**Referencial de Competências**

**da Qualificação**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Técnico de Audiovisuais\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

(designação da qualificação)

**Área de Educação e Formação**:213– Audiovisuais e Produção dos Media

**Código da Qualificação**: 000000

**Nível de Qualificação: **

**Pontos de Crédito:92,5**

**Publicações e Atualizações:**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

**Observações:**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Descrição Geral da Qualificação (Missão):**

Conceber conteúdos audiovisuais para televisão e cinema utilizando e dominando as principais tecnologias, linguagens e procedimentos em produção audiovisual, efetuando a preparação, montagem, captação, gravação, edição, masterização áudio, mistura e amplificação de som em estúdio, ao vivo, e para imagem, garantindo a segurança de bens e pessoas.

**Atividades Principais:**

1. Conceber ideias para projetos audiovisuais, incluindo guiões para formatos televisivos, grafismos e animações.
2. Planear e gerir projetos de audiovisual em diferentes plataformas de comunicação., incluindo a sua orçamentação
3. Preparar, montar e configurar os equipamentos e recursos audiovisuais necessários à produção, em estúdio de som e ao vivo
4. Operar os equipamentos de captação de imagem e som em diferentes ambientes e editando imagem e som de acordo com o tipo de produção.
5. Colaborar nas ações de dirigir, produzir e realizar conteúdos televisivos e cinematográficos.
6. Realizar programas para emissão Broadcast e Streaming.
7. Definir, representar e controlar as variáveis de iluminação que interferem na imagem.
8. Elaborar um plano de segurança aplicável a uma produção audiovisual.

**Unidades de Competência (UC)**

**UC Obrigatórias**

| **Código UC[[1]](#footnote-2)** | **N.º UC** | **Unidades de Competência** | **Pontos de Crédito** |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **01** | Prestar informações sobre o setor de Audiovisuais | 2,25 |
|  | **02** | Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho na área profissional dos Audiovisuais | 2,25 |
|  | **03** | Colaborar e trabalhar em equipa | 4,5 |
|  | **04** | Comunicar e interagir em contexto profissional | 4,5 |
|  | **05** | Interagir em inglês na área profissional dos Audiovisuais | 4,5 |
|  | **06** | Elaborar um guião literário de formato audiovisual | 2,25 |
|  | **07** | Conceber narrativas audiovisuais | 4,5 |
|  | **08** | Captar imagens em estúdio e em reportagem | 4,5 |
|  | **09** | Efetuar fotografia digital em ambientes exteriores e interiores. | 2,25 |
|  | **10** | Captar áudio | 2,25 |
|  | **11** | Aplicar técnicas de captação e gravação de áudio diferenciadas | 4,5 |
|  | **12** | Sonorizar e misturar som em software digital. | 2,25 |
|  | **13** | Editar e exportar conteúdos audiovisuais | 2,25 |
|  | **14** | Editar conteúdos vídeo para televisão e cinema | 4,5 |
|  | **15** | Editar sequências de vídeo a partir de guião. | 2,25 |
|  | **16** | Criar grafismos apelativos de acordo com os conteúdos audiovisuais. | 2,25 |
|  | **17** | Produzir um videoclip. | 4,5 |
|  | **18** | Produzir curtas-metragens de ficção. | 4,5 |
|  | **19** | Realizar um programa de televisão de estúdio em direto. | 4,5 |
|  | **20** | Montar e utilizar equipamentos de iluminação. | 2,25 |
|  | **21** | Aplicar processos e métodos de iluminação para estúdio e exteriores. | 2,25 |
|  | **22** | Elaborar orçamentos de um produto audiovisual para televisão e cinema. | 2,25 |
|  | **23** | Planear a apresentação de um projeto audiovisual. | 2,25 |
|  | **25** | Efetuar a manutenção preventiva de equipamentos audiovisuais. | 2,25 |
|  |  |  |  |
|  | **27** |  |  |
|  | **28** |  |  |
|  | **29** |  |  |
|  | **30** |  |  |
| **Total de pontos de crédito de UC Obrigatórias** | | | 76.5 (800H) |

|  |
| --- |
| **Para obter a qualificação de Técnico de Audiovisuais, para além das UC Obrigatórias, terão também de ser realizadas UC Opcionais[[2]](#footnote-3) correspondentes à carga horária de 225 ou ao total de pontos de crédito de 16** |

**UC Opcionais**

| **Código UC**[[3]](#footnote-4) | **N.º**  **UC** | **Unidades de Competência** | **Pontos de Crédito** |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **01** | Elaborar Storyboards | 2,25 |
|  | **02** | Elaborar um guião formatado para projeto cinematográfico. | 4,5 |
|  | **03** | Executar procedimentos de fotografia em laboratório. | 4,5 |
|  | **04** | Executar diversos exercícios de preparação da câmara de vídeo e de captação. | 4,5 |
|  | **05** | Instalar equipamentos áudio tendo em conta a acústica arquitetural. | 4,5 |
|  | **06** | Preparar e gravar projetos em estúdio e/ou palco. | 2,25 |
|  | **07** | Editar e sincronizar áudio com a imagem. | 4,5 |
|  | **08** | Efetuar a sonoplastia de trabalhos em vídeo. | 4,5 |
|  | **09** | Planificar a rodagem, gravar e pós-produzir um projeto com multicâmara | 4,5 |
|  | **10** | Acompanhar um projeto cinematográfico. | 4,5 |
|  | **11** | Criar um projeto prático de documentário. | 4,5 |
|  | **12** | Conceber, produzir e realizar uma reportagem | 4,5 |
|  | **10** | Manobrar os controlos e a regulação dos parâmetros mais comuns dos processadores. | 4,5 |
|  | **11** | Ligar um sistema via MIDI | 4,5 |
|  | **12** | Organizar e catalogar conteúdos audiovisuais. | 2,25 |
|  | **13** | Aplicar as normas legais às obras digitais offline e online | 2,25 |
|  | **14** | Aplicar regras de segurança e saúde nas atividades do técnico de audiovisuais | 2,25 |
|  | **15** | Editar imagens bitmap | 4,5 |
|  | **16** | Editar imagens vetoriais | 4,5 |
|  | **17** | Editar e animar em 3D | 4,5 |
|  | **18** | Criar e desenvolver conteúdos, animações para dispositivos móveis. | 2,25 |
| ANQEP | 19 | Criar e desenvolver ideias de negócio | 4,5 |
| ANQEP | 20 | Elaborar o plano de negócios | 4,5 |
| ANQEP | 21 | Desenvolver competências pessoais e criativas | 2,25 |
| ANQEP | 22 | Aplicar o storytelling na comunicação | 2,25 |
|  | | | |
| **Total de pontos de crédito da componente de formação tecnológica** | | | 94,5 |

**Unidades de Competência Obrigatórias**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0001** | Prestar informações sobre o setor de Audiovisuais |
| UFCD 0000/0001 |  |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Analisar a informação requerida acerca do sector de Audiovisuais.  R2. Informar e esclarecer o cliente sobre o sector de Audiovisuais. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Sector dos Audiovisuais. - Antecedentes históricos. * Influência socioeconómica do setor. * Novas tendências do Sector dos Audiovisuais. * Estratégias de produtos e serviços. * Fatores críticos de sucesso do Sector dos Audiovisuais. * Organismos internacionais do Sector dos Audiovisuais. * Organização e divisão funcional do Sector dos Audiovisuais. * Comunicação e relacionamento interpessoal. * Legislação da atividade. | * Identificar a evolução e a influência socioeconómica o Sector dos Audiovisuais. * Compreender as novas tendências do Sector dos Audiovisuais. * Compreender o sector dos Audiovisuais a nível nacional e internacional. * Utilizar técnicas de comunicação verbal e não verbal assertiva. * Aplicar técnicas de interação orais e escritas. * Informar acerca dos organismos nacionais e internacionais do Sector dos Audiovisuais. * Informar acerca da função das diferentes entidades nacionais, regionais e locais relacionadas com o Sector dos Audiovisuais. * Diferenciar a estrutura, organização e divisão funcional do Sector dos Audiovisuais. * Distinguir a organização funcional do Sector dos Audiovisuais. * Informar sobre as diferentes atividades do Sector dos Audiovisuais. * Interpretar legislação relativa ao sector dos Audiovisuais | * Cuidado com a apresentação pessoal e postura profissional. * Proatividade. * Empenho. * Sentido crítico. * Empatia. * Escuta ativa. * Assertividade na comunicação. |

**Critérios de Desempenho**

*Prestar informação sobre o sector dos Audiovisuais:*

CD 1. Contextualizando a sua evolução histórica, os principais marcos de desenvolvimento e o aparecimento de produtos e serviços em expansão.

CD2. Adequando a comunicação ao tipo e à solicitação do interlocutor

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Setor Público
* Museus
* Galerias

**Recursos**

* Dispositivo eletrónico com acesso à internet.
* Relatórios de atividade setorial.
* Documentação técnica sobre o setor.
* Legislação reguladora do setor dos Audiovisuais.
* Exemplos de produtos/serviços inovadores

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0002** | **Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho na área profissional dos Audiovisuais** |
| UFCD 0000/0002 |  |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Analisar os princípios gerais sobre segurança e saúde no trabalho.  R2. Aplicar medidas e procedimentos de segurança e saúde no trabalho | | |
| **Conhecimentos (REVER)** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Princípios de segurança e saúde no trabalho. * Normas e disposições relativas à segurança e saúde no setor do audiovisuais * Plano de segurança do estabelecimento. * Plano de prevenção de acidentes. * Plano de prevenção de incêndios. * Plano de evacuação. * Plano contra roubos. * Manuais de segurança. * Meios e regras de segurança nos museus e no património * Equipamentos de proteção individual (EPI), métodos de supressão da negligência e falta de atenção, proteção de máquinas e ergonomia. * Regras de segurança na condução de equipamento e na movimentação de materiais - normas do vestuário, prevenção de choques elétricos, movimentação de peças pesadas. * Causas de acidentes no trabalho - acidentes de movimentação, choques e quedas, acidentes provocados por ferramentas e máquinas em movimento, choques elétricos, acidentes provocados por agentes químicos e gases, queimaduras. * Caixa de primeiros socorros. * Situações de emergência - perda de sentidos, feridas aberta e fechada, queimadura, choque elétrico, eletrocussões, ataque cardíaco, entorses ou distensões, envenenamento, queimaduras. * Causas de incêndio - sistema de aquecimento e cozedura, chaminé e tubos de fumo, materiais inflamáveis, aparelhos elétricos, trabalhadores e outras pessoas fumadoras. * Tipos de incêndio. * Sistemas de deteção. * Tipos de extintores. * Incêndio - plano de ataque, manipulação de extintores, acionamento do sistema automático. * Técnicas de extinção de incêndio de gás. | * Identificar as normas relativas à segurança e saúde no trabalho. * Interpretar o plano de segurança do estabelecimento. * Reconhecer os manuais de segurança. * Aplicar medidas de prevenção do risco. * Aplicar os procedimentos em caso de acidente de trabalho. * Aplicar osprocedimentos de emergência. * Aplicar medidas de prevenção de roubo. * Distinguir os diferentes tipos de incêndio e respetivos sistemas de deteção e de extinção. * Aplicar medidas de prevenção de incêndios. * Utilizar o extintor. * Utilizar equipamentos de proteção individual. * Reportar a situação de emergência. | * Responsabilidade pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Autocontrolo. * Sentido de organização. * Cooperação com a equipa. * Respeito pelas normas de segurança. |

**Critérios de Desempenho**

*Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho no setor dos Audiovisuais:*

CD1. Considerando os tipos de risco existentes no posto de trabalho e respetivas medidas de segurança e preventivas.

CD2. Cumprindo as medidas de atuação em situação de emergência.

CD3. Respeitando o protocolo interno definido.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Setor Público
* Museus
* Galerias

**Recursos**

* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
* Legislação sobre segurança e saúde no trabalho.
* Normativos específicos de segurança e saúde no trabalho.
* Documentação sobre segurança e saúde no trabalho (relatórios, folhetos, brochuras, outros).
* Equipamentos de proteção individual (EPI).
* Planos de prevenção de acidentes, de incêndios, de evacuação e de roubo.
* Planos de emergência

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0003** | Colaborar e trabalhar em equipa |
| UFCD 0000/0003 |  |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Analisar a identidade pessoal e partilhada e respetivos comportamentos associados.  R2. Colaborar na aplicação de dinâmicas facilitadoras do trabalho em equipa.  R3. Colaborar na definição de estratégias de resolução de problemas e de tomada de decisão | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Identidade pessoal, social e profissional. * Fenómenos da dinâmica de grupo - influência social e papel social, normas sociais, atitudes e comportamentos facilitadores e dificultadores, padrão de grupo e motivação individual. * Trabalho em equipa - fatores pessoais, relacionais e organizacionais. * Equipa de trabalho - princípios de organização de grupo *vs.* equipa de trabalho, estilos comportamentais, estrutura e fases de desenvolvimento da equipa, perceção de desempenho individual, formas e técnicas de organização, cooperação e colaboração. * Comunicação assertiva - verbal e não-verbal, fatores facilitadores e inibidores. * Canais de comunicação presencial e não presencial. * Importância da comunicação no trabalho entre equipas - fluxos de comunicação, comunicação vertical e horizontal, *feedback* do desempenho. * Técnicas de negociação, de resolução de problemas e de tomada de decisão. * Gestão de tempo – técnicas, planeamento, autoavaliação e otimização das tecnologias. | * Identificar e analisar os estilos comportamentais individuais. * Identificar as competências individuais. * Identificar os papéis dos membros da equipa - competências e responsabilidades. * Reconhecer a fase de desenvolvimento de competências na qual a equipa se encontra. * Identificar os valores e as principais competências necessários para a equipa atingir o(s) objetivo(s) traçado(s). * Colaborar na definição dos mecanismos de coesão e controlo na equipa. * Colaborar na definição de tarefas e prazos para alcançar os objetivos traçados. * Participar na execução de tarefas predefinidas para a equipa. * Aplicar técnicas de comunicação em diferentes contextos. * Utilizar ferramentas de comunicação. * Partilhar informação presencialmente e/ou *online*. * Formular ideias e sugestões em diferentes contextos comunicacionais. * Trocar conhecimentos e experiências. * Identificar os princípios subjacentes à tomada de decisão. * Analisar problemas e tomar decisões. * Desenvolver rotinas em equipa em momentos formais, informais, presenciais e online. * Reconhecer sinais de *burnout* próprio e/ou dos colegas. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Autoconhecimento. * Automotivação. * Assertividade. * Empatia. * Escuta ativa. * Cooperação com a equipa. * Empenho e persistência na resolução de problemas. * Sentido crítico. * Sentido criativo. * Flexibilidade e adaptabilidade. * Disponibilidade para aprender. * Respeito e valorização das diferenças individuais. * Respeito pela sensibilidade e bem-estar dos outros. * Respeito pelas regras e normas definidas. |

**Critérios de Desempenho**

*Colaborar e trabalhar em equipa:*

CD1. Mobilizando os recursos pessoais para a obtenção dos melhores resultados da equipa.

CD2. Aplicando técnicas de comunicação e negociação adequadas aos interlocutores e ao contexto.

CD3. Analisando problemas e propondo soluções.

