

# 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 vídeo jogo. O Audiovisual está também presente com a produção e edição de áudio e vídeo. A Imagem estática ou animada, a programação, o 2D e o 3D estão integrados de forma criativa e interativa.

## 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 design

## EQUIPA FORMADORA COMPONENTE TÉCNICA

### COORDENAÇÃO - RUI LANÇA

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

## ATIVIDADES A

### DESEMPENHAR

- Escrever, ler e interpretar um guião audiovisual
- Conceção / 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 ATIVIDADE 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)
<b>SOCIOCULTURAL</b>	<b>1000</b>
Português	320
Língua Estrangeira (Inglês)	220
Área de Integração	220
Educação Física	140
Tecnologias da Informação e Comunicação	100
<b>CIENTÍFICA</b>	<b>500</b>
História Cultura das Artes	200
Matemática	200
Física	100
<b>TÉCNICA</b>	<b>1100</b>
UFCD's	
<b>FORMAÇÃO CONTEXTO TRABALHO</b>	<b>600 / 840</b>
<b>TOTAL HORAS CURSO</b>	<b>3200 / 3440</b>

## 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

## EQUIPAMENTO

Salas de computadores equipadas com workstation de trabalho individual.

Estúdio Multimédia com sistema virtual- Realidade Aumentada e Motion Capture.

epi\_



## CONTACTOS

[www.epi.edu.pt](http://www.epi.edu.pt)

[info@epi.edu.pt](mailto:info@epi.edu.pt)

Telf 213 942 550

## MORADA

Rua D Luís I, n.º 6

1200-151 Lisboa

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.

