

MULTIMÉDIA

No curso de multimédia aprendes um conjunto de ferramentas, técnicas e criativas, que se unem por via da interatividade. Desde a produção de "web sites" às interfaces para o mundo do espetáculo, passando pela animação 2D e 3D até ao protótipo do videojogo. O Audiovisual está também presente com a produção e edição de áudio e vídeo. A Imagem estática ou animada a programação 2D e o 3D, integrados de forma criativa e interativa dizem-te que o céu é o teu limite.

PERFIL PROFISSIONAL

O Técnico de Multimédia é o profissional que concebe, produz e executa sistemas e produtos multimédia através de criação de ecrãs em 2 e 3 dimensões tendo em vista soluções de informação e comunicação interativas.

PRINCIPAIS SAÍDAS PROFISSIONAIS

- Animador 2D e 3D
- Artista Multimédia
- Produtor Multimédia Ilustração Digital
- Pós-Produtor Vídeo
- Pós-Produtor Áudio
- Designer de soluções para os Media
- Designer de Produtos Multimédia
- Web designer
- Motion designer

EQUIPA FORMADORA COMPONENTE TÉCNICA

RUI LANÇA

coordenador - Media Designer

HELDER RIBEIRO

Project Management / Web Developer / Word Press

NUNO GUERREIRO

Modelador /Animador 3D

RICARDO TOUREIRO

Game Designer

MIGUEL MARIANO

Pós-Produtor Vídeo

NUNO HENRIQUES

Fotógrafo

PAULO FEIJÃO

Pós / Produtor Áudio

RICARDO ALMEIDA

Programador / Produtor Multimédia

MICK MENGUCCI

Engenheiro / Músico / Poeta

NUNO BARROCA

Produtor de espetáculos Multimédia

RUTE SOARES NOVAIS

Designer / Produtora de Eventos

ANA CALVET

Publicitária

SARA FEIO

Ilustradora

RICARDO SALES GOMES

Designer Multimédia

ACTIVIDADES A DESEMPENHAR

- Escrever, ler e interpretar um guião audiovisual
- Concepção / desenvolvimento de produtos multimédia interativos
- Desenvolver animações a 2 e 3 dimensões (2D e 3D) através de processos de modelagem e rendering, utilizando as ferramentas informáticas adequadas.
- Captação, digitalização e tratamento de imagens, sons e texto
- Edição de conteúdos com vista à criação de soluções de comunicação (informativas e lúdicas)
- Desenvolver projetos multimédia integrados, tendo em conta o produto a realizar e o público-alvo a atingir.
- Desenvolver um guião multimédia, de forma a estabelecer o percurso do projeto, o desenvolvimento da sinopse e a execução do storyboard.
- Executar o produto multimédia final, desenvolvendo o design e a programação estabelecida no guião do projeto e os diversos elementos multimédia,

nomeadamente, imagens, textos e animações.

- Animação para aplicações multimédia
- Design multimédia
- Instalações interativas
- Apresentar o projeto multimédia realizado, a fim de o promover junto do público-alvo ou de o defender no contacto direto com o cliente.

LOCAIS PARA EXERCER ACTIVIDADE PROFISSIONAL

- Agências de Publicidade
- Departamentos de produção para Novos Media
- Produtoras de conteúdos para Tv e Web
- Agências de Produção Departamentos de Marketing e Comunicação
- Jornais – Edição
- Televisão – Edição
- Museus e espaços culturais
- Teatros.

PLANO CURRICULAR

COMPONENTE FORMAÇÃO	Total de Horas (Ciclo de Formação)
SOCIOCULTURAL	1000
Português	320
Língua Estrangeira (Inglês)	220
Área de Integração	220
Educação Física	140
Tecnologias da Informação e Comunicação	100
CIENTÍFICA	500
História Cultura das Artes	200
Matemática	200
Física	100
TÉCNICA	1100
UFCD's	
FORMAÇÃO CONTEXTO TRABALHO	600 / 840
TOTAL HORAS CURSO	3200 / 3440

CONDIÇÕES ACESSO

Ter concluído o 9º ano de escolaridade ou equivalente.

Não ter completado 20 anos a 1 de setembro.

Não ter concluído o ensino secundário ou equivalente.