CD4. Gerando oportunidades de desenvolvimento e aprendizagem colaborativa.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Setor Público
* Museus
* Galerias

**Recursos**

* Dispositivos tecnológicos com acesso à *internet*.
* Ferramentas de interação, de comunicação e produtividade.
* Recursos multimédia/audiovisuais.
* Boas práticas na comunicação

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0004** | **Comunicar e interagir em contexto profissional** |
| UFCD 0000/0004 |  |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Preparar a mensagem a comunicar em contexto profissional.  R2. Informar e esclarecer diferentes interlocutores em contexto presencial e não presencial. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| ▪ Princípios da comunicação e do relacionamento interpessoal – processo, funções e elementos intervenientes.  ▪ Fatores facilitadores e inibidores da comunicação.  ▪ Comunicação verbal (oral e escrita) e comunicação não-verbal – cinésica  (movimentos corporais, gestos, expressão facial e postura), paralinguística (tom, projeção da voz, pausas no discurso, sorriso, outros) e proxémica (distância espacial face a alguém).  ▪ Canais de comunicação presencial e não presencial.  ▪ Comunicação telefónica - técnicas de atenção telefónica, expressão verbal e sorriso “telefónico”.  ▪ Comunicação através da internet  (navegadores, e-mail, redes sociais, mensagens) – técnicas.  ▪ Comunicação escrita – normas.  ▪ Processo de escrita - planificação, textualização e revisão.  ▪ Caraterísticas dos estilos de comunicação  - agressivo, passivo, manipulador, assertivo.  ▪ Comunicação assertiva – vantagens, componentes verbais e não-verbais, técnicas.  ▪ Escuta ativa, empatia e controlo emocional.  ▪ Processamento interno da informação –fonético, literal (significado) e reflexivo  (empático).  ▪ Perguntas no processo de comunicação –abertas, fechadas, retorno, reformulação.  ▪ Mensagem - construção, adaptação, envio, receção e interpretação.  ▪ Imagem e comunicação – autoimagem e autoconceito, primeiras impressões, expectativas e motivação.  ▪ Técnicas de programação neurolinguística (PNL) na comunicação.  ▪ Relações interpessoais no trabalho.  ▪ Conflito nas relações interpessoais –tipos e técnicas de resolução de conflitos.  ▪ Avaliação do processo de comunicação –feedback, resposta e reação. | ▪ Organizar a informação a comunicar.  ▪ Adaptar a comunicação oral e escrita ao interlocutor e ao contexto.  ▪ Interpretar informação de diferentes interlocutores em contexto presencial e não presencial.  ▪ Identificar as expectativas do interlocutor.  ▪ Utilizar técnicas de comunicação verbal e não verbal assertiva.  ▪ Formular questões, pedir esclarecimentos ou colocar dúvidas para interpretar e/ou explicitar a mensagem.  ▪ Partilhar informação com diferentes interlocutores.  ▪ Reportar informação profissional.  ▪ Aplicar técnicas de interação orais e escritas.  ▪ Aplicar técnicas de tratamento e resolução de conflitos.  ▪ Autoavaliar o seu desempenho no âmbito do processo de comunicação. | ▪ Responsabilidades pelas suas ações.  ▪ Autonomia no âmbito das suas funções.  ▪ Cuidado com a imagem e postura profissional.  ▪ Assertividade.  ▪ Escuta ativa.  ▪ Empatia.  ▪ Controlo emocional.  ▪ Autoconfiança.  ▪ Respeito pela diferença.  ▪ Autoconhecimento.  ▪ Sentido crítico.  ▪ Cooperação com a equipa.  ▪ Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Comunicar e interagir em contexto profissional:*

CD1. Adaptando a linguagem e a comunicação ao tipo de canal utilizado, ao público-alvo e ao contexto.

CD2. Demonstrando assertividade e uma imagem positiva de si e da sua organização.

CD3. Demonstrando uma comunicação verbal e não verbal empática e ajustada ao interlocutor.

CD4. Produzindo um texto escrito de forma clara e articulada, de acordo com a norma, aplicando técnicas de redação de documentos profissionais.

CD5. Avaliando o resultado do seu desempenho e contributo para a melhoria do processo de comunicação.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Aplicável a diferentes contextos.

**Recursos**

▪ Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.

▪ Recursos multimédia/audiovisuais.

▪ Ferramentas de interação e de comunicação.

▪ Boas práticas na comunicação.

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0005** | Interagir em inglês na área profissional dos Audiovisuais |
| UFCD 0000/0005 |  |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Interpretar e selecionar informação especializada, verbal e não verbal, em suportes variados no setor dos Audiovisuais.  R2. Transmitir enunciados orais coerentes no âmbito no setor dos Audiovisuais.  R3. Redigir textos articulados e coesos relacionados com o setor dos Audiovisuais. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Léxico (vocabulário) – Audiovisuais * Funções da linguagem. * Estruturas do funcionamento da língua – sons, entoações e ritmos da língua, símbolos fonéticos; nomes, pronomes, adjetivos, advérbios, determinantes e artigos, elementos de ligação frásica, verbos. * Sintaxe. * Fluência de leitura. * Regras de produção de documentos escritos. * Regras de cortesia e convenções linguísticas. | * Utilizar procedimentos de pesquisa e recolha de informação no contexto do setor dos Audiovisuais. * Mobilizar recursos linguísticos relacionando informação de áreas e fontes diversificadas em contexto do setor dos Audiovisuais. * Distinguir informação essencial da informação acessória em textos e suportes diversificados. * Informar os visitantes. * Descodificar perguntas e pedidos de informação. * Escrever ou responder a uma carta, e-mail e outro tipo de mensagens para fazer um pedido ou transmitir informações. * Reconhecer e utilizar o vocabulário específico dos museus e património cultural e natural * Utilizar linguagens não verbais na comunicação. * Trocar, verificar e confirmar informações em contexto do setor dos Audiovisuais. * Redigir notas, relatórios e preencher formulários, textos informativos. | * Responsabilidade pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Empatia * Assertividade. * Escuta ativa. * Empenho e persistência na resolução de problemas. * Sentido crítico. * Respeito pelas diferenças individuais. * Disponibilidade para aprender. * Respeito pelas regras e normas definidas. |

**Critérios de Desempenho**

*Interagir em inglês no setor dos Audiovisuais*

CD1. Identificando o contexto, a ideia principal, distinguindo informações simples e de maior complexidade do discurso oral e do texto escrito.

CD2. Comunicando oralmente de forma precisa e eficaz, com ritmo e entoação apropriados e adaptando o discurso ao registo do interlocutor.

CD3. Utilizando vocabulário, estruturas frásicas diversas e formas de tratamento adequados à situação comunicativa oral e escrita e ao público-alvo.

CD4. Produzindo um texto escrito de forma clara e articulada, de acordo com a sua finalidade e público-alvo.

CD5. Aplicando técnicas de redação de documentos profissionais e usando as regras de ortografia, de pontuação e de acentuação.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Setor Público
* Museus
* Galerias

**Recursos**

* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
* Conteúdos multimédia.
* Ferramentas de tradução, dicionários, entre outros

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0006/0000** | Elaborar um guião literário de formato audiovisual |
| UFCD 0000/0000 | Guião para formatos televisivos – argumento, escrita e formatação |

**Pontos de Crédito:** 2,25

**Carga Horária: 25**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Escrever o tema, a ideia e o *storyline*.  R2. Escrever um argumento e uma sinopse para formatos televisivos.  R3. Escolher os tipos de planos e movimentos de câmara usados na captação de imagem no meio audiovisual para formatos televisivos.  R4. Escrever um texto audiovisual para locução.  R5. Produzir guiões televisivos. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Tema e ideia** * Definição e prioridade metodológica * Tipos de ideias * Ideia centro da obra * **Storyline** * Definição * Primeiro desenvolvimento da ideia * Investigação, compilação e estudo do material narrativo * **Argumento** * Definição * Relação entre ideia e argumento * Definição e elementos da sinopse * Importância da sinopse e tipos: técnica e comercial * Tipos de planos e movimentos de câmara usados na captação de imagem no meio audiovisual * Cenas de TV, definição e tipos * Finalidade e utilidade da estrutura narrativa * Breaks ou blocos * Elaboração de texto para voz-off/pivot * Escrita * **Guião** * Tipos – literário, televisivo * Definição, Estruturação * Características da redação de um guião literário | * Desenvolver conceitos originais e criativos para atrair a atenção do público. * Utilizar estruturas narrativas, incluindo a introdução, desenvolvimento, clímax e conclusão. * Criar personagens complexos, com motivações claras e arcos de desenvolvimento. * Escrever diálogos autênticos e significativos. * Ajustar o conteúdo, o tom e a abordagem da narrativa de acordo com as expectativas e preferências do espectador. * Estruturar a história. * Adaptar a história às restrições técnicas do meio audiovisual, como limitações de tempo, recursos e locações. * Criar pitches eficazes para apresentar e vender a ideia do projeto a potenciais investidores, produtores ou redes de televisão. * Lidar com desafios e resolver problemas * . | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Elaborar um guião literário formatos audiovisuais*:

CD1. Avaliando a originalidade e criatividade da ideia central, personagens e elementos da narrativa.

CD2. Analisando a estrutura narrativa, incluindo a introdução, desenvolvimento, clímax e conclusão, para garantir uma narrativa coesa e envolvente.

CD3. Verificando a qualidade e relevância dos diálogos, assegurando que contribuam para a progressão da trama e revelem a personalidade dos personagens.

CD4. Adequando o guião ao formato específico (cinema, televisão, streaming), levando em consideração as expectativas do público e as características do meio.

CD5. Desenvolvendo o guião dentro de prazos estabelecidos.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual.
* Exercício da atividade como profissional liberal

**Recursos**

* Computador ligado à internet.
* Editor de Texto
* Software para escrita de guiões.

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0007** | Conceber narrativas audiovisuais. |
| UFCD 0000/0006 | Linguagem Audiovisual. |

**Pontos de Crédito:** 4,5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Realizações | | |
| R1. Definir o conceito geral da narrativa visual  R2. Criar uma estrutura para a narrativa, aplicando a técnica do arco narrativo e desenvolver os personagens  R3. Visualizar a narrativa e definir o enquadramento da câmara, a composição visual, a iluminação e a paleta de cores  R4. Produzir um guião com cenas, diálogos e ações | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Origem histórica do audiovisual** * Definição de audiovisual * Fatores sociais e culturais * Perspetivas do espaço visual * **Evolução histórica dos principais meios audiovisuais** * **Início da era do espaço virtual** * **Espaço virtual como fator difusor do audiovisual** * **Julgamento estético e social do audiovisual** * **Imagem** * Espaço, tempo e ação * A pintura como referência * Enquadramento e composição * Escala de planos * Movimentos de câmara e profundidade de campo * Regras * Ângulos de câmara * Tipos de Lentes * **Som** * Música * Voz * Ambiente e silêncio * Contraponto sonoro * Perspetiva sonora * Leitmotiv e voz off * Som direto * Efeitos sonoros * **Montagem** * O plano como unidade base do filme * Narrativa, rítmica e intelectual * Narrativa linear, paralela, alternada e invertida * Raccord * Pontuação * Figuras de estilo * **Cenário** * Luz e cor * Interior ou exterior * Natural vs artificial * O valor psicológico e dramático do cenário e da luz * Arquitetura dos espaços * **Realização e atores** * **Escrita. Argumento, tema e sinopse** * **Estruturas narrativas** | * Criar narrativas explorando várias teorias da linguagem audiovisual. * Analisar como os meios audiovisuais refletem e influenciam a sociedade e a cultura ao longo do tempo. * Realizar pesquisa histórica, consultando fontes primárias e secundárias para obter informações sobre o desenvolvimento dos meios audiovisuais. * Identificar os diferentes géneros narrativos, como drama, comédia, suspense, ficção científica, documentário, entre outros. * Reconhecer as estruturas narrativas comuns, incluindo o desenvolvimento de personagens, conflito, clímax e resolução, em diferentes formas de narrativas audiovisuais. * Utilizar estilos de direção influenciam a forma como a história é contada. * Reconhecer as técnicas de guionismo, como flashbacks, narração não linear, diálogos, monólogos, e outras ferramentas utilizadas para construir narrativas envolventes. * Identificar como elementos visuais, como cenários, figurinos, cinematografia, e elementos sonoros contribuem para a narrativa. * Diferenciar entre narrativas seriadas e episódicas. * Realizar uma análise crítica das escolhas narrativas. * Escolher a relação de escala de plano de imagem/som. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Conceber narrativas audiovisuais*:

CD1. Demonstrando entendimento das estruturas narrativas, incluindo a introdução de personagens, desenvolvimento do enredo, clímax e resolução.

CD2. Identificando os estilos de direção específicos e compreender como esses estilos impactam a narrativa e a experiência do espectador.

CD3. Analisando as narrativas em médias interativas, considerando as escolhas do utilizador e o seu impacto na progressão da história.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Aplicável a diferentes contextos.

**Recursos**

* Computador ligado à internet.

**Observações**

Técnico Multimédia

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0008/0000** | Captar imagens em estúdio e em reportagem |
| UFCD 0000/0000 | Operações de câmara - estúdio e exteriores |

**Pontos de Crédito:** 4,5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Elaborar o roteiro ou um plano de filmagem detalhado, com as cenas a capturar, os locais onde serão filmadas, etc  R2. Em estúdio, organizar cenários, iluminação e adereços. Em reportagem, planear os locais a visitar, entrevistas ou eventos.  R3. Verificar e preparar o equipamento necessário, incluindo câmaras de vídeo, microfones, tripés, iluminação e acessórios de gravação de áudio. Verificar baterias e cartões de memória  R4. Aplicar regras de captação de imagem de acordo com o tipo de produção  R5. Revisão e edição | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Visão, objetivos e estilo da produção. * **Captação de imagem em estúdio** * Ligações e cablagem de imagem * Equipa de captação de imagem * Planos e enquadramentos para programas de informação * Movimentos de câmara em estúdio * **Captação de imagem em reportagem** * Métodos operacionais em equipa * Produzir ensaios jornalísticos * Enquadramento de repórteres nas passagens, aberturas e encerramentos * Cenas de corte, contra plano, regra dos 180° * **Captação de imagem em produções musicais** * **Captação de imagem de cenas de conflitos (guerras e “conflitos urbanos”)** * **Captação de imagem em produção publicitária e artística** * Métodos teóricos de produções de imagens publicitárias * Comercias e institucionais * Shows (ao vivo e gravação de clipes) * **Informações de técnicas específicas de linguagem e estrutura operacional** | * Adaptar as técnicas de captação de imagem de acordo com o contexto. * Configurar a câmara, incluindo abertura, velocidade do obturador, ISO e balanço de brancos, para otimizar a qualidade da imagem. * Ajustar as técnicas de captação para atender à estética visual desejada. * Escolher o mais apropriado tipo de câmara, lente, suporte e outros equipamentos, para cada tipo de produção. * Selecionar os enquadramentos adequados para transmitir eficazmente a narrativa da produção. * Aplicar técnicas específicas a cada um dos géneros de audiovisual. * Avaliar os ambientes de gravação, adaptando a captação * Aplicar técnicas captação de imagem de acordo com o tipo de produção.de imagem de acordo com as condições de luz. * Aplicar movimentos de câmara criativos | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Aplicar as técnicas e regras de captação de imagem de acordo com o tipo de produção*:

CD1. Capturando a visão e estilo visual desejados para a produção, mantendo a fidelidade ao conceito original.

CD2. Verificando a consistência nas escolhas estilísticas ao longo da produção, garantindo que a captação de imagem contribua para a coesão visual.

CD3. Adaptando as técnicas de captação de imagem de acordo com o género específico da produção.

