

ACTOS PROFISSIONAIS



GIPE

Gabinete de Inovação Pedagógica

Cooptécnica Gustave
Eiffel, CRL
Venda Nova, Amadora
214 996 440
910 532 379
Março, 2010



MULTIMÉDIA

COMPETÊNCIAS		GRELHA DE ACTOS PROFISSIONAIS		
		<i>Técnico de Multimédia – Nível 3</i>		
Comunicar Assegurar a Qualidade	INVESTIGAR (Enunciar) EXECUTAR (Construir)	I – Projecto de um produto multimédia		
		I - 1. Definir		
		1.1. Analisar requisitos funcionais de um sistema multimédia	✓	
		1.2. Definir solução	✓	
			1.3. Planear a execução do projecto: Meios e fases	✓
			1.4. Orçamentar solução	✓
	EXECUTAR (Operar)	GERIR	I - 2. Conceber instrumentos de suporte ao desenvolvimento	
			2.1. Criar Argumentos	✓
			2.2. Criar Guiões	✓
			2.3. Desenhar Árvores de Navegação	✓
			2.4. Desenhar Storyboards	✓
			2.5. Criar Esquícios de Interface	✓
	INSPECCIONAR (Fiscalizar)	GERIR LIDERAR	II – Execução	
			II – 1. Captar Conteúdos	
			1.1. Gravar Som	✓
			1.2. Gravar Vídeo	✓
			1.3. Digitalizar Imagens	✓
			1.4. Fotografar	✓
			1.5. Recolher e organizar conteúdos de texto	✓
	EXECUTAR INSPECCIONAR		II – 2. Tratar Imagem	
			2.1. Utilizar técnicas de sobreposição de camadas	✓
			2.2. Utilizar efeitos com Máscaras	✓
			2.3. Inserir texto em imagens	✓
			2.4. Aplicar filtros e efeitos	✓
			2.5. Imprimir correctamente um documento	✓
			2.6. Gravar imagens em formatos adequados para a sua utilização posterior	✓
	INVESTIGAR (Enunciar) EXECUTAR (Manter) INSPECCIONAR		II – 3. Testar e caracterizar	
			3.1. Criar e reproduzir desenhos no computador	✓
			3.2. Inserir texto em desenho vectorial	✓
			3.3. Criar imagens vectoriais a partir de mapa de bits	✓
			3.4. Criar composições gráficas partindo de linhas, formas e objectos	✓
			3.5. Aplicar efeitos especiais	✓
			3.6. Imprimir correctamente um documento	✓
			3.7. Salvar e exportar imagens	✓
	GERIR EXECUTAR (Operar) GERIR		II – 4. Animação 2D	
			4.1. Criar imagens gráficas animadas	✓
			4.2. Incorporar imagens nas animações	✓
			4.3. Incorporar vídeo nas animações	✓
