

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 17.º do Decreto-Lei n.º 43/2014, de 18 de março.

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 (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.

209101398

Aviso n.º 13923/2015

Publica-se, nos termos do n.º 2 do 21.º do Decreto-Lei n.º 43/2014, de 18 de março, que, por despacho de 13 de outubro de 2014 do diretor-geral do Ensino Superior, 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 pela Escola Superior de Educação Jean Piaget de Arcozelo.

10 de novembro de 2015. — O Diretor-Geral do Ensino Superior,
Prof. Doutor João Queiroz.

ANEXO

1 — Estabelecimento de ensino superior

Escola Superior de Educação Jean Piaget de Arcozelo

2 — Curso técnico superior profissional

T051 — Desenvolvimento de Produtos Multimédia

3 — Número de registo

R/Cr 79/2014

4 — Área de educação e formação

213 — Audiovisuais e Produção dos *Media*

5 — Perfil profissional

5.1 — Descrição geral

Conceber, planear, desenvolver e coordenar projetos de produtos multimédia, recorrendo aos princípios e práticas do *design* e das tecnologias audiovisuais e multimédia, nomeadamente em áudio, vídeo, animação em 2D e em 3D, entre outras. Criar guiões e *storyboards*, interpretar e aplicar o regime jurídico específico das obras digitais a nível da proteção de dados, ética e direitos de autor, assim como de gestão, supervisão e regulação do seu desempenho profissional e de terceiros.

5.2 — Atividades principais

a) Conceber e planear projetos de sistemas e produtos multimédia com vista ao desenvolvimento de soluções de informação e comunicação;

b) Coordenar projetos de produção multimédia (recursos humanos e técnicos), proceder a avaliação das aplicações, garantindo padrões de qualidade dos produtos finais;

c) Programar aplicações multimédia utilizando ferramentas de autor;

d) Desenvolver componentes multimédia utilizando as ferramentas e tecnologias *standard*;

e) Conceber guiões e *storyboards* para produtos audiovisuais e multimédia;

f) Conceber e produzir efeitos visuais em áudio e vídeo;

g) Criar imagens gráficas para projetos de *design* gráfico;

h) Planificar, desenhar e desenvolver sítios *web*;

i) Construir base de dados para a internet;

j) Aplicar estratégias de marketing na construção de sítios *web*;

k) Modelar e animar objetos 3D;

l) Conceber, produzir e desenvolver projetos de animação multimédia 2D e 3D;

m) Conceber e produzir interfaces para sistemas de *e-learning*, comércio eletrónico, portais empresariais, *intranets* e *extranets*;

n) Aplicar estratégias de otimização do *design* de interfaces na construção de suportes multimédia;

o) Aplicar o regime jurídico específico das obras digitais a nível da proteção de dados, ética e direitos de autor.

6 — Referencial de competências

6.1 — Conhecimentos

a) Conhecimentos abrangentes de inglês técnico;

b) Conhecimentos abrangentes ao nível da expressão em língua portuguesa, comunicação e media;

c) Conhecimentos abrangentes de algoritmia e estruturas de dados;

d) Conhecimentos abrangentes de desenho e representações gráficas;

e) Conhecimentos abrangentes sobre direitos de autor, proteção de dados e propriedade industrial;

f) Conhecimento especializado sobre *hardware* e sistemas operativos para multimédia;

g) Conhecimento especializado de *design* e comunicação gráfica;

h) Conhecimentos abrangentes de publicidade e marketing;

i) Conhecimentos abrangentes de metodologia do projeto;

j) Conhecimentos especializados de aplicações informáticas e de multimédia;

k) Conhecimentos especializados de tecnologias de produção multimédia;

l) Conhecimentos especializados de conceção, *design* e otimização de conteúdos;

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

n) Conhecimentos especializados das técnicas de captação, tratamento e otimização de som digital;

o) Conhecimentos especializados das técnicas de edição e pós-produção vídeo;

p) Conhecimentos especializados das técnicas de animação multimédia em 2D e 3D;

q) Conhecimentos especializados das técnicas de modulação 3D;

r) Conhecimentos especializados das técnicas avançadas de programação multimédia;

s) Conhecimentos especializados das técnicas de construção e desenvolvimento de páginas *web*;

t) Conhecimentos especializados das técnicas de construção e desenvolvimento de bases de dados para a internet;

u) Conhecimentos especializados das técnicas de desenvolvimento de sistemas de autor;

v) Conhecimentos especializados de gestão do desenvolvimento de projetos multimédia: pré-produção, produção e pós-produção;

w) Conhecimentos especializados de supervisão de equipas de desenvolvimento de produtos multimédia.

