

CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

Direção-Geral do Ensino Superior

Despacho n.º 4944/2022

Sumário: Regista a criação do curso técnico superior profissional de Design e Multimédia do Instituto Superior de Tecnologias Avançadas de Lisboa.

Instruído e apreciado, nos termos do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na sua redação atual, o pedido de registo da criação do curso técnico superior profissional de Design e Multimédia, a ministrar pelo Instituto Superior de Tecnologias Avançadas de Lisboa;

Ao abrigo do disposto no n.º 1 do artigo 40.º-T do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na sua redação atual, conjugado com o disposto na alínea g) do n.º 2 do Despacho n.º 4443/2020, de 13 de abril:

Determino:

É registada, nos termos do anexo ao presente despacho, que dele faz parte integrante, a criação do curso técnico superior profissional de Design e Multimédia do Instituto Superior de Tecnologias Avançadas de Lisboa.

8 de abril de 2022. — A Diretora-Geral do Ensino Superior, *Maria da Conceição Saraiva da Silva Costa Bento*.

ANEXO

1 — Estabelecimento de ensino superior:

Instituto Superior de Tecnologias Avançadas de Lisboa.

2 — Curso técnico superior profissional:

T335 — Design e Multimédia.

3 — Número de registo:

R/Cr 12/2022.

4 — Área de educação e formação:

213 — Audiovisuais e Produção dos Media.

5 — Perfil profissional:

5.1 — Descrição geral:

Conceber, planear e desenvolver de forma autónoma ou integrado numa equipa, soluções de design em múltiplos contextos de comunicação, assim como desenvolver soluções multimédia recorrendo às ferramentas técnicas adequadas.

5.2 — Atividades principais:

a) Gerir e supervisionar a conceção técnica e ao planeamento de projetos de sistemas e produtos multimédia com vista ao desenvolvimento de soluções de informação e de comunicação;

b) Coordenar processos de produção multimédia (recursos humanos e técnicos), 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) Supervisionar as atividades de criação de imagens gráficas para projetos de design gráfico;
- h) Supervisionar os processos de modelação e animação objetos 3D;
- i) Conceber, produzir e desenvolver projetos de animação multimédia 2D e 3D;
- j) Definir estratégias de otimização do design e gestão de interfaces na construção de suportes multimédia;
- k) Definir estratégias de marketing digital.

6 — Referencial de competências:

6.1 — Conhecimentos:

- a) Conhecimentos abrangentes da língua portuguesa;
- b) Conhecimentos abrangentes de Matemática;
- c) Conhecimentos abrangentes da língua inglesa;
- d) Conhecimentos especializados em design editorial;
- e) Conhecimento especializados em experiência do utilizador e usabilidade;
- f) Conhecimentos especializados em técnicas de design e comunicação gráfica;
- g) Conhecimentos abrangentes em marketing digital;
- h) Conhecimentos abrangentes de técnicas e metodologias de execução de projetos;
- i) Conhecimentos especializados de aplicações informáticas e de multimédia;
- j) Conhecimentos especializados de tecnologias de produção multimédia;
- k) Conhecimentos especializados de conceção, design e otimização de conteúdos para multimédia;
- l) Conhecimentos especializados de técnicas de captação, tratamento e otimização de imagens digitais e som;
- m) Conhecimentos especializados de técnicas de edição e pós-produção vídeo;
- n) Conhecimentos especializados das técnicas de animação multimédia em 2D e 3D;
- o) Conhecimentos especializados das técnicas de modulação 3D;
- p) Conhecimentos especializados dos processos de desenvolvimento de projetos multimédia: pré-produção, produção e pós-produção;
- q) Conhecimentos especializados das técnicas de desenvolvimento de sistemas de autor;
- r) Conhecimentos especializados de edição, projeção e manipulação de desenho vetorial.