			4.4. Publicar animações para CD	✓
			4.5. Publicar animações para Web	✓
			II – 5. Animação 2D	
			5.1. Som	✓
5.1.1. Utilizar os principais formatos e <i>codecs</i> de áudio			✓	
5.1.2. Editar ficheiros de som			✓	
5.1.2.1. Remover ruído de um ficheiro áudio			✓	
5.1.2.2. Editar em múltiplas pistas (<i>multitrack</i>)			✓	
5.2. Vídeo			✓	
5.2.1. Operar um <i>software</i> de edição			✓	
5.2.2. Editar sequências de vídeo de forma completa e autónoma			✓	
5.2.3. Exportar sequências de vídeo para diversos suportes multimédia			✓	
II – 6. Animação 3D				
6.1. Criar desenhos 3D recorrendo a <i>polylines</i>			✓	
6.2. Criar desenhos 3D recorrendo a <i>Meshs</i>			✓	
6.3. Criar desenhos 3D recorrendo a <i>NURBS</i>			✓	
6.4. Criar desenhos 3D a partir de objectos 3D recorrendo a modificadores de modulação	✓			
6.5. Criar e aplicar texturas em objectos	✓			
6.6. Criar animações de objectos 3D	✓			
6.7. Criar movimentos de câmara a partir de caminhos predefinidos	✓			
6.8. Criar ficheiros em formatos 3D para utilização em outras aplicações multimédia	✓			
EXECUTAR INVESTIGAR (Enunciar)		II – 7. Programação 2D		
		7.1. Seleccionar, construir e associar scripts a eventos	✓	
		7.2. Utilizar acções, pela escrita de scripts	✓	
		7.3. Importar os vários <i>media por programação</i> .	✓	
		7.4. Criar animações interactivas.	✓	
		7.5. Manipular conteúdos dinâmicos.	✓	
		7.6. Controlar os diversos <i>media</i> com recurso à programação.	✓	
		II – 8. Programação WEB		
		8.1. Caracterizar, instalar e configurar servidores de páginas <i>Web</i>	✓	
		8.2. Construir páginas HTML	✓	
		8.3. Utilizar formatação por estilos (CSS)	✓	
		8.4. Publicar conteúdos num sítio na <i>Internet</i>	✓	
		8.5. Criar páginas dinâmicas utilizando uma linguagem de <i>scripting</i>	✓	
		8.6. Criar directorias virtuais.	✓	
		8.7. Utilizar o modelo de objectos para desenvolvimento em <i>Web</i>	✓	
		8.8. Utilizar linguagens de programação <i>server sided</i>	✓	
		8.9. Processar dados de um formulário.	✓	