6.2 — Aptidões

a) Construir algoritmos que permitam realizar processos adequados à solução de problemas de trabalho;

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

c) Analisar problemas e implementar soluções com base na programação orientada por objetos;

d) Executar construções geométricas;

e) Identificar e selecionar os equipamentos e as tecnologias adequados para conceber e desenvolver produtos multimédia;

f) Aplicar as linguagens de programação multimédia;

g) Resolver problemas de programação simples adaptando-os aos modelos de programação das linguagens multimédia de alto nível;

h) Planificar uma aplicação multimédia;

i) Avaliar uma aplicação multimédia em função do consumidor final;

j) Aplicar as tecnologias de conceção e produção de efeitos visuais, áudio e vídeo;

k) Avaliar e selecionar estratégias de otimização do *design* de interfaces para suportes multimédia;

l) Aplicar técnicas de construção de bases de dados para a internet;

m) Desenvolver animações multimédia;

n) Planear, desenvolver e avaliar projetos multimédia;

o) Aplicar o regime jurídico específico às obras digitais *offline* e online, nomeadamente ao nível da proteção de dados, ética e direitos de autor, em conformidade com as disposições legais em vigor;

p) Gerir e supervisionar equipas de desenvolvimento de produtos multimédia;

g) Aplicar técnicas a nível da publicidade e marketing na elaboração e divulgação de conteúdos multimédia;

r) Planear, analisar, desenhar e testar a usabilidade de sítios *web*.

6.3 — Atitudes

a) Demonstrar capacidade de relacionamento interpessoal com interlocutores diferenciados;

b) Demonstrar capacidade para trabalhar em equipa;

c) Demonstrar capacidades de planificação e organização;

d) Demonstrar capacidades de liderança e de coordenação de projetos;

e) Demonstrar princípios e práticas de autonomia, rigor, sentido de responsabilidade e comportamento ético;

f) Demonstrar capacidade de polivalência, elevada criatividade e espírito de iniciativa;

g) Demonstrar capacidade para a promoção da mudança e inovação;

h) Demonstrar capacidade de gestão, supervisão e regulação do seu desempenho profissional e de terceiros.

7 — Estrutura curricular

Área de educação e formação	Créditos	% do total de créditos
213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i>	93	78 %
481 — Ciências Informáticas	11	9 %
223 — Língua e Literatura Materna	6	5 %
222 — Línguas e Literaturas Estrangeiras	3	3 %
461 — Matemática	3	3 %
342 — <i>Marketing</i> e Publicidade	2	2 %
380 — Direito	2	2 %
<i>Total</i>	120	100 %

8 — Área relevante para o ingresso no curso (n.º 4 do artigo 11.º do Decreto-Lei n.º 43/2014, de 18 de março)

Matemática

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 Nova de Gaia	Escola Superior de Educação Jean Piaget de Arcozelo	25	50