CD4. Avaliando a qualidade técnica da imagem, considerando critérios como foco, exposição adequada, balanço de brancos e ausência de artefactos indesejados.

CD5. Aplicando técnicas inovadoras e criativas, adicionando elementos visuais únicos e interessantes à produção.

CD6. Superando desafios técnicos que surgem durante a captação, demonstrando capacidade de resolução de problemas em tempo real.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual.
* Exercício da atividade como profissional liberal
* Salas de Espetáculo

**Recursos**

* Computador com ligação à internet
* Equipamentos de iluminação
* Câmaras de vídeo.

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0009** | Efetuar fotografia digital em ambientes exteriores e interiores. |
| UFCD 0000/0000 | Fotografia digital |

**Pontos de Crédito:** 2,25

**Carga Horária: 25**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Avaliar as condições e planear a sessão fotográfica  R3. Escolher os ângulos, os elementos mais interessantes do ambiente, aplicar a regra dos terços  R4. Configurar os ajustes da câmara de acordo com as condições de iluminação e o efeito desejado: ajustar a abertura do diafragma, velocidade do obturador, ISO e balanço de branco.  R5. Capturar a imagem  R6. Ajustar a exposição, contraste, saturação de cores, nitidez e corrigir distorções. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Princípios básicos da produção fotográfica e o uso dos equipamentos fotográficos digitais** * Valores expressivos da imagem – estética e sentido crítico * **Fotografia digital** * Breve história da fotografia * Fotografia digital – o passado e o futuro * Terminologia * **Câmaras e imagens digitais** * Tipos de câmaras digitais * Controlos da câmara * Enquadramento de Imagens * Captação de Imagens * Fotografia contínua * Modo de reprodução * Sensores de Imagem - introdução * **Exposição e controlo** * Controlos de exposição – o obturador e a abertura * Modos de exposição * Modos de cena * Velocidade do obturador e abertura * Sistema de exposição * Fotómetro * **Nitidez** * Estabilização de imagem * Sensibilidade (ISO * Focagem * Profundidade de campo * Captar a expressão do movimento * **Dispositivos de armazenamento da câmara** * Armazenamento das imagens na câmara e no computador * Formatos de imagem * Transferência de imagens * Organização dos ficheiros de imagem * **Edição** * Balanço de brancos * Gestão de cor * Reenquadramento * Edição e correção de cor * Ferramentas de correção localizada * Efeito * Filtros de gradação | * Interpretar as instruções de funcionamento dos equipamentos de captura de imagem * Distinguir as funções dos dispositivos de captura de imagem * Selecionar e utilizar as funcionalidades do software de edição de imagens * Aplicar procedimentos de captação de imagem * Aplicar procedimentos de tratamento de imagem * Aplicar técnicas de enquadramento * Selecionar os valores expressivos da imagem através da estética e sentido crítico. * Utilizar a terminologia adequada ao domínio da fotografia digital. * Escolher a câmara digital * Captar fotografia digital em interior e exterior.. * Editar fotografias digitais * Aplicar a regra dos terços, dividindo a imagem em terços horizontal e verticalmente para posicionar elementos chave e criar composições visualmente atraentes. * Escolher o enquadramento adequado para destacar o objeto principal. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Efetuar fotografia digital em ambientes exteriores e interiores*:

CD1. Ajustando as configurações da câmara para garantir uma exposição adequada, evitando áreas muito escuras (subexposição) ou muito claras (superexposição).

CD2. Aproveitando a luz natural de forma eficiente, considerando a direção, intensidade e temperatura de cor da luz solar.

CD3. Compondo imagens de maneira criativa, considerando elementos como linhas, formas, texturas e padrões presentes no ambiente exterior.

CD4. Garantindo nitidez nos elementos principais da cena, utilizando técnicas como foco.

CD5. Lidando com áreas de sombra e realce, evitando perda de detalhes importantes nas partes escuras ou claras da imagem.

CD6. Trabalhando com diferentes fontes de iluminação artificial presente no ambiente interior.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual.
* Estúdios de fotografia
* Exercício da atividade como profissional liberal

**Recursos**

* Equipamentos de captura de imagem
* Computador e software de edição de imagem
* Recursos Multimédia e Audiovisuais
* Luzes e flashes.

**Observações**

Técnico desenho digital

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0010** | Captar áudio |
| UFCD 0000/0000 | Fundamentos do áudio, captação e mistura |

**Pontos de Crédito:** 2,25

**Carga Horária: 25**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Analisar a situação em que vai ocorrer a catação de áudio e selecionar os microfones para a situação de gravação  R2. Configurar os níveis de ganho nos equipamentos de gravação  R3. Capturar o áudio  R4. Editar através de softwares de áudio, ajustando os níveis de volume, equalização, compressão e efeitos conforme necessário | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Teoria do áudio – princípios básicos do som** * Amplitude áudio (decibel) * Espectro de frequências áudio (Hertz) * Timbre * Envelope sonoro * Comportamento do som no espaço (princípios de acústica) * Forma de onda (waveform) * Processadores dinâmicos (compressores e noise gate) * Mono e stereo * **Transdutores** * Ouvido humano * Altifalantes * Ativos e passivos * Nearfield e Farfield * **Microfones** * Dinâmicos; condensadores e de fita (Ribbons) * Polaridades * Phase * Resposta a frequência * **Conexões Áudio** * XLR, Jack, RCA, Line, Mic, ADAT, SPDIF, optical * **Captação** * Gravadores portáteis * Técnicas de captação em estúdio * Técnicas de captação em exterior * Técnicas de captação em software * Técnicas de captação com perche * **Mistura áudio** * História da gravação multipistas * Mistura analógica * Mistura digital * **Digital áudio Workstation (D.A.W.)** * Introdução aos vários softwares de edição áudio * Introdução às possibilidades de edição áudio | * Compreender o conceito de frequência em relação ao som, incluindo como ela é medida em hertz (Hz) e sua relação com a perceção de agudo e grave. * Definir a amplitude como a medida da intensidade ou volume do som, compreendendo a relação entre amplitude e volume sonoro percebido. * Descrever visualmente a forma de onda, explicando como diferentes formas estão associadas a diferentes fontes sonoras e timbres. * Definir timbre, destacando como ele contribui para a qualidade única de um som e permite a diferenciação entre diferentes fontes sonoras. * Explicar o fenómeno da reflexão do som, descrevendo como as ondas sonoras interagem com superfícies e são refletidas de volta. * Selecionar tipos e características principais dos microfones * Distinguir microfones, as suas características, direcionalidades e padrões polares, essenciais para a captura eficaz de som. * Identificar e lidar com potenciais problemas acústicos, como eco, ruídos externos e reverberação. * Posicionar microfones de forma estratégica para captar o som desejado e minimizar interferências indesejadas. * Adaptar a diferentes condições ambientais, como ambientes externos, espaços fechados, salas de concerto, entre outros. * Ajustar as configurações de captação para lidar com variações nas condições ambientais. * Utilizar técnicas de compressão (redução de amplitude) e expansão (aumento de amplitude) no processamento de áudio. * Misturar áudio, incluindo a combinação de várias fontes sonoras, ajuste de amplitudes e controle de posicionamento estéreo (panning). * Interpretar os diferentes parâmetros do som. * Analisar o espectro da intensidade sonora. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Captar áudio:*

CD1. Posicionando e direcionando os microfones adequadamente

CD2. Equilibrando a relação sinal-ruído

CD3. Limitando ou eliminando a distorção

CD4. Garantindo a clareza e inteligibilidade do áudio produzido

CD5. Apresentando um áudio estável e consistente, sem variações de volume e garantindo uma experiência auditiva agradável e imersiva

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual.
* Estúdios de som
* Exercício da atividade como profissional liberal
* Salas de Espetáculo

**Recursos**

* Computador com ligação à internet
* Equipamentos de captação de som
* Software de edição de som

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 00011/0000** | Aplicar técnicas de captação e gravação de áudio digital diferenciadas |
| UFCD 0000/0000 | Áudio digital e técnicas de captação |

**Pontos de Crédito:** 4,5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Recolher e interpretar o sinal de captação de áudio digital e suas características.  R2. Selecionar os equipamentos de criação de som e música digital.  R3. Sonorizar conteúdos multimédia aplicado a videojogos. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Áudio e gravação digital** * Sample rate * Bit rate * Formatos Lossless: WAV, AIFF, FLAC * Formatos Lossy: MP3, AAC, Vorbis * Conversão analógica para digital * Conversão digital para analógica * **Conceitos áudio em cinema de Michel Chion** * Contrato audiovisual * Acousmatic * Anempathetic * Empathetic * Full extension * Null extension * Hyper real * Ambiente/Drone * **Técnicas de captação em eventos televisivos** * Captação em contexto de estúdio de televisão * Captação em contexto de reportagem * Captação em contexto de evento desportivo * Captação em contexto de ficção * **Áudio no contexto de videojogos** * História do áudio nos videojogos * Sonorização de áudio para trailer de videojogo * Banco de sons para videojogo * **Equipamentos de criação de som e música digital** * MIDI - samplers e sintetizadores * Ligações MIDI * Sampling * Sintetizadores * Drum Machines | * Ajustar configurações como ganho, polaridade e filtros para otimizar a qualidade do áudio. * Editar e processar áudio utilizando softwares de edição, removendo ruídos indesejados e otimizando a qualidade do som. * Pensar criativamente ao enfrentar desafios específicos de captação de áudio em ambientes variados. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Aplicar técnicas de captação e gravação de áudio digital* diferenciadas

CD1. Gravando com uma qualidade de áudio clara, sem distorções, ruídos indesejados ou problemas acústicos percetíveis.

CD5. Adequando a técnica de captação áudio ao contexto e evento

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual.
* Estúdios de som
* Exercício da atividade como profissional liberal
* Salas de Espetáculo

**Recursos**

* Computador com ligação à internet
* Equipamentos de captação de som
* Software de edição de som
* Mesa de mistura

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0013** | Sonorizar e misturar som em software digital. |
| UFCD 0000/0013 | Áudio em televisão e cinema |

**Pontos de Crédito:** 2,25

**Carga Horária: 25**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Organizar e preparar os arquivos áudio  R2. Aplicar a equalização a cada faixa  R3. Elaborar a dinâmica (Compressão, Expansão, Limitação)  R4. Adicionar efeitos e efetuar o processamento áudio  R5. Refinar o balanceamento e a automatização | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **História do som no cinema** * Cinema mudo * Thomas A. Edison e o fonógrafo * Primeiros talkies * Evolução da tecnologia áudio * Papel do áudio no desenvolvimento da indústria do cinema * Dolby Stereo * Surround * Dolby Atmos * **Técnicas de mistura numa workstation de áudio digital** * Introdução ao software de áudio * Mistura * Masterização * Equalização * Compressão * Gating * Reverb * Delay * **Tecnologia Áudio em Televisão e Cinema** * Microfone de lapela * Microfone de mão * Microfone de ambiente * Bola de vento * Gravador portátil * Perche * Blimp * In-Ear * **Nomenclatura áudio em televisão** * Clean Feed * PGM áudio * Intercom * Sem Fim * Música para genérico * Operador Áudio * Assistente Áudio * **Nomenclatura áudio em cinema** * Foley * SFX * ADR * Dobragem * Música ambiente * Banda Sonora * Mistura * Pós-produção * **Som para imagem – software digital** * Sonorização vídeo * Edição áudio * Banco de sons * Captação Foley * Produção e edição de efeitos especiais | * Utilizar softwares de áudio populares, como Pro Tools, Logic Pro, Ableton Live, ou outros, dependendo das necessidades do projeto. * Operar mesas de mistura virtuais, ajustando faders, equalizadores, compressores e outros efeitos dentro do software. * Ajustar faders, equalizadores, compressores e outros efeitos dentro do software. * Editar áudio de maneira precisa, cortando, copiando, colando, e ajustando a temporização para garantir uma qualidade sonora consistente. * Executar mistura estéreo e mistura surround, para criar uma experiência sonora imersiva e espacial. * Utilizar equalização de forma eficaz, ajustando as características tonais das faixas para melhorar a clareza e a separação de instrumentos. * Aplicar técnicas de compressão e limitação para controlar a dinâmica e garantir um equilíbrio sonoro consistente. * Usar efeitos de áudio, como reverb, delay, chorus e outros, para adicionar profundidade e personalidade à mistura. * Sincronizar a mistura de áudio com o vídeo de maneira precisa, garantindo uma perfeita integração em projetos audiovisuais. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Sonorizar e misturar som em software digital*:

CD1. Garantindo um equilíbrio adequado entre diferentes elementos sonoros, evitando que algum instrumento ou voz se destaque excessivamente.

CD2. Avaliando a qualidade geral da mistura, considerando clareza, nitidez, e agradabilidade auditiva.

CD3. Garantindo uma variação apropriada de volume e evitando distorções ou picos indesejados.

CD4. Sincronizando os elementos sonoros com eventos visuais.

CD5. Equalizando as características tonais de cada elemento, assegurando que cada parte da mistura tenha seu espaço adequado na frequência.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual.
* Estúdios de som
* Exercício da atividade como profissional liberal
* Salas de Espetáculo

**Recursos**

* Computador com ligação à internet
* Equipamentos de captação de som
* Software de edição de som
* Mesa de mistura

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0015/0000** | **Editar e exportar conteúdos audiovisuais** |
| UFCD 0000/0000 | Edição de vídeo digital |

**Pontos de Crédito:** 2,25

**Carga Horária: 25**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Importar, organizar, rotular e nomear as faixas e os clipes  R2. Cortar e organizar os clipes de vídeo de acordo com a narrativa ou o fluxo  R3. Ajustar e sincronizar áudio e vídeo.  R4. Corrigir cor e gradação.  R5. Editar e exportar conteúdos completos, utilizando as ferramentas de edição de vídeo digital. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Formatos de vídeo digital** * 4:3 e 16:9 * Resolução de Frame * Imagens entrelaçados e progressivas (Frames e Fields) * Formatos SD e HD, 2K e 4K e novos formatos * Formatos de vídeo e codecs * Bit rate e suas consequências * Frame rate * Timecode NDF e DF * **Softwares de edição de vídeo digital** * Equipamento informático para edição de vídeo digital * Configuração inicial do programa * Formatos de projeto e organização (Auto Save) * Principais layouts da área de trabalho * Importação de vídeo e configurações * Monitor de Preview e Program * Timeline * **Track de vídeo e áudio** * Edição com as ferramentas do track * Primeiras ferramentas de edição (Cut e Triming) * Edição com mark in e mark out * Setup Workspace * Safe area * Ferramentas Clip Volume e Track Volume * Painel áudio Mix * Ferramentas Insert e Overlay * Ferramenta Fast e Slow. * Ferramenta de criação e design de títulos * Uso seguro do Title Safe * Títulos em motion (Roll e Crawl) * Pre Roll e Post Roll de créditos * Uso de templates * Painel Effect Control * Ferramentas Motion (Position, Scale, Rotation, Opacity e Anchor Point) * Ferramentas avançadas de edição (Ripple e Rolling Tool) * Ferramentas Strech * Ferramenta Slipe e Slide Tool * Conceito e uso de Time Remapping * Efeitos de transição * Efeitos de vídeo * Matte Key e Chroma-Key * Animação por Keyframes * **Integração com software de tratamento de imagem** * Automações e configurações * **Gravação de áudio e controlo de nível** * Formatos e codecs de áudio * Exportação áudio * Ferramentas de Croma e Luma (Monitor de forma de onda e vectorscópio) * **Project Manager** * Ferramentas - Capture e Batch * Bars and Tone * Universal Counting Leader * **Adobe Media Encoder** * Exportação de vídeo * Configurações de formatos e codecs | * Utilizar as ferramentas básicas e avançadas do software para editar, cortar, ajustar volume, aplicar efeitos, entre outros. * Desenvolver e seguir eficientes fluxos de trabalho de edição, desde a importação de arquivos até a exportação final. * Criar narrativas envolventes através da edição. * Escolher cortes, transições, efeitos visuais e sonoros que contribuam para a qualidade geral do conteúdo. * Exportar conteúdo em diferentes formatos. * Reconhecer os softwares mais utilizados no mercado audiovisual para edição de vídeo digital. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Editar e exportar conteúdos audiovisuais*:

CD1. Sincronizando áudio e vídeo ao longo do conteúdo, sem desalinhamentos percetíveis.