HABILITAÇÕES FINAIS

Diploma de Certificação Profissional de nível 4 de acordo com o Quadro Nacional de Qualificação (QNQ) e Quadro Europeu de Qualificação (QEQ), reconhecido em todos os Estados Membros (Portaria nº 782 / 2009).

Diploma do Ensino Secundário com equivalência ao 12º ano de escolaridade com possibilidade de acesso ao ensino superior.

SELEÇÃO

Testes e entrevista, efetuados por todos os candidatos até as turmas estarem completas.

A aceitação de candidaturas está limitada ao preenchimento do número de vagas estabelecidas.

MATRÍCULA

Os alunos aprovados na seleção poderão efetuar de imediato a matrícula, até ao limite de vagas estipulado. Mesmo com a realização da matrícula, a mesma só se torna efetiva com a aprovação do curso pela DGEstE.

A abertura de turma está condicionada à autorização da DGEstE e do número mínimo de alunos matriculados. Caso algum curso não vier a ser autorizado pela DGEstE ou não atinja o número mínimo de alunos que possibilite a abertura do mesmo, os alunos inscritos serão convidados a preencher as vagas existentes nos restantes cursos.

DURAÇÃO DO CURSO // HORÁRIO

Ciclo de formação de 3 anos letivos de acordo com o Plano Curricular // Horário Diurno

CALENDÁRIO

Candidaturas – Início em Abril

Seleção – maio / junho

Matrícula – julho

Início ano letivo - setembro

CONTACTOS

www.epi.edu.pt

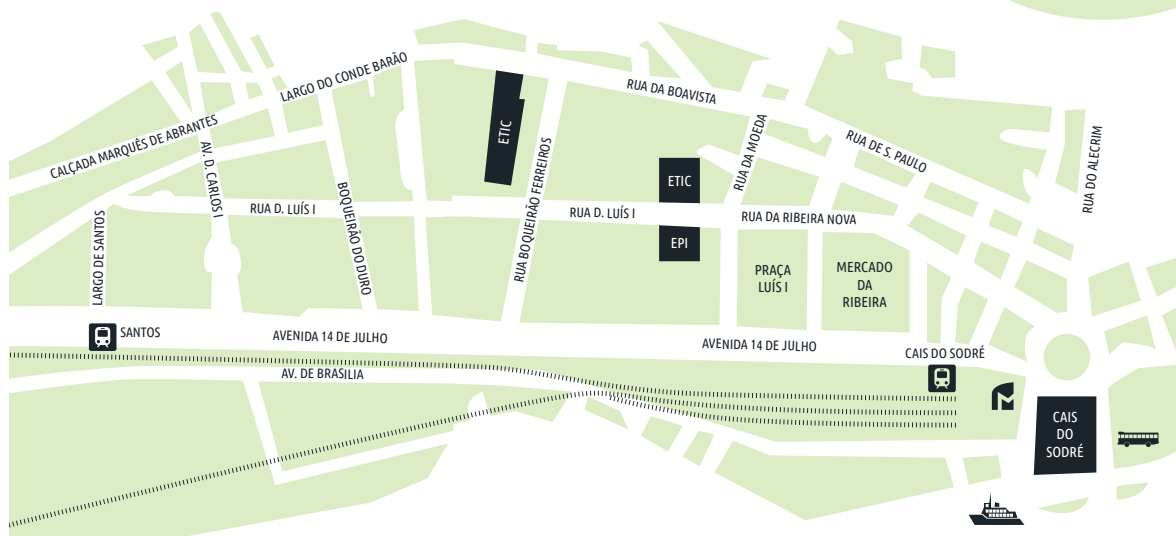
info@epi.edu.pt

Telf 213 942 550

MORADA

Rua D Luís I, n.º 6

1200-151 Lisboa



epi_



LIGAÇÃO AO MUNDO DO TRABALHO.

FORMAÇÃO COM BASE EM PROJETOS REAIS.

ESTÍMULO À CRIATIVIDADE.

PROJETOS EM EQUIPAS MULTIDISCIPLINARES.

COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS E PESSOAIS.

DIMENSÃO SOCIAL E DE CIDADANIA.

EQUIPAMENTO PROFISSIONAL.

ORGANIZADO EM SISTEMA MODULAR.

PROFESSORES E FORMADORES DA ÁREA TÉCNICA SÃO PROFISSIONAIS EM ATIVIDADE.

GRUPO DE EDUCAÇÃO