10 — Ano letivo em que pode ser iniciada a ministração do curso
2014-2015

11 — Plano de estudos

Unidade curricular	Área de educação e formação	Componente de formação	Ano curricular	Duração	Horas de contacto	Das quais de aplicação	Outras horas de trabalho	Horas de trabalho totais	Créditos
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)=(6)+(8)	(10)
Desenho e Representações Gráficas.	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i>	Geral e Científica	1.º ano	Semestral	50		25	75	3
Direitos de Autor, Proteção de Dados e Propriedade Industrial.	380 — Direito	Geral e Científica	1.º ano	Semestral	40		10	50	2
Expressão em Língua Portuguesa, Comunicação e <i>Media</i> .	223 — Língua e Literatura Materna	Geral e Científica	1.º ano	Semestral	50		100	150	6
Inglês Técnico	222 — Línguas e Literaturas Estrangeiras	Geral e Científica	1.º ano	Semestral	50		25	75	3
Introdução aos Algoritmos e Programação Orientada a Objetos.	481 — Ciências Informáticas	Geral e Científica	1.º ano	Semestral	40		10	50	2
<i>Marketing</i> e Publicidade	342 — <i>Marketing</i> e Publicidade	Geral e Científica	1.º ano	Semestral	40		10	50	2
Matemática	461 — Matemática	Geral e Científica	1.º ano	Semestral	50		25	75	3
Animação e Modelação 3D	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i>	Técnica	1.º ano	Semestral	60	50	115	175	7
Animação Multimédia	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i>	Técnica	1.º ano	Semestral	60	50	40	100	4
Aplicações em Tecnologia Web 2.0	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i>	Técnica	1.º ano	Semestral	50	40	25	75	3
Desenho de Sítios <i>Web</i>	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i>	Técnica	1.º ano	Semestral	50	40	50	100	4
Desenho e Administração de Bases de Dados.	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i>	Técnica	1.º ano	Semestral	50	40	25	75	3
<i>Design</i> Multimédia	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i>	Técnica	1.º ano	Semestral	50	40	25	75	3
Ilustração e Imagem Digital	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i>	Técnica	1.º ano	Semestral	60	50	165	225	9
Introdução aos Sistemas Distribuídos e Redes de Computadores.	481 — Ciências Informáticas	Técnica	1.º ano	Semestral	50	40	25	75	3
Tecnologias Multimédia na Internet.	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i>	Técnica	1.º ano	Semestral	50	40	25	75	3
Composição e Efeitos Audiovisuais.	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i>	Técnica	2.º ano	Semestral	40	30	10	50	2
Planeamento, Gestão e Avaliação de Projetos Multimédia.	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i>	Técnica	2.º ano	Semestral	50	40	25	100	4
Projeto Integrado Multimédia	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i>	Técnica	2.º ano	Semestral	60	50	190	250	10
Som, Áudio e Vídeo	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i>	Técnica	2.º ano	Semestral	60	50	140	200	8
Técnicas Avançadas de Programação <i>Web</i> .	481 — Ciências Informáticas	Técnica	2.º ano	Semestral	60	50	90	150	6
Estágio	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i>	Em contexto de trabalho.	2.º ano	Semestral			750	750	30
<i>Total</i>					1 070	610	1 905	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 13.º e seguintes do Decreto-Lei n.º 43/2014, de 18 de março.

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 17.º do Decreto-Lei n.º 43/2014, de 18 de março.

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 (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.

209105901

Aviso n.º 13924/2015

Publica-se, nos termos do n.º 2 do 21.º do Decreto-Lei n.º 43/2014, de 18 de março, que, por despacho de 14 de outubro de 2014 do diretor-geral do Ensino Superior, 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 Comunicação e *Marketing* pelo Instituto Superior de Educação e Ciências.

10 de novembro de 2015. — O Diretor-Geral do Ensino Superior,
Prof. Doutor João Queiroz.

ANEXO

1 — Estabelecimento de ensino superior
Instituto Superior de Educação e Ciências

2 — Curso técnico superior profissional
T061 — Comunicação e *Marketing*

3 — Número de registo
R/Cr 77/2014

4 — Área de educação e formação
342 — *Marketing* e Publicidade

5 — Perfil profissional
5.1 — Descrição geral
Pesquisar, planear e implementar técnicas de gestão de comunicação e de *marketing* contribuindo para o desenvolvimento sustentável da empresa.