		8.10. Estabelecer mecanismos de autenticação de utilizadores.	✓	
		8.11. Desenvolver páginas de pesquisa	✓	
		8.12. Criar documentos utilizando XML.	✓	
		8.13. Utilizar tecnologia ASP	✓	
		8.14. Utilizar tecnologia PHP	✓	
	INVESTIGAR (Enunciar)	II – 9. Sistemas de Informação		
		9.1. Planificar a estrutura de bases de dados relacionais.	✓	
		9.2. Recorrer a uma linguagem declarativa (SQL) para a criação e manipulação de bases de dados.	✓	
		9.3. Criar bases de dados através dos comandos próprios da linguagem SQL.	✓	
		9.4. Manipular bases de dados através de comandos SQL.	✓	
	EXECUTAR (Manter) INSPECCIONAR	III – Manutenção		
		1. Gerir conteúdos de um sítio na Internet	✓	
		2. Instalar e configurar sistemas MySQL	✓	
		3. Manter um servidor Web	✓	

GRELHA DE EVIDÊNCIAS – *Multimédia - Nível 3*

ACTOS PROFISSIONAIS	Estrutura Curricular/Módulos	%
I – PROJECTO DE UM PRODUTO MULTIMÉDIA		
I – 1. Definir		
1.1. Analisar requisitos funcionais de um sistema multimédia	Projecto e produção multimédia	
	2.1. Gestão e Implementação de Projectos	80
	2.2. Projecto 1	10
	3.1. Projecto 2	10
1.2. Definir solução para um produto multimédia	Projecto e produção multimédia	
	2.1. Gestão e Implementação de Projectos	80
	2.2. Projecto 1	10
	3.1. Projecto 2	10
1.3. Planear a execução do projecto: Meios e fases	Projecto e produção multimédia	
	2.1. Gestão e Implementação de Projectos	80
	2.2. Projecto 1	10
	3.1. Projecto 2	10
1.4. Orçamentar solução	Projecto e produção multimédia	
	2.1. Gestão e Implementação de Projectos	80
	2.2. Projecto 1	10
	3.1. Projecto 2	10
II – 2. Conceber instrumentos de suporte ao desenvolvimento		
2.1. Criar Argumentos	Projecto e produção multimédia	
	2.1. Gestão e Implementação de Projectos	50
	2.2. Projecto 1	10
	3.1. Projecto 2	10
	Design, Comunicação e Audiovisuais	
2.2. Guionismo e Story Board	40	
2.2. Criar Guiões	Projecto e produção multimédia	
	2.1. Gestão e Implementação de Projectos	40
	2.2. Projecto 1	10
	3.1. Projecto 2	10
	Design, Comunicação e Audiovisuais	
2.2. Guionismo e Story Board	50	
2.3. Desenhar Árvores de Navegação	Projecto e produção multimédia	
	2.1. Gestão e Implementação de Projectos	30
	2.2. Projecto 1	10
	3.1. Projecto 2	10
	Design, Comunicação e Audiovisuais	
2.1. Arquitectura de Informação	60	
2.4. Desenhar Storyboards	Projecto e produção multimédia	
	2.1. Gestão e Implementação de Projectos	40
	2.2. Projecto 1	10
	3.1. Projecto 2	10
	Design, Comunicação e Audiovisuais	
2.2. Guionismo e Story Board	50	
2.5. Criar Esquício de Interface	Projecto e produção multimédia	
	2.1. Gestão e Implementação de Projectos	40
	2.2. Projecto 1	10
	3.1. Projecto 2	10
	Design, Comunicação e Audiovisuais	
1.4. Design Multimédia	50	
II – EXECUÇÃO		
II – 1. Captar Conteúdos		
1.1. Gravar Som	Técnicas de Multimédia	
	2.2. Edição de Som	70
	Design, Comunicação e Audiovisuais	
	2.3. Audiovisuais	20
1.2. Gravar Vídeo	Técnicas de Multimédia	
	2.3. Edição de Vídeo	80
	Design, Comunicação e Audiovisuais	
	2.3. Audiovisuais	20
1.3. Digitalizar Imagens	Design, Comunicação e Audiovisuais	
	1.1. Fotografia Digital	60
	2.3. Audiovisuais	20
	3.1. Laboratório de Audiovisuais	10
1.4. Fotografar	Design, Comunicação e Audiovisuais	
	1.1. Fotografia Digital	80
	2.3. Audiovisuais	10
	3.1. Laboratório de Audiovisuais	10
1.5. Recolher e organizar conteúdos de texto	Técnicas de Multimédia	
	1.1. Edição Bitmap	10
	Design, Comunicação e Audiovisuais	
	2.4. Técnicas de Comunicação	60