6.2 — Aptidões:

- a) Produzir e apresentar, de forma escrita e de forma oral, relatórios técnicos de trabalhos, em língua portuguesa e em língua inglesa;
- b) Analisar e identificar situações e métodos de cálculo a adotar perante problemas concretos;
- c) Identificar e selecionar os equipamentos e as tecnologias adequadas para conceber e desenvolver produtos multimédia;
- d) Utilizar corretamente a cor no design;
- e) Aplicar corretamente uma tipografia;
- f) Planear e desenvolver publicações digitais e tradicionais;
- g) Planear e desenvolver produtos de design de comunicação;
- h) Planear e desenvolver identidade corporativa de uma organização;
- i) Planear e desenvolver objetos e conteúdos vetoriais;
- j) Planear e desenvolver conteúdos gráficos;
- k) Avaliar e selecionar estratégias de otimização do design de interfaces para suportes multimédia;
- l) Aplicar técnicas de fotografia digital;
- m) Aplicar as tecnologias de conceção e produção de efeitos visuais e vídeo;
- n) Desenvolver animações multimédia em 3D;



- o) Identificar e selecionar as tecnologias adequados para conceber e desenvolver design gráfico;
- p) Planear e desenvolver projetos de marketing digital.

6.3 — Atitudes:

- a) Demonstrar autonomia na resolução de problemas técnicos;
- b) Demonstrar capacidade de trabalhar em equipa;
- c) Demonstrar flexibilidade adaptando-se a diferentes situações e contextos profissionais;
- d) Demonstrar capacidade de planificar, organizar, gerir trabalho e tomar decisões de forma autónoma;
- e) Demonstrar capacidade de comunicação interpessoal, intercultural e intergeracional, de forma profissional e cativante, em termos orais e de escrita;
- f) Demonstrar capacidade de autonomia;
- g) Demonstrar capacidade de comunicação;
- h) Demonstrar capacidade analítica.

7 — Áreas relevantes para o ingresso no curso:

O seguinte conjunto:

Informática;
Matemática;
Português.

8 — Ano letivo em que pode ser iniciada a ministração do curso:

2022-2023.

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
Lisboa	Campus Académico do Lumiar	30	60

10 — Estrutura curricular:

Área de educação e formação	Créditos	% do total de créditos
213 — Audiovisuais e produção dos media	78	65,00 %
214 — Design	24	20,00 %
342 — Marketing e publicidade	6	5,00 %
461 — Matemática	3	2,50 %
345 — Gestão e administração	3	2,50 %
222 — Línguas e literaturas estrangeiras	3	2,50 %
223 — Língua e literatura materna	3	2,50 %
<i>Total</i>	120	100 %



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	Das quais correspondem apenas ao estágio	Horas de trabalho totais	Créditos
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(8.1)	(9)=(6)+(8)	(10)
Comunicar em Língua Inglesa	222 — Línguas e literaturas estrangeiras.	Geral e científica. . .	1.º Ano . . .	Semestral	50		30		80	3
Comunicar em Língua Portuguesa . . .	223 — Língua e literatura materna	Geral e científica. . .	1.º Ano . . .	Semestral	50		30		80	3
Matemática	461 — Matemática	Geral e científica. . .	1.º Ano . . .	Semestral	50		30		80	3
Computação 3D I	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
Computação 3D II	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
Criatividade e Ergonomia	214 — Design	Técnica	1.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
Desenho Vetorial I	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
Desenho Vetorial II	214 — Design	Técnica	1.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
Design de Comunicação Gráfica . . .	214 — Design	Técnica	1.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
Edição de Imagem I	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
Edição de Imagem II	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
Fotografia Digital	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
Interação Multimédia	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
Laboratório Criativo I	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º Ano . . .	Semestral	40	40	40		80	3
Laboratório Criativo II	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º Ano . . .	Semestral	40	40	40		80	3
Produção Audiovisual I	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
Produção Audiovisual II	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
Técnicas de Design	214 — Design	Técnica	1.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
Tipografia e Cor	214 — Design	Técnica	1.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
UX/UI	214 — Design	Técnica	1.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
Brand Design	214 — Design	Técnica	2.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
Design Editorial	214 — Design	Técnica	2.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
Ferramentas de Autor	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	2.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
Gestão de Conteúdos Online	342 — Marketing e publicidade . . .	Técnica	2.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3

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)
Gestão de Projetos	345 — Gestão e administração . . .	Técnica	2.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
Marketing Digital	342 — Marketing e publicidade . . .	Técnica	2.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
<i>Motion Graphics</i>	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	2.º Ano . . .	Semestral	50	50	30		80	3
Projeto final	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	2.º Ano . . .	Semestral	125	90	100		225	9
Estágio	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Em contexto de trabalho.	2.º Ano . . .	Semestral			800	800	800	30
<i>Total</i>					1 455	1 270	1 730	800	3 185	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.

315241635