonstrar comportamento ético;
- b) Demonstrar capacidade de refletir a cultura da organização;
- c) Demonstrar iniciativa e empreendedorismo;
- d) Demonstrar capacidade de direção, gestão e trabalho em equipa para o desenvolvimento de projetos;
- e) Demonstrar capacidade de resposta e trabalho;
- f) Demonstrar autonomia de análise e validação dos trabalhos.

7 — Áreas relevantes para o ingresso no curso:

Uma das seguintes:

Desenho;
Português.

8 — Ano letivo em que pode ser iniciada a ministração do curso: 2019-2020.

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
Vila do Conde	Escola Superior de Media Artes e Design do Instituto Politécnico do Porto.	23	50



10 — Estrutura curricular:

Área de educação e formação	Créditos	% do total de créditos
213 — Audiovisuais e Produção dos Media	95	79,17 %
214 — Design	15	12,50 %
311 — Psicologia	3	2,50 %
345 — Gestão e Administração	3	2,50 %
481 — Ciências Informáticas	4	3,33 %
<i>Total</i>	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 ao estágio (8.1)	Horas de trabalho totais (9)=(6)+(8)	Créditos (10)
Desenho	214 — Design	Geral e científica	1.º Ano	Semestral . . .	45	0	80	0	125	5
Gestão de Projeto	345 — Gestão e Administração	Geral e científica	1.º Ano	Semestral . . .	30	0	45	0	75	3
História da Imagem em Movimento . . .	213 — Audiovisuais e Produção dos Media.	Geral e científica	1.º Ano	Semestral . . .	45	0	80	0	125	5
Psicologia da Percepção	311 — Psicologia	Geral e científica	1.º Ano	Semestral . . .	30	0	45	0	75	3
Teoria dos Media	213 — Audiovisuais e Produção dos Media.	Geral e científica	1.º Ano	Semestral . . .	40	0	60	0	100	4
Animação Gráfica	213 — Audiovisuais e Produção dos Media.	Técnica	1.º Ano	Semestral . . .	90	63	85	0	175	7
Design de Comunicação	214 — Design	Técnica	1.º Ano	Semestral . . .	45	32	80	0	125	5
Design de Personagens e Cenários Virtuais.	214 — Design	Técnica	1.º Ano	Semestral . . .	50	35	75	0	125	5
Design e Produção de Imagem	213 — Audiovisuais e Produção dos Media.	Técnica	1.º Ano	Semestral . . .	60	42	90	0	150	6
Design e Produção de Som	213 — Audiovisuais e Produção dos Media.	Técnica	1.º Ano	Semestral . . .	60	42	90	0	150	6
Guionismo e Narrativas	213 — Audiovisuais e Produção dos Media.	Técnica	1.º Ano	Semestral . . .	45	32	80	0	125	5
Modelação e <i>Rendering</i>	213 — Audiovisuais e Produção dos Media.	Técnica	1.º Ano	Semestral . . .	60	42	90	0	150	6
Animação 3D	213 — Audiovisuais e Produção dos Media.	Técnica	2.º Ano	Semestral . . .	80	56	120	0	200	8
Captura e Correspondência de Movimento.	213 — Audiovisuais e Produção dos Media.	Técnica	2.º Ano	Semestral . . .	60	42	90	0	150	6
Edição e Pós-Produção Audiovisual. . .	213 — Audiovisuais e Produção dos Media.	Técnica	2.º Ano	Semestral . . .	60	42	90	0	150	6
Efeitos Visuais e Sonoros.	213 — Audiovisuais e Produção dos Media.	Técnica	2.º Ano	Semestral . . .	60	42	90	0	150	6
Programação Visual e Criativa	481 — Ciências Informáticas	Técnica	2.º Ano	Semestral . . .	40	28	60	0	100	4
Estágio	213 — Audiovisuais e Produção dos Media.	Em contexto de trabalho.	2.º Ano	Semestral . . .	0	0	750	750	750	30
<i>Total</i>					900	498	2 100	750	3 000	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.

312506905