II – 2. Tratar Imagem		
2.1. Utilizar técnicas de sobreposição de camadas	Técnicas de Multimédia	
	1.1. Edição Bitmap	90
	Design, Comunicação e Audiovisuais	
2.2. Utilizar efeitos com Máscaras	2.3. Audiovisuais	10
	Técnicas de Multimédia	
2.3. Inserir texto em imagens	1.1. Edição Bitmap	90
	Técnicas de Multimédia	
2.4. Aplicar filtros e efeitos	1.1. Edição Bitmap	90
	Técnicas de Multimédia	
2.5. Imprimir correctamente um documento	1.1. Edição Bitmap	90
	Técnicas de Multimédia	
2.6. Gravar imagens em formatos adequados para a sua utilização posterior	1.1. Edição Bitmap	90
	Técnicas de Multimédia	
II – 3. Testar e Caracterizar		
3.1. Criar e reproduzir desenhos no computador	Técnicas de Multimédia	
	1.2. Edição Vectorial	90
3.2. Inserir texto em desenho vectorial	Técnicas de Multimédia	
	1.2. Edição Vectorial	80
3.3. Criar imagens vectoriais a partir de mapa de bits	Técnicas de Multimédia	
	1.1. Edição Bitmap	20
	1.2. Edição Vectorial	80
3.4. Criar composições gráficas partindo de linhas, formas e objectos.	Técnicas de Multimédia	
	1.2. Edição Vectorial	90
3.5. Aplicar efeitos especiais em vectores	Técnicas de Multimédia	
	1.2. Edição Vectorial	90
3.6. Imprimir correctamente um documento vectorial	Técnicas de Multimédia	
	1.2. Edição Vectorial	90
3.7. Salvar e exportar documentos vectoriais	Técnicas de Multimédia	
	1.2. Edição Vectorial	90
II – 4. Animação 2D		
4.1. Criar imagens gráficas animadas	Técnicas de Multimédia	
	1.1. Edição Bitmap	10
	2.1. Animação 2D	80
4.2. Incorporar imagens nas animações	Técnicas de Multimédia	
	2.1. Animação 2D	90
4.3. Incorporar vídeo nas animações	Técnicas de Multimédia	
	2.1. Animação 2D	90
4.4. Publicar animações para CD	Técnicas de Multimédia	
	2.1. Animação 2D	90
4.5. Publicar animações para web	Técnicas de Multimédia	
	2.1. Animação 2D	90
II – 5. Animação 2D		
5.1. Som		
5.1.1. Utilizar os principais formatos e codecs de áudio	Técnicas de Multimédia	
	2.2. Edição de som	90
5.1.2. Editar ficheiros de som	Técnicas de Multimédia	
	2.2. Edição de som	90
5.1.2.1. Remover ruído de um ficheiro áudio	Técnicas de Multimédia	
	2.2. Edição de som	90
5.1.2.2. Editar em múltiplas pistas (<i>multitrack</i>)	Técnicas de Multimédia	
	2.2. Edição de som	90
5.2. Vídeo		
5.2.1. Operar um <i>software</i> de edição de vídeo	Técnicas de Multimédia	
	2.2. Edição de vídeo	90
5.2.2. Editar sequências de vídeo de forma completa e autónoma	Técnicas de Multimédia	
	2.3. Edição de vídeo	90
5.2.3. Exportar sequências de vídeo para diversos suportes multimédia.	Técnicas de Multimédia	
	2.3. Edição de vídeo	90
II – 6. Animação 3D		
6.1. Criar desenhos 3D recorrendo a <i>polylines</i>	Técnicas de Multimédia	
	2.4. Edição 3D	90
6.2. Criar desenhos 3D recorrendo a <i>Meshs</i>	Técnicas de Multimédia	
	2.4. Edição 3D	50
	2.6. 3D Avançado	50
6.3. Criar desenhos 3D recorrendo a <i>NURBS</i>	Técnicas de Multimédia	
	2.4. Edição 3D	50
	2.6. 3D Avançado	50
6.4. Criar desenhos 3D a partir de objectos 3D recorrendo a modificadores de modulação	Técnicas de Multimédia	
	2.4. Edição 3D	30
	2.6. 3D Avançado	70
6.5. Criar e aplicar texturas em objectos 3D	Técnicas de Multimédia	
	2.4. Edição 3D	30
	2.6. 3D Avançado	80