CD2. Garantindo uma transição suave entre cenas, cortes e elementos visuais e sonoros.

CD3. Realizando correção de cor e gradação de forma adequada, mantendo uma estética visual consistente.

CD4. Adequando o conteúdo ao público-alvo, levando em consideração preferências, sensibilidades e requisitos específicos.

CD5. Exportando no formato e na resolução apropriados para a plataforma de distribuição final, garantindo compatibilidade e qualidade.

CD6. Garantindo consistência na aparência visual e sonora ao longo de todo o conteúdo, evitando mudanças bruscas que possam distrair o espectador.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual.
* Exercício da atividade como profissional liberal
* Salas de Espetáculo

**Recursos**

* Computador com ligação à internet
* Software de edição de vídeo
* Software de edição de som

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0016** | Editar conteúdos vídeo para televisão e para cinema |
| UFCD 0000/0016 | Edição de vídeo digital em televisão e cinema |

**Pontos de Crédito:** 4,5

**Carga Horária: 25**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Selecionar e organizar o material bruto  R2. Montar a sequência do vídeo de acordo com o roteiro ou storyboard  R3. Colorizar e corrigir a cor e mixar o áudio  R4.Exportar e aplicar a formatação específica | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Edição de vídeo digital em televisão e cinema** * Papel do editor em televisão e papel do montador no cinema * **Métodos de trabalho em cinema vs televisão** * Organização do trabalho na televisão e no cinema * Géneros televisivos vs géneros cinematográficos * **Linguagem de edição de vídeo digital no universo televisivo e cinematográfico** * Linguagens: ficção e documentário * Linguagens de edição * Continuidade espácio-temporal * Ritmo * **Edição de conteúdos de vídeo digital em televisão e cinema** * Material de cobertura * Edição de reportagem * Edição de ficção de narrativa linear e não-linear * Montagem paralela * Montagem invisível * Som na montagem | * Utilizar softwares de edição de vídeo, como Adobe Premiere, Final Cut Pro, DaVinci Resolve, entre outros. * Distinguir as características e método de trabalho da edição em televisão e cinema. * Utilizar a linguagem da montagem no universo televisivo e cinematográfico. * Aplicar transições de forma criativa, escolhendo aquelas que complementam a atmosfera do vídeo e contribuem para a narrativa. * Incorporar efeitos visuais, gráficos e animações de forma aprimorar a estética do vídeo. * Escolher cores, composição visual e estilo de edição, para criar uma experiência visualmente atraente. * Aplicar técnicas inovadoras na edição, buscando constantemente aprimorar a criatividade. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Editar conteúdos vídeo de forma criativa*:

CD1. Apresentando uma narrativa visual clara e envolvente, mantendo a atenção do espectador ao longo de sua duração.

CD2. Demonstrando originalidade na escolha de abordagens, transições, efeitos visuais e outros elementos que contribuam para a singularidade e criatividade do vídeo.

CD3. Alinhando as características e preferências do público-alvo, considerando a sua sensibilidade cultural, idade e interesses.

CD4. Aplicando transições e efeitos visuais de maneira suave e harmónica, contribuindo para a fluidez do vídeo sem distrair excessivamente.

CD5. Sincronizando o áudio e vídeo, evitando qualquer descompasso que possa prejudicar a experiência do espectador.

CD6. Selecionando pistas musicais e efeitos sonoros que complementem a atmosfera do vídeo.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual.
* Exercício da atividade como profissional liberal
* Salas de Espetáculo

**Recursos**

* Computador com ligação à internet
* Software de edição de vídeo
* Software de edição de som
* Banco de vídeos e de áudio.

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0015** | **Editar sequências de vídeo a partir de guião** |
| UFCD 0000/0000 | Vídeo Digital |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Organizar o material vídeo disponível  R2. Escolher takes e selecionar clipes  R3. Organizar a sequência lógica da informação visual  R4. Corrigir a cor e a imagem  R5. Renderizar e exportar as sequências de vídeo | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Equipamentos de captação de vídeo. * Familiaridade com pelo menos um software de edição de vídeo popular. * Conceitos fundamentais de vídeo. * **Anatomia e fisiologia do olho humano e a câmara** * CCD - o olho da câmara * Formatos de ficheiros de vídeo (MP4, MOV, AVI). * **Sinal de vídeo** * Sinal analógico Vs sinal digital - características * Linhas, campos e quadros * Pixels e seus aspetos * Medidores eletrónicos do sinal de vídeo e os seus ajustes * **Progressive scan** * Do filme ao vídeo * **Suportes de câmara** * Tripé, Grua * Pedestal * Dolly, Steadycam * **Camcorder** * Diferentes partes constituintes * Controles básicos da câmara * Uso das baterias * Material de transporte de equipamento * Montagem e desmontagem de uma camcorder profissional sobre um tripé * Correção de Cor. * Efeitos Visuais. * Enquadramentos e planos de cena. * Exportação e renderização. | * Utilizar hardware de aquisição de vídeo * Descrever as especificidades técnicas de um vídeo * Operar um software de edição * Realizar operações básicas de edição na linha do tempo. * Inserir transições e efeitos para melhorar a narrativa visual * Sincronizar trilhas de áudio e vídeo. * Aplicar um estilo visual consistente ao vídeo * Exportar sequências de vídeo dependendo do suporte final | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Cooperação com a equipa. * Empenho e persistência na resolução de problemas. * Sentido crítico. * Sentido criativo. * Flexibilidade e adaptabilidade. * Disponibilidade para aprender. * Respeito pelas regras e normas definidas. |

**Critérios de Desempenho**

*Editar sequências de vídeo a partir de guião*:

CD1. Mantendo uma narrativa visual coesa e compreensível.

CD2. Eliminando os corte e transições abruptas, para manter a linha do tempo precisa.

CD3. Sincronizando áudio e vídeo.

CD4. Aplicando correção de cor.

CD5. Adaptando a sequência de vídeo ao suporte desejado.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Agências digitais em Multimédia, Audiovisuais.
* Produtoras de audiovisuais.
* Freelance e Trabalho Autónomo

**Recursos**

* Equipamentos de aquisição de vídeo
* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
* Software de edição de vídeo

**Observações**

Técnico multimédia

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0016/0000** | Criar grafismos apelativos de acordo com os conteúdos audiovisuais. |
| UFCD 0000/0028 | Pós-produção de vídeo digital |

**Pontos de Crédito:** 2,25

**Carga Horária: 25**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Criar o conceito de design alinhado com a identidade vidual do conteúdo  R2. Desenhar objetos em softwares de composição de imagem.  R2. Produzir e animar os grafismos  R3. Corrigir a imagem vídeo nas suas diversas componentes | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Introdução à pós-produção** * Softwares de composição de imagem * Criação de composições * Área de trabalho * Posição, rotação, escala e opacidade * Timecode e frames * **Iniciação de um projeto** * Importação de ficheiros * Introdução à animação * Posição * Escala * Opacidade * Rotação * Criação de textos * Animação de textos * **Importação de objetos criados** * Motion Graphics * Lettering * Motion Blur * Shapes * Ajuste do Anchor Point * Animação baseado em Keyframes * Animação de camadas com Zoom In e Zoom Out * Puppet Tools * Ajuste de projeto para trabalhar com software de tratamento de imagem * Criação de máscaras * Roto Brush * Camadas PSD * **Correção de cor** * Monitor de referência * Ajuste de cor com o Levels * Ajuste de cor com Color Finesse 3 * Color Grading * Composição 3D * **Criação de uma câmara** * Adicionar uma câmara * Criação de texto 3D * Views 3D * Luz 3D * Importação de Background * Cenário e texto 3D * Track Motion * Warp Stabilizer * Pontos de Tracking * Simulação de partículas * Timewarp * **Criação de ficheiro para renderizar** * Formatos de vídeo * Formatos de áudio * Formatos de imagem * Render Queue | * Criar elementos gráficos * Usar software de design gráfico, como Adobe Illustrator, Photoshop, Canva, ou outras ferramentas relevantes ao seu trabalho. * Traduzir visualmente conceitos complexos * Desenvolver grafismos para diferentes plataformas, seja em vídeos, redes sociais, apresentações ou outros formatos. * Integrar elementos da identidade visual da marca ou projeto nos grafismos * Garantir a responsividade do design * Realizar testes nos grafismos | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Criar grafismos apelativos de acordo com os conteúdos audiovisuais*:

CD1. Alinhando os grafismos com o conteúdo audiovisual, complementando a mensagem transmitida de forma clara e eficaz.

CD2. Garantindo que os grafismos sigam uma estética consistente com o estilo geral do conteúdo, mantendo uma identidade visual harmoniosa.

CD3. Capturando a atenção do espectador com grafismos visualmente atrativos.

CD4. Adaptar os grafismos a diferentes plataformas, mantendo sua eficácia em vários dispositivos e ambientes.

CD5. Demonstrando originalidade e criatividade na conceção dos grafismos, evitando clichés e explorando abordagens inovadoras.

CD5. Integrando os grafismos de forma natural com os elementos audiovisuais.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual.
* Exercício da atividade como profissional liberal
* Salas de Espetáculo

**Recursos**

* Computador com ligação à internet
* Software de edição de vídeo
* Software de edição de som
* Software de edição de imagem e vetores.

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0019** | Produzir um videoclip. |
| UFCD 0000/0019 | Realização de videoclip |

**Pontos de Crédito: 4**,5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Desenvolver e orçamentar a ideia e o roteiro  R2. Realizar as filmagens de acordo com o roteiro ou storyboard  R3. Coordenar as atividades da equipa de produção  R4. Importar o material de vídeo e áudio para o software de edição e manipular o ritmo visual  R5. Organizar a ficha do filme | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Visionamento de videoclips** * Análise crítica e analítica * **Imagens adequadas à interpretação criativa da música** * **História e importância dos videoclips – binómio música/vídeo** * **Multiplicidade de modelos narrativos** * **Sincronismo do discurso sonoro e visual no audiovisual** * **Fases da produção de um videoclip** * **Dossiê de produção** * Pré-produção * Função estética * Planificação * Produção * Mapa de relevo * Mapa de produção * Mapa de gravação * Equipa técnica * Equipa artística * Funções * Competências * Produção * Rodagem – performance e método * Equipamentos * Atores * Adereços * Pós-produção * Digitalização * Edição e pós-produção * Ritmo audiovisual * **Ficha do filme** * **Materiais promocionais para a preparação da exibição do filme** * **Master do exercício do videoclip** | * Criar conceitos criativos e inovadores que se alinhem à mensagem da música e à identidade do artista. * Desenvolver a direção de arte * Elaborar storyboards que representem visualmente a sequência de cenas e a narrativa do videoclipe. * Operar câmaras de vídeo profissionais * Planear a composição, iluminação e escolha de enquadramentos. * Usar software de edição de vídeo. * Orientar os artistas ou elenco, garantindo performances convincentes e alinhadas com a visão do videoclipe. * Organizar a logística de produção, incluindo alugueres, cronogramas, equipamentos e equipa. * Gerir orçamento * Contextualizar a produção videográfica contemporânea. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Produzir um videoclip*:

CD1. Utilizando programas de edição de vídeo como Adobe Premiere, Final Cut Pro ou outros.

CD2. Aplicando efeitos especiais, correção de cor e outros elementos na fase de pós-produção.

CD3. Desenvolvendo ideias criativas e originais para o videoclipe.

CD4. Planeando todas as etapas da produção, desde a pré-produção até a pós-produção.

CD5. Incorporando elementos promocionais ou estratégias de marketing no videoclipe.

CD6. Criando um estilo visual que complemente a música.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Aplicável a diferentes contextos.

**Recursos**

* Computador com ligação à internet
* Software de edição de vídeo
* Software de edição de imagem e vetores.
* Software de edição de som

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0018/0000** | Produzir curtas-metragens de ficção. |
| UFCD 0000/0000 | Realização de ficção |

**Pontos de Crédito:** 4,5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Desenvolve o roteiro  R2. Planear as etapas e produção (seleção de elenco, escolha de localzações, definição de figurinos e adereços, e agendamento de filmagens)  R3. Realizar filmagens de acordo com o roteiro e o plano de filmagem estabelecidos  R5. Pós-produzir e exportar para o formato adequado  R4. Elaborar um dossiê de produção. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Géneros da ficção** * **Áreas de trabalho** * Realização * Produção * Câmara * Som * Direção artística * Pós-produção * **Organização e funções na composição das equipas** * **Assistência de realização, produção e anotação** * **Argumento** * Narrativo * Estético * Técnico * **Importância da preparação do exercício de ficção e trabalho de coordenação das várias equipas** * Produtor / Realizador * Noção e trabalho com o conceito “fora de campo” * Dossiê de produção * Pré-produção * **Importância das reuniões com toda a equipa** * **Importância dos ensaios com atores e equipa técnica** * **Plano de trabalho** * **Atores, casting e criação de personagens** * Conceptboard, storyboard e shootingboard * Enquadramento e visualização * Locais * Guarda-roupa * Iluminação * Cenário utilizando locais naturais * Características e condições de construção cenográfica para ambientes ficcionados * **Adereços** * **Produção** * Filmagens * Som direto – Captação de som * Os atores – Opções criativas e técnicas * **Pós-produção** * Edição * Montagem * Tratamento de imagem * Efeitos especiais * Banda sonora * Locução * **Masterização** * Materiais promocionais para a preparação da exibição do filme * Master do exercício da ficção | * Planear as etapas da produção, desde a pré-produção até a pós-produção. * Coordenar as etapas da produção, desde a pré-produção até a pós-produção. * Escolher locais * Orientar os atores * Escolher de ângulos de câmara e direção de arte. * Editar o filme * Orientar a equipe e manter um ambiente colaborativo durante a produção. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Produzir curtas-metragens de ficção*:

CD1. Avaliando a qualidade da filmagem, incluindo composição de cena, iluminação e uso efetivo da câmara.

CD2. Verificando a qualidade da edição, considerando a fluidez da narrativa, transições suaves e coerência visual.

CD3. Analisando o ritmo da narrativa para garantir que o filme seja envolvente do início ao fim.

CD4. Incluindo cenários, figurinos e adereços.

