

INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR

Despacho n.º 2478/2024

Sumário: Alteração ao registo do curso técnico superior profissional de Design Multimédia.

Alteração ao registo do Curso Técnico Superior Profissional de Design Multimédia

Em cumprimento do disposto nos n.ºs 6 e 7 do artigo 40.º-U do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 65/2018, de 16 de agosto e do despacho do Diretor-Geral do Ensino Superior, de 23 de janeiro de 2024, faz-se saber que o Curso Técnico Superior Profissional em Design Multimédia, registado com o número R/Cr 166/2015, foi alterado de acordo com o Registo n.º R/Cr 166.3/2015, procedendo-se à republicação da estrutura curricular e do plano de estudos, com as alterações que lhe foram introduzidas:

15 de fevereiro de 2024. – O Presidente do Instituto Politécnico de Tomar, Doutor João Paulo Pereira de Freitas Coroadó.

ANEXO

1 – Instituição de ensino superior: Instituto Politécnico de Tomar – Escola Superior de Tecnologia de Tomar (3242)

2 – Curso Técnico Superior Profissional: Design Multimédia (T175)

3 – Área de educação e formação: 213 – Áudio-Visuais e Produção dos Media

4 – Condições de Ingresso: Um dos seguintes conjunto de áreas: Português

5 – Localidades de ministração: Tomar; Mafra

6 – Número máximo de estudantes:

6.1 – A admitir em cada ano letivo: 50

6.2 – Total de inscritos em simultâneo: 110

7 – Perfil Profissional

7.1 – Descrição Geral

O curso Técnico Superior Profissional em Design Multimédia visa formar profissionais capazes para, de forma autónoma ou integrados em equipas e de acordo com as necessidades dos clientes, conceber, executar e desenvolver soluções otimizadas de design multimédia.

7.2 – Atividades Principais

a) Conceber soluções no âmbito do multimédia interativo, que sejam funcionais e criativas;

b) Desenvolver ou adaptar conteúdo para produtos multimédia;

c) Criar soluções de animação, 2D e 3D;

d) Captar, manipular e editar vídeo e imagens fixas;

e) Elaborar sínteses visuais e escritas, antecipatórias das soluções a desenvolver;

f) Editar e manipular áudio;

g) Desenvolver planos de marketing que apoiem o a criação de conteúdos e produtos digitais.

8 – Referencial de competências:

8.1 – Conhecimentos:

- a) Conhecimento abrangente de desenho e de imagens como veículo de comunicação;
- b) Conhecimento abrangente de processos de expressão, envolvendo coesão, simplificação e acentuação;
- c) Conhecimento abrangente de composição visual, gráfica e tipográfica;
- d) Conhecimento fundamental de utilização da língua materna;
- e) Conhecimento fundamental de Arte e de Design e das suas relações;
- f) Conhecimento fundamental em tipografia;
- g) Conhecimento fundamental de registos visuais prévios, das histórias ou das propostas;
- h) Conhecimento fundamental da redação de relatórios, sobre os produtos e os processos;
- i) Conhecimento especializado de filmologia;
- j) Conhecimento especializado de edição áudio;
- k) Conhecimento especializado de marketing digital, no âmbito organizacional, empresarial e do projeto multimédia.

8.2 – Aptidões:

- a) Avaliar as opções tomadas, durante e após o processo projetual;
- b) Interligar espaço e tempo em produtos e conteúdos multimédia, em vídeo e animação e na produção criativa de textos;
- c) Usar o vídeo como instrumento de comunicação;
- d) Usar com parcimónia efeitos de pós-produção vídeo, nas soluções desenvolvidas;
- e) Integrar conhecimentos de filmologia nos argumentos visuais e nos produtos dotados de vídeo, ou de animação;
- f) Integrar áudio em produtos e conteúdos multimédia;
- g) Corrigir, recriar e manipular imagens, transformando-as adequadamente em função do uso ou destino;
- h) Aplicar estratégias de marketing nos projetos a desenvolver;
- i) Usar a tipografia como recurso expressivo e de comunicação;
- j) Desenvolver projetos tipográficos autónomos, que potenciem relações entre a tipografia e a história da Arte e do Design;
- k) Relacionar princípios da linguagem plástica e visual, a forma e a matéria da expressão visual, com o design multimédia e os seus componentes;
- l) Representar de modo claro e expressivo, evidenciando ideias, elementos e atores, as ações e os momentos fulcrais de uma história;
- m) Usar a programação adequada ao desenvolvimento de cada projeto ou produto;
- n) Adequar a interatividade ao produto e ao momento e local adequados.