6.6. Criar animações de objectos 3D	Técnicas de Multimédia	
	2.4. Edição 3D	40
	2.6. 3D Avançado	60
6.7. Criar movimentos de câmara a partir de caminhos predefinidos	Técnicas de Multimédia	
	2.4. Edição 3D	30
	2.6. 3D Avançado	70
6.8. Criar ficheiros em formatos 3D para utilização em outras aplicações multimédia	Técnicas de Multimédia	
	2.4. Edição 3D	90
II – 7. Programação 2D		
7.1. Seleccionar, construir e associar scripts a eventos	Técnicas de Multimédia	
	2.5. Animação 2D Avançada	90
7.2. Utilizar acções, pela escrita de scripts	Técnicas de Multimédia	
	2.5. Animação 2D Avançada	90
7.3. Importar os vários <i>media</i> por programação	Técnicas de Multimédia	
	2.5. Animação 2D Avançada	90
7.4. Criar animações interactivas	Técnicas de Multimédia	
	2.5. Animação 2D Avançada	90
7.5. Manipular conteúdos dinâmicos	Técnicas de Multimédia	
	2.5. Animação 2D Avançada	90
7.6. Controlar os diversos <i>media</i> com recurso à programação	Técnicas de Multimédia	
	2.5. Animação 2D Avançada	90
II – 8. Programação WEB		
8.1. Caracterizar, instalar e configurar servidores de páginas <i>Web</i>	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	1.1. Redes e Protocolos	90
8.2. Construir páginas HTML	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	1.2. Linguagem de Programação I	70
8.3. Utilizar formatação por estilos (CSS)	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	1.2. Linguagem de Programação I	90
8.4. Publicar conteúdos de um sítio na <i>Internet</i>	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	1.1. Redes e Protocolos	90
8.5. Criar páginas dinâmicas utilizando uma linguagem de <i>scripting</i>	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	1.3. Linguagem de Programação II	30
	2.1. Linguagem de Programação III	70
8.6. Criar directorias virtuais	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	1.1. Redes e Protocolos	100
8.7. Utilizar o modelo de objectos para desenvolvimento em <i>Web</i>	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	1.3. Linguagem de Programação II	30
	2.1. Linguagem de Programação III	70
8.8. Utilizar linguagens de programação <i>server sided</i>	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	2.3. Linguagem de Programação IV	40
	2.4. Linguagem de Programação V	40
8.9. Processar dados de um formulário.	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	2.2. Desenvolvimento de Bases de Dados	50
	2.3. Linguagem de Programação IV	20
	2.4. Linguagem de Programação V	20
8.10. Estabelecer mecanismos de autenticação de utilizadores	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	2.2. Desenvolvimento de Bases de Dados	50
8.11. Desenvolver páginas de pesquisa	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	2.2. Desenvolvimento de Bases de Dados	10
	2.3. Linguagem de Programação IV	40
	2.4. Linguagem de Programação V	40
8.12. Criar documentos utilizando XML	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	2.3. Linguagem de Programação IV	40
	2.4. Linguagem de Programação V	90
8.13. Utilizar tecnologia ASP	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	2.3. Linguagem de Programação IV	50
	2.4. Linguagem de Programação V	50
8.14. Utilizar tecnologia PHP	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	2.3. Linguagem de Programação IV	50
	2.4. Linguagem de Programação V	50
II – 9. Sistemas de Informação		
9.1. Planificar a estrutura de bases de dados relacionais.	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	2.2. Desenvolvimento de Bases de Dados	90
	TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	
9.2. Recorrer a uma linguagem declarativa (SQL) para a criação e manipulação de bases de dados.	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	2.2. Desenvolvimento de Bases de Dados	70
	TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	
9.3. Criar bases de dados através dos comandos próprios da linguagem SQL	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	2.2. Desenvolvimento de Bases de Dados	70
	TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	
9.4. Manipular bases de dados através de comandos SQL	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	1.2. Gestão de Base de Dados	20
	TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	
9.4. Manipular bases de dados através de comandos SQL	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	2.2. Desenvolvimento de Bases de Dados	70
		TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

	1.2. Gestão de Base de Dados	20
9.5. Programar aplicações de acesso a dados em MySQL	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	2.2. Desenvolvimento de Bases de Dados	70
	TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	
	1.2. Gestão de Base de Dados	10
III - MANUTENÇÃO		
1. Gerir conteúdos de um sítio na Internet	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	1.1. Redes e Protocolos	50
	TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	
	3.1. Edição Web	30
	3.3. Aprofundamento de Edição Web	40
2. Instalar e configurar sistemas MySQL	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	1.1. Redes e Protocolos	50
	TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	
	3.1. Edição Web	30
	3.3. Aprofundamento de Edição Web	40
3. Manter um servidor web	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
	1.1. Redes e Protocolos	50
	TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	
	3.1. Edição Web	30
	3.3. Aprofundamento de Edição Web	40

Hierarquia Curricular

Curso de Técnico de Multimédia - Nível III

3º Ano

2º Ano

1º Ano