CD5. Integrando efeitos visuais, avaliando a qualidade no contexto do filme.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual, Multimédia e Design.
* Exercício da atividade como profissional liberal

**Recursos**

* Computador com ligação à internet
* Software de edição de vídeo
* Software de edição de imagem e vetores.
* Software de edição de som

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0019/0000** | Realizar um programa de televisão de estúdio em direto. |
| UFCD 0000/0000 | Realização para televisão – multicâmara |

**Pontos de Crédito:** 4,5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Planear a logística do estúdio, incluindo disposição de cenários, câmaras, iluminação e equipamentos de áudio  R2. Realizar ensaios, testar equipamentos  R3. Coordenar as atividades da equipe técnica, direcionando câmeras, ajustando iluminação e garantindo que o áudio claro.  R4. Controlar tempos dos segmentos e efetuar ajustes. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Vocabulário e glossário de estúdio e régie de televisão** * **Equipa de produção televisiva em estúdio** * Papel dos realizadores no estúdio * Funções da equipa de produção em televisão * **Equipamentos, hardware e software para régie** * **Planificação de um programa de televisão** * Guião de um programa de estúdio em direto * Entrevistas - ao vivo e gravadas * Preparação de folhas de câmara, ordens de execução e gráficos de tempo * Vocabulário e glossário de operação em estúdio e régie * Ordens de execução * Folha de câmara * Temporizações e contagens * Ensaio de realização de programa de informação * Briefing de produção à equipa * Realização de um programa de televisão de estúdio em direto | * Liderar e coordenar uma equipa multifuncional, incluindo câmaras, operadores de áudio, diretores, produtores e outros membros da equipa. * Gerir o tempo durante a transmissão ao vivo * Nomear possíveis problemas técnicos ou logísticos e implementar soluções proativas. * Improvisar de forma criativa em situações imprevistas * Monitorizar todos os elementos técnicos, incluindo som, imagem, gráficos | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Realizar um programa de televisão de estúdio em direto*:

CD1. Verificando a precisão técnica na operação de equipamentos de estúdio, incluindo câmaras, iluminação, áudio, gráficos, e outros dispositivos.

CD2. Avaliando a capacidade de seguir o guião e manter a estrutura planeada do programa, garantindo que os segmentos ocorram no tempo previsto.

CD3. Observando transições suaves entre diferentes partes do programa, evitando cortes abruptos e mantendo a continuidade visual e narrativa.

CD4. Improvisando de forma criativa quando necessário.

CD5. Garantindo nitidez visual, áudio claro e ausência de problemas técnicos.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual.
* Estúdios de som
* Exercício da atividade como profissional liberal
* Salas de Espetáculo

**Recursos**

* Computador com ligação à internet
* Equipamentos de iluminação
* Equipamentos de suporte
* Câmaras de vídeo.
* Equipamento de streaming ou broadcast

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0020/0000** | Montar e utilizar equipamentos de iluminação. |
| UFCD 0020/0000 | Princípios de iluminação |

**Pontos de Crédito:** 2,25

**Carga Horária: 25**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Compor a iluminação com luz natural e artificial.  R2. Selecionar tipos de lâmpadas e de refletores.  R3. Escolher e enumerar os equipamentos de iluminação de estúdio e exteriores.  R4. Montar e utilizar equipamentos de iluminação adequados aos objetivos pretendidos. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Iluminação** * Princípios (luz natural e luz artificial) * Definição de luz * Três pontos principais da qualidade das lâmpadas * IRC (índice de reprodução de cor) * K (eficiência luminosa) * Graus Kelvin (temperatura de cor) * **Tipos de lâmpadas** * Incandescentes * Halógenas * Mistas * Vapor de mercúrio * Multivapores metálicos * Vapor de sódio * Lâmpadas de descarga * Fluorescentes * Fluorescentes compactas * LEDs * **Refletores** * Equipamentos refletores de tungstênio e Day-light * Tipo de refletores: Fresnel, aberto, spot, mini.brut, maxi-brut, soft, calhas, Sun-gun, mini-kits, HMI, balões * **Equipamentos de iluminação de estúdio e exteriores** * Filtros difusores e sua aplicação * Rebatedores * Temperatura de cor * Conceito * Formação das cores * Síntese aditiva e subtrativa das cores * Filtros de correção de cor e sua aplicação * Luz natural e luz artificial * Direção da luz, contraste e cor * **Linguagem no set - glossário, vocabulário e apresentação dos equipamentos** | .   * Posicionar as fontes de luz de maneira estratégica * Controlar sombras e realces * Utilizar modificadores de luz, como softboxes, snoots, gelatinas, e difusores * Equilibrar a luz artificial com a luz ambiente * Adaptar os equipamentos de iluminação a diferentes cenários * Gerir várias fontes de luz simultaneamente * Avaliar as necessidades específicas de iluminação de cada projeto * Manusear equipamentos de iluminação | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Montar e utilizar equipamentos de iluminação*:

CD1. Configurando os equipamentos de iluminação de forma precisa, ajustando a intensidade, temperatura de cor e direção da luz conforme necessário.

CD2. Demonstrando eficiência e habilidade em otimizar o tempo de preparação na montagem e desmontagem.

CD3. Posicionando as fontes de luz de maneira estratégica, alcançando o efeito desejado na cena e proporcionando uma iluminação equilibrada.

CD4. Garantindo s segurança de pessoas e bens

CD5. Adaptando os equipamentos de iluminação a diferentes ambientes, considerando as características específicas de cada local.

CD6. Usando modificadores de luz de maneira criativa, moldando a luz para atender às necessidades estilísticas de cada projeto.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual.
* Estúdios de fotografia
* Exercício da atividade como profissional liberal
* Salas de Espetáculo

**Recursos**

* Equipamentos de iluminação.

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0023** | **Aplicar processos e métodos de iluminação para estúdio e exteriores** |
| UFCD 0000/0023 | Iluminação para estúdio e exteriores |

**Pontos de Crédito:** 2,25

**Carga Horária: 25**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R2.  R5. Representar em desenho a estratégia de iluminação com recurso a simbologia.  R6. Desenhar o esquema de montagem de um projeto de iluminação para estúdio e exteriores. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Iluminação para estúdio e exteriores** * Objetivos * Processos de luminotécnica de cena * Método de Stanley McCandless * Instalação e comando de equipamento de iluminação * **Tipos de iluminação e principais ângulos de focagem em exteriores e interiores** * Variáveis de iluminação * Técnicas de iluminação * **Câmaras de vídeo** * Limites tonais e alcance dinâmico * **Representação em desenho do projeto de iluminação para estúdio e exteriores** * Esquema de montagem * Simbologia * Componentes do desenho de luz no vídeo e na fotografia * Elementos que constituem uma imagem * **Sinopse de iluminação para estúdio e exteriores** * Matemática das projeções * Lei do Inverso do Quadrado da Distância * Iluminação com 1 a 5 pontos * Contraste: sombras e luz de enchimento | * Comparar as várias técnicas de iluminação para estúdio e exteriores. * Identificar variáveis de iluminação que interferem na imagem. * Comparar limites tonais das câmaras de vídeo. * Explicar conceitos complexos de luminotécnica. * Realizar demonstrações práticas de iluminação para ilustrar conceitos e técnicas específicas. * Utilizar exemplos visuais para ilustrar processos e resultados. * Compreender como a luminotécnica é utilizada na resolução de desafios específicos, como sombras indesejadas, realces excessivos, ou criação de atmosferas específicas. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Aplicar processos e métodos de iluminação para estúdio e exteriores*:

CD1. Demonstrando um conhecimento sólido e aprofundado dos princípios da luminotécnica, incluindo temperatura de cor, intensidade, direção e qualidade da luz.

CD2. Utilizando exemplos visuais, como fotografias, vídeos ou esquemas, para ilustrar conceitos e tornar a explicação mais compreensível.

CD3. Estabelecendo uma ligação entre os conceitos teóricos e a aplicação prática em projetos reais.

CD4. Resolvendo problemas práticos relacionados à luminotécnica

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual.
* Estúdios de fotografia
* Exercício da atividade como profissional liberal
* Salas de Espetáculo

**Recursos**

* Computador com ligação à internet
* Equipamentos de iluminação
* Câmaras de vídeo.

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0009** | Elaborar orçamentos de um produto audiovisual para televisão e cinema. |
| UFCD 0000/0009 | Produção audiovisual para televisão e cinema |

**Pontos de Crédito:** 2,25

**Carga Horária: 25**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Analisar o projeto audiovisual e identificar os requisitos técnicos  R2. Levantar a necessidade de equipamentos e de recursos humanos  R3. Fazer o cálculo orçamental dos recursos  R4. Elaborar o orçamento | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Produção audiovisual para televisão e cinema** * Tipos * Mercado de trabalho * Produtos audiovisuais * **Produção audiovisual para televisão** * Introdução à produção televisiva * Introdução ao mundo audiovisual * Equipa de produção * Programas, propostas e argumentos * Institucional, publicitário e broadcast * Produção de programas para televisão: tipos, fases e características da produção em estúdio, exteriores e transmissões * Três fases da produção: pré-produção – produção e pós-produção * Passos fundamentais da produção audiovisual * Planificação da produção * **Produção audiovisual para cinema** * Características do produtor * Relação entre produção e equipa * Organograma de produção * Produção executiva * Captação de recursos * Função do Produtor Executivo * Relação do Produtor Executivo com a direção * Distribuição de verba * Produção geral * Função do Diretor de Produção * Produção de casting * Contratos/autorizações * Características e pesquisa * Pré-produção, produção e pós-produção * Produção de figuração * Pré-produção, produção e pós-produção de figuração * Produção de décor * Set de filmagem * Ordem do dia * Plano de filmagem * Folha de produção * **Orçamentos** * Gestão e recursos humanos, técnicos, financeiros e logísticos * Normas de segurança e prevenção de riscos * Custos de produção * Contratos e orçamentos, aspetos legais e direitos de autor | * Enumerar os diferentes tipos de produção audiovisual para televisão e cinema. * Identificar os passos fundamentais a seguir numa produção para televisão e para cinema. * Identificar os recursos humanos, técnicos, financeiros e logísticos da produção para televisão e para cinema * Identificar os aspetos jurídicos da produção audiovisual para televisão e cinema. * Identificar as fases da produção para televisão e para cinema. * Identificar o mercado de trabalho e tipos de produtos audiovisuais. * Distinguir a produção audiovisual para televisão e da produção audiovisual para cinema. * Identificar e avaliar riscos potenciais que podem impactar o orçamento, como atrasos na produção, mudanças de elenco, condições meteorológicas adversas, entre outros. * Utilizar folhas de cálculo e outras ferramentas financeiras para criar orçamentos. * Negociar contratos com fornecedores, elenco, equipe técnica e outros stakeholders. * Interpretar as leis fiscais e incentivos disponíveis na região de produção. * Estimar com precisão os custos associados a diferentes aspetos da produção, como aluguer, equipamento, salários, figurinos, maquiagem, efeitos especiais, entre outros. * Gerir recursos humanos, incluindo a contratação de profissionais qualificados, a definição de papéis e responsabilidades, e o desenvolvimento de uma equipa coesa. * Criar planos de contingência para lidar com imprevistos e emergências. * Comunicar eficazmente com membros da equipe, produtores, investidores e outras partes interessadas. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Elaborar orçamentos para um produto audiovisual para televisão e cinema*:

CD1. Refletindo uma compreensão sólida dos custos associados a diferentes aspetos da produção.

CD2. Detalhando as despesas, evidenciando uma compreensão abrangente de todos os elementos que contribuem para o orçamento.

CD3. Apresentando o orçamento, com explicações claras e justificativas para cada linha de despesa, facilitando a compreensão.

CD4. Alinhando o orçamento com o cronograma de produção, garantindo que os recursos financeiros estejam disponíveis quando necessário em cada fase do projeto.

CD5. Planeando riscos financeiros, demonstrando a capacidade de antecipar e lidar proactivamente com possíveis desafios orçamentários.

CD6. Demonstrando uma abordagem eficiente no uso de recursos financeiros, otimizando custos sem comprometer a qualidade do produto final.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual.
* Exercício da atividade como profissional liberal

**Recursos**

* Computador ligado à internet.
* Editor de Texto
* Folhas de Cálculo
* Software de Planeamento

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0024** | Planear a apresentação de um projeto audiovisual. |
| UFCD 0000/0024 | Promoção e apresentação de projeto audiovisual |

**Pontos de Crédito:** 2,25

**Carga Horária: 25**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Conceber estratégia de divulgação, distribuição e monitorização de um projeto audiovisual.  R2. Selecionar oportunidades de promoção de um projeto audiovisual.  R3. Desenvolver a apresentação de um projeto audiovisual para diferentes meios de comunicação. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **A ideia e a oportunidade** * **Oportunidades** * Canais de televisão * Editais * Fundos * Leis de incentivo * Patrocinadores * **Importância do público-alvo** * **Formatos de entrega e padrões para exibição em canais de TV** * **Outros medias na hora de desenvolver o conteúdo do projeto** * **Cuidados necessários desde a criação do projeto** * **Trabalho com os canais de comunicação que já tem os seus portais e redes** * **Otimização do conteúdo para a utilização em vários meios** * **Apresentação de projetos para: patrocinadores, emissoras de TV, programas de incentivo e editais** * **Formas de apresentação: física, eletrónica e pitchings** | * Utilizar recursos visuais, como slides ou vídeos, para complementar a apresentação. * Responder perguntas detalhadas sobre o projeto. * Argumentar sobre a viabilidade e méritos do projeto. * Destacar os pontos fortes do projeto que o diferenciam e o tornam atrativo. * Adaptar a apresentação de acordo com os interesses e preocupações específicos do público. * Demonstrar familiaridade com os aspetos técnicos da produção audiovisual. * Utilizar terminologia específica da indústria de maneira precisa e apropriada. * Criar slides visualmente atraentes e informativos. * Incorporar vídeos, imagens e outros elementos visuais para melhorar a compreensão do projeto. * Manter a apresentação dentro do tempo estabelecido. * Controlar o ritmo da apresentação para manter o interesse da audiência. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Planear a apresentação de um projeto audiovisual.*:

CD1. Verificando se a mensagem do projeto foi compreendida de maneira geral pela audiência.

CD2. Avaliando se os objetivos do projeto foram comunicados de forma clara.

CD3. Avaliando a capacidade de persuadir e convencer os *stakeholders* da viabilidade e relevância do projeto.

CD4. Apresentando de forma precisa de informações técnicas relacionadas ao projeto.

CD5. Responder a perguntas de forma clara e completa.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Aplicável a diferentes contextos.

**Recursos**

* Computador com ligação à internet
* Equipamentos de captura de vídeo e som.
* Equipamentos de iluminação
* Software de edição de vídeo
* Software de edição de imagem e vetores.
* Software de edição de som

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0025** | **Efetuar a manutenção preventiva de equipamentos audiovisuais** |
| UFCD 0000/0025 | Manutenção e segurança de equipamentos audiovisuais |

**Pontos de Crédito:** 2,25

**Carga Horária: 25**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Identificar os elementos de ligação utilizados para ligar os equipamentos audiovisuais.  R2. Soldar pequenos componentes eletrónicos, cabos e fichas.  R3. Efetuar reparações de avarias eletrónicas e mecânicas em equipamentos audiovisuais.  R4. Aplicar procedimentos de manutenção de equipamentos audiovisuais.  R5. Identificar riscos derivados da realização de produções audiovisuais ou da participação em espetáculos. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Elementos de ligação de equipamento audiovisual** * Cabos coaxiais * Cabos de áudio e respetivas impedâncias em ohms * **Soldadura simples** * Ferros de soldar e soldaduras * **Ferramentas de eletricidade e eletrónica** * **Avarias** * Avarias mecânicas mais comuns dos equipamentos * **Manutenção dos equipamentos audiovisuais** * Limpeza e conservação das cabeças de gravação de um gravador de vídeo * Modos de verificar os vários ajustes a fazer aos equipamentos, quando ocorrerem alterações ao * Funcionamento habitual * **Riscos** * Nível de perigo e toxicidade associados à manipulação dos diferentes materiais * Produtos, ferramentas e equipamentos | * Identificar e diagnosticar problemas técnicos nos equipamentos. * Determinar as causas subjacentes aos problemas encontrados. * Realizar soldagem básica para reparar conexões elétricas. * Substituir ou reparar componentes defeituosos. * Ler e interpretar manuais técnicos dos fabricantes dos equipamentos. * Entender e seguir diagramas elétricos. * Utilizar ferramentas específicas para manutenção de equipamentos audiovisuais. * Organizar ferramentas e equipamentos de trabalho. * Encontrar soluções criativas para desafios técnicos. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Aplicar procedimentos de manutenção de equipamentos audiovisuais*:

CD1. Avaliando se a manutenção resultou em aumento na confiabilidade operacional dos equipamentos.