8.3 – Atitudes:

a) Estar consciente do papel do design como solução e como resposta a necessidades quotidianas, mostrando possuir pensamento sobre design e em design;

b) Demonstrar espírito crítico e analítico, ponderando alternativas e identificando necessidades ou problemas, que requerem a intervenção do Design;

c) Demonstrar ser capaz de articular os imperativos técnicos e de design, com as necessidades dos indivíduos, das organizações e das empresas;

d) Desenvolver processos e tarefas, de acordo com os recursos e o tempo disponíveis e os contextos;

e) Argumentar pertinentemente sobre propostas/projetos e sobre os produtos concebidos;

f) Trabalhar e dar nota dos resultados, de acordo com processos, calendário e esquemas estabelecidos;

g) Demonstrar capacidade de organização e de síntese;

h) Distinguir o que é fundamental, daquilo que é subsidiário ou acessório;

i) Possuir autonomia e mostrar empenho e capacidade para relacionar aptidões e conhecimentos, com a realidade da prática do dia a dia;

j) Estar recetivo para receber instruções e informação, integrando a que é proveniente de terceiros;

k) Demonstrar empenho para dinamizar atividades de natureza colaborativa;

l) Desenvolver contactos com as empresas, que se revelem úteis na aprendizagem em contexto de sala de aula, e na futura formação em contexto de trabalho;

m) Interagir com profissionais e com interlocutores diferenciados;

n) Operar em interligação com as empresas, dentro e fora do contexto da formação em estágio;

o) Negociar e implementar tarefas e procedimentos específicos, que favoreçam e que objetivem o processo de formação, em contexto de trabalho;

p) Demonstrar abertura para integrar as conclusões de experimentação e de testagem, na projeção e no processo de design;

q) Demonstrar curiosidade e espírito crítico.

9 – Estrutura curricular:

Área de educação e formação	Créditos	% do total de créditos
213 – Audiovisuais e Produção dos Media	99	82,5 %
214 – Design	15	12,5 %
342 – Marketing e Publicidade	6	5 %
Total	120	100 %

10 – 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 (8.1)	Horas de trabalho totais (9)=(6)+(8)	Créditos (10)
Tratamento Digital da Imagem	213 – Audiovisuais e Produção dos Media	Técnica	1.º ano	Semestral	60	45	129		189	7
Edição Vetorial	213 – Audiovisuais e Produção dos Media	Técnica	1.º ano	Semestral	60	45	129		189	7
Argumentos e Escrita Criativa	213 – Audiovisuais e Produção dos Media	Geral e científica	1.º ano	Semestral	60	45	102		162	6
Tipografia Digital	214 – Design	Técnica	1.º ano	Semestral	30	25	78		108	4
História das Ideias do Design	214 – Design	Geral e científica	1.º ano	Semestral	60	45	102		162	6
Planeamento e Design de Conteúdos	213 – Audiovisuais e Produção dos Media	Técnica	1.º ano	Semestral	45	30	63		108	4
Ilustração Digital	213 – Audiovisuais e Produção dos Media	Técnica	1.º ano	Semestral	60	45	129		189	7
Animação Gráfica (motion graphics)	213 – Audiovisuais e Produção dos Media	Técnica	1.º ano	Semestral	60	45	129		189	7
Laboratório Audiovisual	213 – Audiovisuais e Produção dos Media	Técnica	1.º ano	Semestral	60	45	129		189	7
Design Thinking	214 – Design	Técnica	1.º ano	Semestral	45	30	90		135	5
Laboratório Web	213 – Audiovisuais e Produção dos Media	Técnica	2.º ano	Semestral	60	45	129		189	7
Design de Interfaces	213 – Audiovisuais e Produção dos Media	Técnica	2.º ano	Semestral	60	45	129		189	7
Marketing Digital	342 – Marketing e Publicidade	Geral e científica	2.º ano	Semestral	60	45	102		162	6
Projeto Global e Integrado	213 – Audiovisuais e Produção dos Media	Técnica	2.º ano	Semestral	90	60	180		270	10

Unidade curricular	Área de educação e formação	Componente de formação	Ano curricular	Duração	Horas de contacto	Das quais de aplicação	Outras horas de trabalho	Das quais correspondem apenas ao estágio	Horas de trabalho totais	Créditos
Estágio	213 – Audiovisuais e Produção dos Media	Em contexto de trabalho	2.º ano	Semestral	4	4	806	640	810	30
Total					814	599	2 426	640	3 240	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.

317375249