5.2 — Atividades principais

a) Pesquisar, recolher, tratar e analisar a informação relevante sobre o mercado;
b) Planear e realizar ações de comunicação em ambiente digital e ou internet;
c) Compreender, colaborar na conceção e operacionalizar o plano de *marketing*;
d) Identificar novas tendências dos consumidores, movimentações dos concorrentes e alterações das variáveis ambientais em geral;
e) Implementar planos operacionais de *marketing*, na promoção de produtos e de marcas, utilizando os canais de comunicação adequados;
f) Monitorizar os resultados da aplicação da estratégia de *marketing* e de comunicação, e implementar as medidas adequadas para uma contínua melhoria dos processos de comunicação;
g) Analisar necessidades e condicionantes para a conceção e operacionalização do plano de comunicação e de *marketing*;
h) Procurar, selecionar, organizar, analisar e publicitar informação;
i) Planear e conceber conteúdos multimédia e audiovisual para a *World Wide Web*;
j) Organizar e motivar equipas de vendas.

6 — Referencial de competências
6.1 — Conhecimentos abrangentes e especializados de:

a) Planeamento de *marketing*;
b) Legislação comercial;
c) Língua portuguesa;
d) Língua inglesa adequada à sua atividade;
e) Atividade e funcionamento comercial das empresas;
f) Organização do trabalho, nomeadamente organização e comunicação na empresa;
g) Análise de mercado;
h) Comunicação, promoção e animação do ponto de venda;
i) Estatística;
j) *Merchandising*;
k) Publicidade;
l) Gestão de *marketing mix* e de clientes;
m) Informática enquanto utilizador, nomeadamente, de aplicações informáticas necessárias à sua atividade;

n) Comunicação em *marketing*;
o) Produtos e serviços, suas características, finalidades e modos de utilização.

6.2 — Aptidões

a) Aplicar as técnicas de organização do trabalho no desenvolvimento da sua atividade;
b) Analisar, avaliar e identificar soluções e métodos a adotar perante problemas concretos;
c) Criar, gerir e atualizar bases de dados de contactos relevantes *offline* e para a internet;
d) Identificar e selecionar os mercados-alvo, de acordo com as suas características específicas;
e) Analisar, organizar, avaliar e acompanhar a prospeção de mercado;
f) Propor a redefinição das orientações de *marketing* e de comunicação em função dos resultados, da satisfação dos clientes e das alterações do ambiente externo à empresa;
g) Comunicar em língua portuguesa de forma clara e precisa;
h) Elaborar, analisar e avaliar informação relativa a produtos, preços, clientes e vendas;
i) Comunicar em língua inglesa de forma adequada à sua atividade;
j) Aplicar técnicas de negociação, preparar e organizar e dinamizar pontos de venda *off e online*;
k) Interpretar e avaliar o “valor” da comunicação respeitante à atividade da empresa;
l) Utilizar os recursos e instrumentos de trabalho de forma eficaz e eficiente, contribuindo para o desenvolvimento sustentável da empresa.

6.3 — Atitudes

a) Demonstrar capacidade de adaptação a diferentes situações e contextos;
b) Demonstrar capacidade para trabalhar em equipa e para cooperar para objetivos comuns;
c) Demonstrar capacidade de observação de comportamentos;
d) Demonstrar criatividade e capacidade para propor ideias novas e soluções;
e) Demonstrar disponibilidade para a inovação e para a aprendizagem ao longo da vida;
f) Demonstrar capacidade de relacionamento interpessoal com interlocutores diferenciados;
g) Demonstrar princípios e práticas de autonomia, de rigor, de sentido de responsabilidade e de comportamento ético;
h) Demonstrar capacidades de planificação e de organização;
i) Demonstrar capacidade de polivalência, elevada criatividade e de espírito de iniciativa.

7 — Estrutura curricular

Área de educação e formação	Créditos	% do total de créditos
342 — <i>Marketing</i> e Publicidade	61	51 %
213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i>	15	13 %
341 — Comércio	8	7 %
214 — <i>Design</i>	5	4 %
222 — Línguas e Literaturas Estrangeiras	5	4 %
223 — Língua e Literatura Materna	5	4 %
345 — Gestão e Administração	5	4 %
461 — Matemática	5	4 %
482 — Informática na Ótica do Utilizador	5	4 %
380 — Direito	4	3 %
226 — Filosofia e Ética	2	2 %
<i>Total</i>	120	100 %

8 — Área relevante para o ingresso no curso (n.º 4 do artigo 11.º do Decreto-Lei n.º 43/2014, de 18 de março)

Uma das seguintes áreas:

Matemática
Português