CD2. Verificando se as intervenções de manutenção levaram a uma redução no número de falhas.

CD3. Garantindo que a manutenção preserve ou melhore a qualidade do áudio e vídeo produzidos pelos equipamentos.

CD4. Assegurando que os equipamentos estejam em conformidade com as normas de segurança aplicáveis após a manutenção.

CD5. Identificando e eliminando qualquer risco de segurança relacionado ao uso dos equipamentos.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Aplicável a diferentes contextos.

**Recursos**

* Computador ligado à internet.
* Aparelhos de medição
* Ferramentas várias
* Equipamentos de soldadura

**Observações**

**Unidades de Competência Opcionais**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0001/0000** | Elaborar storyboards |
| UFCD 0000/0000 | Storyboard |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Planear o roteiro visual  R2. Dividir o roteiro em cenas e secções e criar representações visuais.  R3. Incluir vídeos, áudios, animações ou interatividade  R4. Rever, finalizar e apresentar | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Princípios básicos da narrativa visual, incluindo composição, enquadramento, perspetiva e uso de cores para transmitir emoções e informações * Ferramentas de criação, como lápis, canetas, tablets gráficos ou software de storyboard. * Conhecimento dos diferentes tipos de planos de câmara e como contar uma história visualmente. * Compreensão das necessidades visuais e da direção de cena específica para a produção. * Compreensão narrativa e colaboração efetiva | * Criar desenhos simples e claros. * Transmitir emoções e ações por meio de expressões faciais e gestos * Compor cenas de forma atraente e informativa * Organizar as cenas de forma lógica e coesa * Criar transições visuais suaves entre as cenas. * Interpretar e traduzir as informações do roteiro em imagens. * Utilizar software para criação de storyboard | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Cooperação com a equipa. * Empenho e persistência na resolução de problemas. * Sentido crítico. * Sentido criativo. * Flexibilidade e adaptabilidade. * Disponibilidade para aprender. * Respeito pelas regras e normas definidas. * Trabalho em equipa * Adaptabilidade tecnológica |

**Critérios de Desempenho**

*Elaborar storyboards*:

CD1. Comunicando claramente a progressão da narrativa?

CD2. Apresentando uma composição visual equilibrada e atraente

CD3. Adaptados para atender aos requisitos específicos da mídia final, seja cinema, televisão, animação, etc.?

CD4. Mantendo a aparência visual dos personagens e cenários é consistente ao longo do storyboard

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Aplicável a diferentes contextos.

**Recursos**

* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
* Ferramenta para criação de Storyboards
* Ferramentas de desenho

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0002/0000** | Elaborar um guião formatado para projeto cinematográfico. |
| UFCD 0000/0000 | Guião para cinema – argumento, escrita e formatação |

**Pontos de Crédito: 4**,5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Conceber e desenvolver a ideia, elaborando a(s) trama(s) e os temas  R2. Escrever o argumento a partir de software de roteiro  R3. Descrever as ações, diálogos e elementos visuais  R4. Formatar de acordo com os padrões da indústria cinematográfica | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Da ideia à matéria** * Matérias ligadas à experiência pessoal * Matérias que não estão ligadas à experiência pessoal * **Argumento** * Elementos dramatúrgicos do enredo * Crise * Incidente desencadeante * Clímax * Exposição * Resolução * Personagem * Criação e construção de um personagem * Conflito * Definição de conflito * Conflito e o protagonista * Conflito e a sua resolução * Gestão do tempo e duração * Gestão dos dispositivos narrativos * Estrutura ternária * Primeiro Ato * Segundo Ato * Terceiro Ato * **Plano, cena e sequência** * Continuidade dialogada * Planificação técnica ou guião de rodagem * Criação e formatação de um guião para projeto cinematográfico | * Identificar e incorporar pontos de viragem cruciais na narrativa. * Criar personagens tridimensionais com motivações claras. * Escrever diálogos que revelem a personalidade e avancem o enredo. * Descrever cenas de forma clara e concisa. * Manter um fluxo narrativo contínuo e envolvente. * Controlar o ritmo da história de acordo com as necessidades emocionais e dramáticas. * Adaptar o estilo de escrita ao género cinematográfico escolhido. * Explorar temas subjacentes de forma coerente. * Garantir consistência na abordagem dos temas ao longo do guião. * Gerar ideias inovadoras e únicas. * Criar imagens visuais vívidas através de descrições. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Elaborar um guião formatado para projeto cinematográfico*:

CD1. Seguindo a estrutura narrativa da divisão em três atos, com uma introdução, desenvolvimento e conclusão.

CD2. Desenvolvendo os personagens com motivações claras e arcos de transformação.

CD3. Seguindo os padrões de formatação da indústria cinematográfica.

CD4. Mantendo um fluxo narrativo contínuo, evitando interrupções abruptas ou confusões.

CD5. Controlando o ritmo da história de forma apropriada para manter o interesse do público.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Aplicável a diferentes contextos.

**Recursos**

* Computador com ligação à internet
* Software de escrita de guiões

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0003/0000** | Executar procedimentos de fotografia em laboratório. |
| UFCD 0000/0000 | Linguagens e práticas fotográficas |

**Pontos de Crédito:** 4,5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Preparar o equipamento e materiais  R2. Carregar o filme no tanque de revelação, preparar as soluções químicas de revelação, fixação e lavagem  R3. Ampliar e imprimir fotograficamente, ajustar o foco, o contraste e a exposição  R4. Executar procedimentos de fotografia em laboratório.  R5. Proceder ao acabamento e apresentação de fotografias. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Estruturação da Imagem** * **Funções desempenhadas pela fotografia** * **Luz** * Comprimento de onda e as cores * Sombras * Intensidade da luz e distância * Como a luz forma as imagens * **Objetivas fotográficas** * Abertura e números F * Profundidade de campo * Distância focal * **Máquinas fotográficas de película** * Componentes essenciais * Visor direto e reflex * Funcionamento * **Películas fotográficas e filtros** * Emulsões de halogéneo de prata * Películas para fotografia a preto e branco * Películas para fotografia a cores * Armazenamento de películas – antes de depois da exposição * Conjunto de filtros * **Medição e exposição** * Exposição de diferentes tipos de películas * Fatores que determinam a exposição * Luz de flash * **Revelação da película** * Equipamentos e preparação * Revelação de negativos a preto e branco * Permanência dos resultados * **Câmara escura** * Laboratório fotográfico * Organização do laboratório e equipamento * O ampliador e acessórios * Papéis de impressão * Luz de segurança * **Procedimentos de revelação** * Ampliação * Realização de provas de contacto * Controlos de ampliação * Materiais e técnicas de impressão * **Acabamento e apresentação** | * Explicar os fenómenos da luz e da formação da imagem fotográfica. * Explicar o funcionamento da câmara fotográfica. * Ajustar o foco e controlar a profundidade de campo de acordo com as necessidades. * Processar filmes fotográficos em soluções químicas. * Executar procedimentos de impressão em laboratório. * Saber como os produtos químicos interagem durante o processamento de filmes e papéis fotográficos. * Lidar com produtos químicos fotográficos. * Utilizar medidores de luz para determinar a exposição correta. * Utilizar dispositivos para medir e corrigir a reprodução de cores. * Corrigir imperfeições e ajustar elementos visuais nas imagens digitalmente. * Organizar negativos, impressões ou ficheiros digitais. * Identificar e corrigir defeitos em imagens. * Integrar novas ferramentas e tecnologias no fluxo de trabalho. * Identificar pequenos detalhes que podem impactar a qualidade da imagem. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Executar procedimentos de fotografia em laboratório*:

CD1. Garantindo que as imagens estejam corretamente expostas de acordo com as configurações da câmara.

CD2. Assegurando que o balanço de branco esteja ajustado adequadamente para reproduzir cores precisas.

CD3. Realizando corretamente o processamento químico, resultando em negativos ou impressões de alta qualidade.

CD4. Mantendo uma organização eficiente para facilitar a localização de imagens quando necessário.

CD5. Avaliando cada imagem quanto à nitidez, composição e reprodução de cores.

CD6. Identificando e corrigindo quaisquer defeitos ou imperfeições nas imagens.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Estúdios Fotográficos
* Laboratórios Fotográficos
* Agências e Fotógrafos Profissionais
* Estúdios de Fotografia de Arte

**Recursos**

* Câmaras fotográficas
* Filmes preto e branco e coloridos
* Equipamento de Revelação.
* Equipamento de Impressão
* Estúdio fotográfico

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0004/0000** | Executar diversos exercícios de preparação da câmara de vídeo e de captação. |
| UFCD 0000/0000 | Câmara de vídeo |

**Pontos de Crédito: 4**,5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Manipular menus para alteração da imagem de acordo com as diretrizes da realização.  R2. Manipular controlos de câmara avançados, para alteração da imagem de acordo com as diretrizes da realização.  R3. Experimentar diversos métodos de captação. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Controlos e menus avançados de câmara** * Croma * Gama * Pedestal * Filtros * Shutter * **Técnicas avançadas de captação de imagem** * Distâncias focais extremas * Pontos de vista simultâneos ou pouco comuns * Acessórios de estabilização de câmara específicos * Acessórios de movimentação de | * Configurar as câmaras de vídeo, como resolução, taxa de quadros (FPS), ISO, abertura do obturador e balanço de branco. * Compor as cenas usando a regra dos terços para criar uma imagem visualmente atraente. * Usar técnicas de enquadramento, como planos abertos, planos fechados e ângulos de câmara. * Praticar movimentos suaves da câmara, como panorâmicas, travellings e movimentos de inclinação. * Editar em programas de edição de vídeo, como Adobe Premiere, Final Cut Pro ou DaVinci Resolve. * Realizar cortes precisos. * Adicionar transições e ajustar a sincronização de áudio. * Utilizar efeitos visuais básicos para aprimorar a qualidade visual do vídeo. * Editar e misturar áudio para obter uma qualidade sonora profissional. * Criar ou seguir um guião que conte uma história convincente. * Criar um plano de produção eficiente(cronogramas e orçamentos). | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Executar diversos exercícios de preparação da câmara de vídeo e de captação*:

CD1. Garantindo que a exposição esteja equilibrada, evitando áreas subexpostas ou superexpostas.

CD2. Assegurando que a imagem esteja nítida e bem focada nos pontos-chave da cena.

CD3. Certificando-se de que as cores estejam precisas e correspondam à iluminação da cena.

CD4. Verificando que os enquadramentos utilizados são apropriados para transmitir a mensagem desejada.

CD5. Iluminando de forma apropriada a cena e destacando os elementos-chave.

CD6. Ajustando os níveis de áudio evitando distorções ou falta de volume.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual.
* Estúdios de som
* Exercício da atividade como profissional liberal
* Salas de Espetáculo

**Recursos**

* Computador com acesso à internet.
* Câmaras de vídeo.
* Software de edição de som
* Software de edição de vídeo
* Equipamentos de iluminação

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0005/0000** | Instalar equipamentos áudio tendo em conta a acústica arquitetural. |
| UFCD 0000/0000 | Som ao vivo - em sala e no exterior |

**Pontos de Crédito: 4**,5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Identificar e montar os equipamentos áudio necessários ao evento e às caraterísticas do espaço tendo em conta a acústica arquitetural.  R2. Operar na mesa de mistura de frente e na mesa de palco.  R3. Efetuar a equalização de um espaço acústico.  R4. Realizar o “ringing out” e controlar o feedback.  R5. Montar um PA (Public Adress). | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Mesa de frente * Mesa de palco * Rack de processadores * Equalizador gráfico * Técnica (ringing out) * Analisador de espectro, gerador de ruído branco e ruído rosa * Compressores e gates * De-esser * Feedback distroyer * Reverb * Delay * Sampler * PA (Public Address) * Portabilidade vs potência e fidelidade dum sistema de PA * Amplificadores * Crossovers * Colunas * Acerto de fase e polaridade do sistema de amplificação * Monição de palco * Monição de bastidores (teatros, casinos, TV, entre outros) * Cablagem e ligações * Fichas multipin * Stage box, multicore * D.I. - Direct Injection * Grandes pressões sonoras * Deafness * dB, dBA, LAeq * **Local do evento** * Exterior * Sala de espetáculos * Planta do local * Número de lugares * Área e altura (volumes) * Cálculo de potência para o tipo de evento * **Técnicas de organização das diferentes equipas envolvidas num projeto de som ao vivo** * **Captação e gravação ao vivo de um evento** * **Rigging e elevação de estruturas** | * Avaliar o ambiente em que os equipamentos serão instalados. * Medir a reverberação, análise de pontos de reflexão e identificação de possíveis problemas acústicos. * Projetar sistemas de áudio que atendam às necessidades específicas do espaço, considerando o tamanho, a forma e a função do ambiente * Selecionar alto-falantes, amplificadores e processadores de áudio, levando em conta as características do ambiente. * Posicionar os equipamentos para otimizar a distribuição do som. * Implementar soluções de tratamento acústico, como painéis absorventes, difusores e bass traps, para melhorar a qualidade do som no espaço. * Calibrar de sistemas de áudio para garantir uma reprodução precisa do som. * Ajustar níveis, equalização e sincronização de alto-falantes. * Garantir uma alimentação adequada aos equipamentos. * Conectar e integrar diferentes componentes de áudio. * Diagnosticar e resolver problemas acústicos e técnicos que possam surgir durante ou após a instalação. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Instalar equipamentos áudio tendo em conta a acústica arquitetural*:

CD1. Reproduzindo fielmente o som original, sem distorções indesejadas. A resposta de frequência deve ser equilibrada e adaptada ao ambiente.

CD2. Minimizando reflexões indesejadas que possam causar coloração no som.

CD3. Controlando a reverberação de acordo com as necessidades do ambiente.

CD4. Garantindo uma distribuição uniforme do som em todo o espaço, evitando áreas com níveis sonoros significativamente diferentes.

CD5. Sincronizando os diferentes componentes do sistema para proporcionar uma experiência sonora coesa.

CD6. Realizando uma calibração precisa do sistema para ajustar níveis de volume, equalização e atrasos temporais, conforme necessário. Isso assegura uma reprodução precisa do conteúdo de áudio.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual.
* Estúdios de som
* Exercício da atividade como profissional liberal
* Salas de Espetáculo

**Recursos**

* Computador com acesso à internet.
* Software de edição de som
* Software de produção musical (DAW)
* Mesa mistura
* Microfones.
* Equipamentos de áudio.

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0006/0000** | Preparar e gravar projetos em estúdio e/ou palco. |
| UFCD 0000/0000 | Áudio – broadcasting |

**Pontos de Crédito: 2**,25

**Carga Horária: 25**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Realizar a pré-produção e agendamento  R2. Criação/captação do conteúdo de áudio a ser transmitido  R3. Enviar para o sistema de transmissão da estação de rádio ou plataforma de streaming. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Conceitos, técnicas e meios de captação, mistura e gravação** * Concertos * Espetáculos musicais * Entrevistas * Debates * Informativos * Desporto * Talkshows * Outros formatos * **Técnicas e meios de captação** * **Ruído** * Compressão * Expansão * Redução * **Sinais de VT** * **Inserts de áudio** * **Outros sinais de linha** * **Sinais de retorno e de intercomunicação** | * Configurar e otimizar o ambiente de gravação, considerando acústica, iluminação e posicionamento de equipamentos. * Dirigir músicos, atores ou qualquer talento envolvido no projeto. * Gerir a equipa técnica, assegurando que todos trabalhem em sintonia. * Organizar eficientemente as sessões de gravação, incluindo planeamento de tempo, seleção de takes e gestão de recursos. * Contribuir para decisões artísticas, como arranjos musicais, escolha de timbres, efeitos, etc. * Combinar e equalizar diferentes faixas. * Masterizar para otimizar a qualidade sonora do produto final. * Decidir de forma rápida e eficiente durante as sessões de gravação. * Solucionar problemas técnicos que possam surgir durante o processo de gravação. * Comunicar claramente as expectativas e direções aos artistas. * Criar cronogramas de gravação realistas e eficientes. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Preparar e gravar projetos em estúdio e/ou palco*:

CD1. Gravando ou captando a performance ao vivo atendendo aos padrões desejados em termos de clareza e nitidez

CD2. Utilizando o tempo de maneira eficiente durante as sessões de gravação ou apresentações ao vivo

CD3. Alinhando o resultado final com a visão artística inicial do projeto

CD4. Mantendo a consistência no estilo e na abordagem ao longo de todo o projeto

CD5. Utilizando de maneira eficiente os recursos técnicos, como microfones, câmaras, luzes

CD6. Preparando os equipamentos e instrumentos antecipadamente para evitar atrasos.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual.
* Estúdios de som
* Exercício da atividade como profissional liberal
* Salas de Espetáculo

**Recursos**

* Computador com acesso à internet.
* Câmaras de vídeo
* Software de edição de som
* Software de edição de vídeo
* Equipamentos de som
* Equipamentos de luz
* Microfones.

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0007/0000** | Editar e sincronizar áudio com a imagem. |
| UFCD 0000/0009 | Som para imagem |

**Pontos de Crédito: 4**,5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Aplicar os princípios de edição e sequenciação digital na sincronização de áudio com a imagem.  R2. Gravar som direto, em sincronismo com a imagem, para posterior montagem e edição em estúdio.  R3. Realizar e inserir pista de áudio com imagem.  R4. Editar e sincronizar áudio com a imagem. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Gravadores portáteis analógicos e digitais** * **Mesa de mistura portátil** * **Microfones** * Dinâmicos * De fita (ribbon) * Condensadores * Eletretos * PZM (Pressure Zone Microphones) * **Acessórios** * Perche * Bola de vento * Suspensão elástica * **Headphones** * **Geradores** * **Leitores de time code** * **Formatos de filme – cinema** * **Formatos de vídeo** * **Edição on-line e off-line** * **Edição linear e edição não-linear** * **Time code e sincronismo** * **O guião e/ou o storyboard** * **Banda sonora** * Conceito e principais componentes * Sincronização do som real com a imagem * Bruitage e ambientes * Sonoplastia * Foley * Dobragem de vozes * Efeitos sonoros * Montagem de música de fundo * **Formatos de mistura** * Mono * Estéreo | * Utilizar software de edição de áudio e vídeo, como Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro, DaVinci Resolve, Pro Tools, Audacity, entre outros. * Compreender ritmo e tempo para sincronizar áudio e vídeo de maneira fluida. * Ajustar volumes e equalização. * Aplicar efeitos sonoros. * Sincronizar diálogos com os movimentos labiais dos personagens. * Trabalhar com várias faixas de áudio simultaneamente para alcançar uma mistura equilibrada. * Entender a narrativa geral e o contexto do projeto para sincronizar áudio de acordo com a progressão da história. * Desenvolver uma habilidade auditiva crítica para identificar imperfeições, erros ou desalinhamentos no áudio. * Adicionar efeitos sonoros para melhorar a imersão e a qualidade geral da produção. * Desenvolver ambientes sonoros que complementem a atmosfera visual. * Manter uma estrutura organizada no projeto de edição. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Editar e sincronizar áudio com a imagem*:

CD1. Assegurando que os diálogos estejam perfeitamente sincronizados com os movimentos labiais dos personagens.

CD2. Garantindo que os cortes de áudio estejam alinhados de forma precisa com os cortes de vídeo.

CD3. Certificando-se de que o áudio esteja livre de ruídos indesejados, distorções ou interferências.

CD4. Alcançando uma mistura equilibrada com volumes apropriados, nitidez e clareza.

CD5. Criando transições suaves entre as faixas de áudio para evitar cortes bruscos e interrupções abruptas.

CD6. Integrando música e efeitos sonoros de maneira que aprimorem a atmosfera e o tom da produção.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Agências digitais em design, desenvolvimento, marketing digital.
* Exercício da atividade como profissional liberal

**Recursos**

* Computador com acesso à internet.
* Software de edição de vídeo
* Software de edição de som
* Mesa mistura
* Microfones.

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0008** | Efetuar a sonoplastia de trabalhos em vídeo. |
| UFCD 0000/0000 | Pós-produção áudio para imagem |

**Pontos de Crédito: 4**,5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Efetuar a sonoplastia de trabalhos em vídeo.  R2. Elaborar trabalhos de interação do som com áreas da imagem para vídeo.  R3. Elaborar trabalhos de interação do som com áreas da imagem para animação | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Protocolos, sincronismos e ligações** * Digital * Ótico * Time code * **Edição e mistura de som para imagem** * Ferramentas * Banco de sons * Controladores áudio digital * Processadores de efeitos * **Linguagem audiovisual** * **Sonorização** * **Processamento surround** * **Mistura surround** * **Dobragem** | * Analisar o conteúdo visual para entender a atmosfera, o ritmo, as emoções e os pontos-chave que requerem destaque sonoro. * Usar software de edição e mistura de áudio, como Pro Tools, Adobe Audition ou Logic Pro. * Sincronizar pistas sonoras e efeitos sonoros com precisão em relação às imagens. * Escolher efeitos sonoros de uma biblioteca variada para enriquecer a narrativa e criar ambiente. * Criar efeitos sonoros para atender às necessidades específicas do vídeo. * Modificar efeitos sonoros para atender às necessidades específicas do vídeo. * Pensar de forma criativa ao conceber e implementar o design sonoro para reforçar a narrativa. * Experimentar diferentes sons e técnicas para alcançar resultados únicos. * Gravar áudio garantindo áudio limpo e de alta qualidade. * Misturar em formatos stéreo e surround, criando uma experiência imersiva quando necessário. * Posicionar sons de maneira eficaz para coincidir com a localização visual no vídeo. * Editar diálogos para melhorar clareza, consistência e naturalidade. * Selecionar e editar músicas para complementar a atmosfera do vídeo. * Criar composições originais, se necessário, para atender às exigências do projeto. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Efetuar a sonoplastia de trabalhos em vídeo*:

CD1. Garantindo que todos os elementos sonoros estejam perfeitamente sincronizados com as ações e imagens no vídeo.

CD2. Evitando desfasamentos ou atrasos percetíveis entre o áudio e o vídeo.

CD3. Assegurando que o áudio está livre de ruídos indesejados, interferências e distorções.

CD4. Realizando uma mistura equilibrada, dando ênfase aos elementos sonoros mais relevantes para a narrativa.

CD5. Certificando que os elementos sonoros contribuem para a narrativa, criando uma experiência auditiva harmoniosa.

CD6. Capturando e transmitindo as emoções pretendidas através do áudio, seja através de música, efeitos sonoros ou diálogos.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Agências digitais em design, desenvolvimento, marketing digital.
* Produtoras de audiovisual.
* Estúdios de som
* Exercício da atividade como profissional liberal

**Recursos**

* Computador com acesso à internet.
* Software de edição de vídeo
* Software de edição de som
* Mesa mistura
* Microfones.

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0009/0000** | Planificar a rodagem, gravar e pós-produzir um projeto com multicâmara. |
| UFCD 0000/0000 | Realização com multicâmara |

**Pontos de Crédito: 4**,5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Planificar e organizar os recursos em função do guião  R2. Planificar a colocação das câmaras de acordo com as normas estabelecidas.  R3. Proceder à gravação ou retransmissão em direto, tanto em estúdio como em unidades móveis de televisão, através da realização com multicâmara.  R5. Realizar procedimentos de pós-produção | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Tipos de programas** * Ficção * Entretenimento * Informativos * Linguagem audiovisual na televisão * Pequeno ecrã * Zapping * Os diretos * Comunicação de massas * Os públicos * Terminologia da linguagem televisiva * Metodologias de produção na execução de projetos audiovisuais com multicâmara * **Funções de: produtor/realizador / controlo de imagem /anotador /operadores de câmara/ operadores de som** * **Produção** * O estúdio * Sistema multicâmara * Câmaras de estúdio * Iluminação * Croma em estúdio virtual * Sistema de som no estúdio * Adereços * Características e condições de construção cenográfica para ambiente televisivo * Problemas e especificidades da cenografia num exercício multicâmara, explicitamente televisivo, gravado em estúdio * Régie/estúdio – opções criativas e técnicas * Comunicação entre a régie e o estúdio * Etapas da área de realização vs colocação e movimentos das câmaras * Ângulos de câmara e desenvolvimento técnico * Técnicas de simulação de diretos com multicâmara * Escala de planos, determinada pela distância das câmaras relativamente aos personagens filmados * Multienquadramentos * Apresentadores, convidados, atores e criação de personagens * Guarda-roupa * Preparação e maquilhagem dos apresentadores e atores * Acompanhamento e preparação dos convidados * Tratamento e cuidados comportamentais * Maquilhagem/cabelo * Técnicas de gravação de diretos com captura e mistura de som * **Pós-produção** * Edição * Efeitos especiais * Banda sonora * Masterização * **Materiais promocionais para a preparação da exibição do exercício realizado** | * Desenvolver um guião detalhado para guiar as filmagens, indicando as transições multicâmara previstas. * Estabelecer um cronograma claro para as filmagens, incluindo tempos de *setup* e mudanças de câmara. * Selecionar câmaras e equipamentos para atender às necessidades específicas do projeto. * Planear o posicionamento das câmaras para garantir cobertura completa e variedade de ângulos. * Montar um sistema de comunicação claro com a equipa técnica para coordenar ações durante a rodagem. * Garantir sincronização entre as várias fontes de vídeo e áudio.. * Implementar um fluxo de trabalho organizado para otimizar a eficiência durante a edição. * Incorporar efeitos visuais e transições de forma estratégica para melhorar a experiência visual. * Tratar e eliminar ruídos indesejados para garantir qualidade sonora. * Preparar a entrega final considerando os formatos e resoluções necessários para a distribuição. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Planificar a rodagem e a pós-produção de um projeto com multicâmara*:

CD1. Usando um guião detalhado que guie as filmagens e preveja transições multicâmara.

CD2. Selecionando adequadamente as câmaras e equipamentos para atender às necessidades específicas do projeto.

CD3. Posicionando as câmaras para garantir uma cobertura completa e variedade de ângulos.

CD4. Utilizando um sistema de nomenclatura consistente para facilitar a organização do material gravado.

CD5. Editando de forma eficiente, mantendo uma narrativa coesa e interessante.

CD6. Ajustando cores e garantir consistência visual entre as várias câmaras.

CD7. Garantindo transições suaves entre diferentes fontes de câmara.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual.
* Estúdios de som
* Exercício da atividade como profissional liberal
* Salas de Espetáculo

**Recursos**

* Computador com acesso à internet.
* Câmaras de vídeo.
* Software de edição de som
* Software de edição de vídeo
* Equipamentos de iluminação

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0010/0000** | Acompanhar um projeto cinematográfico. |
| UFCD 0000/0000 | Realização cinematográfica |

**Pontos de Crédito: 4**,5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Selecionar o elenco  R2. Interpretar um guião e transmiti-lo a atores e equipa técnica.  R3. Organizar e selecionar cenários.  R4. Apoiar a direção do projeto cinematográfico. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Obra cinematográfica** * Características * Definição da orientação artística do filme * **Guião** * Análise e interpretação do guião * **Direção da interpretação dos atores** * Do ponto de vista técnico (enquadramentos) * Do ponto de vista dramático (emoções) * **Organização e seleção dos cenários** * **• Direção dos meios técnicos** * Sonoplastia * Iluminação * Fotografia * **Supervisão dos preparativos da produção** * **Direção e supervisão da montagem** * **Acompanhamento do desenvolvimento do trailer** * **Criação de projeto prático cinematográfico** | * Identificar as características de uma obra cinematográfica * Apoiar a seleção e coordenar a equipa de profissionais * Motivar a equipa para alcançar os objetivos do projeto * Desenvolver e gerir o orçamento do projeto * Elaborar um cronograma eficiente para todas as fases do projeto. * Utilizar equipamentos de captação e edição de forma criativa para alcançar os objetivos estéticos desejados. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Acompanhar um projeto cinematográfico*:

CD1. Avaliando se o projeto reflete a visão criativa inicial estabelecida para o filme.

CD2. Analisando a capacidade do projeto em provocar as emoções desejadas no público-alvo.

CD3. Gerindo o projeto dentro dos limites orçamentários estabelecidos.

CD4. Seguindo o cronograma estabelecido para as diversas fases, como pré-produção, filmagem e pós-produção.

CD5. Avaliando a qualidade técnica da cinematografia, edição, design de som e outros aspetos técnicos.

CD6. Comunicando e resolvendo problemas de forma eficaz.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Aplicável a diferentes contextos.

**Recursos**

* Computador com ligação à internet
* Equipamentos de captura de vídeo e som.
* Equipamentos de iluminação
* Software de edição de vídeo
* Software de edição de imagem e vetores.
* Software de edição de som

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0011/0000** | Criar um projeto prático de documentário. |
| UFCD 0000/0000 | Realização de documentário |

**Pontos de Crédito: 4**,5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Desenvolver a ideia e pesquisar o tema  R2. Elaborar o roteiro e planear a produção  R3. Filmar e captar imagens  R4. Editar e pós-produzir | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Introdução ao cinema documental** * Documentário como experimentação de novas linguagens audiovisuais * Escolas, vertentes, estilos e formatos de documentário * Expositivo, observacional, interativo ou reflexivo * **Categorias do documentário** * Discurso direto e discurso indireto * **Voz e Modos de representação documental** * Modos expositivo * Observativo * Reflexivo * Performativo * Poético * **Técnicas, estilos e recursos** * Uso de metáforas * Narração em primeira pessoa * Técnicas de animação * Elementos de ficção * **Criação de projeto prático de documentário** | * Realizar pesquisa aprofundada sobre o tema do documentário. * Compreender o contexto, a história e os elementos-chave do tema escolhido. * Criar uma narrativa clara e envolvente * Estruturar o documentário de forma lógica e cativante. * Conduzir entrevistas eficazes para obter insights valiosos. * Ouvir de forma ativa para capturar histórias autênticas e nuances emocionais. * Câmaras, microfones e outros equipamentos necessários para a produção. * Utilizar iluminação adequada e composição visual para criar imagens impactantes. * Usar software de edição de vídeo, como Adobe Premiere, Final Cut Pro, ou outros. * Editar o material de forma a manter uma narrativa coesa. * Explorar formas não convencionais de contar uma história. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Criar um projeto prático de documentário*:

CD1. Transmitindo com clareza a definição do propósito e da mensagem.

CD2. Avaliando a estrutura narrativa garantindo uma progressão lógica e envolvente.

CD3. Contando a história de maneira envolvente e impactante.

CD4. Utilizando imagens, áudio e outras produções visuais com qualidade técnica.

CD5. Incluindo elementos visuais ou narrativos que diferenciem o documentário.

CD6. Verificando a capacidade do documentário em criar uma ligação emocional com o espetador.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Aplicável a diferentes contextos.

**Recursos**

* Computador com ligação à internet
* Equipamentos de captura de vídeo e som.
* Equipamentos de iluminação
* Software de edição de vídeo
* Software de edição de imagem e vetores.
* Software de edição de som

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0015** | Conceber, produzir e realizar uma reportagem |
| UFCD 0000/0015 | Realização de reportagem |

**Pontos de Crédito: 4**,5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1 Desenvolver a ideia e pesquisar o tema  R2. Elaborar o roteiro e planear a produção  R3. Realizar entrevistas, filmar e captar imagens  R4.Editar e pós-produzir | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Reportagem vs Documentário** * Características * **Tipologias da reportagem** * Notícia * Reportagem de atualidade * Reportagem de investigação * Grande reportagem * **Estrutura narrativa das várias tipologias da reportagem** * **Reportagem** * Método de trabalho em ambiente não-ficcional * Objetividade, crítica e análise do assunto tratado * “Poder de observação” e necessidade de observação * Métodos de pesquisa e pesquisas preliminares * Importância da estrutura provisória * Texto direto, linear, económico e acessível * Eficácia da apresentação * Escrita de texto para locução * Tratamento, ordem e utilização dos testemunhos e explanação do tema * Grafismo sintético de acompanhamento da reportagem e identificação dos intervenientes * Fases da produção de uma reportagem * Dossiê de produção * Pré-produção * Equipa técnica * Funções * Competências * Produção * Equipamentos * Intervenientes * Registos imagem/som * Pós-produção * Digitalização * Edição * Ritmo audiovisual * Reportagem editada com recurso a um estilo documental com um ritmo diferente * Exibição * Master do exercício da reportagem | * Pesquisar para obter informações precisas e confiáveis. * Conduzir entrevistas eficazes para obter informações relevantes e envolventes. * Estruturar a narrativa da reportagem de forma coesa e envolvente. * Escrever de maneira clara, concisa e objetiva, adaptando o estilo de escrita ao meio de comunicação. * Usar câmaras para capturar imagens e vídeos de alta qualidade. * Desenvolver composições visuais para criar elementos visuais impactantes na reportagem. * Utilizar plataformas de média social para promover a reportagem e alcançar um público mais amplo. * Editar vídeo e áudio para refinar o conteúdo da reportagem. * Utilizar técnicas de edição para aprimorar a narrativa visual e sonora da reportagem. * Gerir projetos para criar um plano de produção eficiente. * Apresentar informações de forma clara e cativante. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Conceber, produzir e realizar uma reportagem*:

CD1. Abordando temas originais e inovadores.

CD2. Apresentando informações precisas, verificáveis e fundamentadas.

CD3. Escrevendo de forma clara, concisa e acessível ao público-alvo

CD4. Utilizando imagens e vídeos de alta qualidade e relevantes para a história

CD5. Sincronizando áudio e vídeo de maneira adequada.

CD6. Incorporando elementos criativos que a tornam única e memorável

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual.
* Estúdios de som
* Exercício da atividade como profissional liberal
* Salas de Espetáculo

**Recursos**

* Computador com acesso à internet.
* Câmaras de vídeo.
* Software de edição de som
* Software de edição de vídeo
* Equipamentos de iluminação

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0010** | Manobrar os controlos e a regulação dos parâmetros mais comuns dos processadores. |
| UFCD 0000/0010 | Processadores de áudio |

**Pontos de Crédito: 4**,5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Identificar as s funções e parâmetros de bom funcionamento dos processadores.  R2. Ajustar os controles de frequência, ganho e largura de banda  R3. Inserir, na ordem correta de função, um ou mais processadores na cadeia de sinal dum sistema de som, em estúdio ou ao vivo. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Processadores de dinâmica do sinal** * **Compressor - controlos** * Threshold ,Ratio, Attack, Release, Knee, Output gain, Settings automáticos. * **Compressor - Limitador, como compressor de ratio infinito** * **Expander** * **Gate, como expansor de dinâmica de ratio infinito** * ADSR gate envelope, Side chain e side effect, Ducking, De-esser * **Equalizadores e filtros** * Equalização não-paramétrica, semi-paramétrica e paramétrica, Equalização shelving, Filtros passa alto (Hi pass) e passa baixo (Lo pass), Equalização gráfica * **Largura de banda por oitavas, 1/3; 1/4; 1/5** * **Reverberação (reverb)** * **Tipos de simulação de reverb** * Hall, Room, Plate, Vocal, Outros (Tunnel, Stadium, Church * **Controlos** * Tempo de reverberação (reverb time), Pré-delay, Hi ratio, Difusão, Densidade, Reverb delay e early reflections, Filtros HPF e LPF – Filtros passa-alto e filtros passa-baixo, Balanço de sinal processado (wet) e não processado (Dry) * **Reflexões próximas (early reflections)** * Gate reverb * Reverse gate * Eco (echo) * **Delay** * Time delay * Feedback delay time * Tap delay * Stereo delay * **Processadores de modulação** * Chorus * Modulação de frequência (ModFrq) * Depth, Ratio * Feedback gain (FbGain) * Balanço wet/dry * Phaser, Flanger, Vibrato * Wah-wah, Pitch change * Acerto em meios-tons (Chromatic pitch chage) * Acerto em 1/100 de cada meio-tom (Fine pitch) * **Escalas** * Harmónicas maiores * Harmónicas menores * Melódicas menores * Modos * Tons inteiros * Pentatónicas * Blues * Escala feita pelo utilizador (user) * Intelligent pitch * Tonalidade (Key) * Input note (via MIDI) * Freeze (sampling) * Start * End * Loop * Trigger * Distorção e overdrive * Distortion level * Feedback gain * Output level | * Conhecer os diferentes controles e parâmetros dos processadores de áudio, incluindo a função de cada um e como afeta o som. * Entender como os diferentes parâmetros interagem entre si e impactam o resultado final. * Desenvolver uma audição crítica * Identificar e corrigir problemas de áudio, como distorção, desequilíbrios e ruídos indesejados. * Ajustar a equalização para realçar ou atenuar frequências específicas de acordo com as características do áudio. * Corrigir problemas de frequência, como ressonâncias indesejadas ou falta de presença. * Aplicar compressão para controlar a dinâmica do áudio, ajustando os parâmetros como threshold, ratio, attack e release. * Equilibrar a compressão para preservar transientes importantes. * Aplicar efeitos de reverb e delay para criar profundidade e ambiente no áudio. * Ajustar o ganho de entrada e saída para manter níveis adequados, evitando distorção ou perda de qualidade. * Evitar o clipping ajustando os ganhos de forma apropriada. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Manobrar os controlos e a regulação dos parâmetros mais comuns dos processadores.*:

CD1. Realizando ajustes precisos nos controlos dos processadores para atingir os resultados desejados.

CD2. Assegurando que os processadores estão calibrados de acordo com as especificações técnicas recomendadas.

CD3. Mantendo a qualidade original do áudio, mesmo ao realizar ajustes significativos.

CD4. Manter coerência nos ajustes quando trabalhando com múltiplos canais ou em misturas surround.

CD5. Demonstrando a capacidade de experimentar com configurações e abordagens criativas para atingir resultados únicos.

CD6. Adaptando os ajustes dos processadores conforme necessário para diferentes géneros musicais, levando em consideração as características estilísticas específicas.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Agências digitais em design, desenvolvimento, marketing digital.
* Produtoras de audiovisual.
* Estúdios de som
* Exercício da atividade como profissional liberal

**Recursos**

* Computador com acesso à internet.
* Software de edição de vídeo
* Software de edição de som
* Mesa mistura
* Microfones.
* Processadores de sinal

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0011** | Ligar um sistema via MIDI |
| UFCD 0000/0011 | Gravação e sequenciação MIDI |

**Pontos de Crédito: 4**,5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Efetuar a ligação direta de dois ou mais equipamentos com MIDI, com um controlador, através de ligações IN, OUT e THRU.  R3. Configurar o MIDI de cada dispositivo, selecionando o canal MIDI apropriado e ajustando a latência  R4. Efetuar a leitura da lista de implementação MIDI (MIDI implementation chart).  R5. Efetuar os dumps via MIDI e gravá-los para um sequenciador de memórias e programações de um aparelho.  R6. Ligar um sistema via MIDI, de modo a ter um master e slaves que funcionem sincronizados e automatizados com e pelo master. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Canais MIDI** * **Modos MIDI** * **Fichas e cabos de ligação** * **Ligações básicas** * In * Out * Thru * Merge e spli boxes * Local ON e OFF * **Mensagens de canal (channel messages)** * Voice messages * Mode messages e suas aplicações * **Mensagens de sistema (system messages)** * System common * MIDI song position pointer * MIDI song selection * System real time * MIDI clock * MTC, (MIDI time code) * MMC, (MIDI machine control) * Abordagem leve (system exclusive) * ID number * Manufacturers number * Equipamentos que usam MIDI * Sequenciador (sequencer) * Sintetizadores (synth) * Sampler * Módulos de som (sound module) * Drum machine * Groove box * Workstations * Gravadores de áudio com MTC e MMC * Computadores com interface MIDI * **Fluxo do sinal MIDI vs fluxo do sinal de áudio.** * **Midi implementation chart (Lista de implementação MIDI**) * Mode transmit * Mode receive * **MIDI dump** * **Programação de efeitos** * **Sincronização de máquinas através do MIDI clock e do MIDI time code (MTC)** * **Controlo e automação de máquinas através do MIDI machine control (MMC)** | * Reconhecer equipamentos compatíveis com MIDI, como teclados controladores, sintetizadores, módulos de som, interfaces MIDI, entre outros. * Compreender os diferentes tipos de conectores MIDI (geralmente DIN de 5 pinos) e como eles devem ser conectados. * Usar cabos MIDI apropriados para conectar os dispositivos, garantindo uma ligação segura e confiável. * Atribuir canais MIDI a diferentes dispositivos para evitar conflitos e garantir uma comunicação adequada. * Configurar endereços MIDI para evitar interferências em configurações mais complexas. * Selecionar e configurar dispositivos MIDI em software de produção musical ou DAW (Digital Audio Workstation). * Configurar corretamente as funções de cada controle no software. * Realizar testes para garantir que todas as conexões MIDI estão firmes e funcionando corretamente. * Diagnosticar e solucionar problemas comuns relacionados à ligação MIDI. * Integrar diferentes tipos de equipamentos MIDI, como teclados, controladores de pad, superfícies de controle, etc. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Ligar um sistema via MIDI*:

CD1. Garantindo que os conectores MIDI estejam firmes e bem encaixados nos dispositivos.

CD2. Utilizando cabos MIDI adequados, em boas condições e de comprimento apropriado para evitar interferências.

CD3. Assegurando que todos os dispositivos MIDI estão corretamente identificados e conectados.

CD4. Configurando corretamente os canais MIDI para evitar conflitos e permitir a comunicação adequada.

CD5. Testar a comunicação entre os dispositivos MIDI, enviando e recebendo mensagens MIDI.

CD6. Configurando corretamente os dispositivos MIDI no software de produção musical ou DAW.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Agências digitais em design, desenvolvimento, marketing digital.
* Produtoras de audiovisual.
* Estúdios de som
* Exercício da atividade como profissional liberal

**Recursos**

* Computador com acesso à internet.
* Software de edição de som
* Software de produção musical (DAW)
* Mesa mistura
* Microfones.
* Teclados, Sintetizadores, Controladores, Interfaces MIDI

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0005** | Organizar e catalogar conteúdos audiovisuais. |
| UFCD 0000/0005 | Gestão da informação e documentação audiovisual |

**Pontos de Crédito: 2**,25

**Carga Horária: 25**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Analisar a informação e documentação audiovisual.  R2. Sequenciar e catalogar os conteúdos audiovisuais. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Informação e documentação audiovisual** * Audiovisual na sociedade * Conceitos de informação e documentação audiovisuais * Mercado de trabalho para os gestores de informação e documentação audiovisuais: arquivos, bibliotecas * Fundamentos da análise documentária da informação e documentação audiovisuais * **Organização e catalogação de conteúdos audiovisuais** * Tratamento da informação audiovisual I: catalogação * Tratamento da informação audiovisual II: indexação * Princípios da informação nas médias digitais interativas: jogos eletrónicos, virtuais e videojogos * Profissional da informação e o audiovisual * Novas posturas e atitudes * Competências | * Criar e aplicar uma estrutura de categorização lógica e consistente. * Desenvolver um sistema eficiente para armazenar e recuperar diferentes tipos de média. * Adicionar metadados relevantes a cada peça de conteúdo, como informações sobre data, local, pessoas envolvidas, entre outros. * Gerir diferentes versões de um mesmo conteúdo e garantir a integridade da informação. * Usar softwares e ferramentas de catalogação e indexação. * Utilizar funcionalidades de pesquisa para recuperar rapidamente o conteúdo desejado. * Garantir medidas de segurança para prevenir perda ou dano de conteúdo valioso. * Implementar políticas de backup regulares. * Identificar e priorizar conteúdos críticos para facilitar o acesso rápido e eficiente. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Organizar e catalogar conteúdos audiovisuais*:

CD1. Associando metadados a cada ficheiro para que sejam precisos e informativos.

CD2. Mantendo uma consistência na aplicação de metadados em toda a biblioteca.

CD3. Utilizando categorias e filtros que facilitem a localização de conteúdos específicos.

CD4. Estabelecendo uma taxonomia lógica que reflita a natureza dos conteúdos e facilite a navegação.

CD5. Garantindo que a estrutura de pastas seja intuitiva e fácil de entender.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Produtoras de audiovisual.
* Exercício da atividade como profissional liberal

**Recursos**

* Computador com ligação à internet
* Software de Catalogação de informação audiovisual

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0013** | Aplicar as normas legais às obras digitais offline e online |
| UFCD 0000/0007 | E-Direito |

**Pontos de Crédito: 2**,25

**Carga Horária: 25**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| * R1. Realizar pesquisas jurídicas eficientes para identificar leis e precedentes relevantes. * R2. Aceder a plataformas e bases de dados que fornecem informação a jurisprudência e legislação. * R3. Aplicar os princípios jurídicos tradicionais a situações específicas relacionadas a obras digitais. * R4. Interpretar e negociar termos contratuais específicos para transações digitais, como licenciamento de conteúdo online. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Direito de autor e multimédia – regime jurídico aplicável à internet e ao correio eletrónico** * **A questão da propriedade intelectual e, em particular, dos direitos de autor e copyright – legislação. Prazos de proteção** * Noção de obra - original/derivada; singular/plural; coletiva/em colaboração; compósita * Registo, titularidade e transmissão do direito; duração do direito * Questões relativas a direito à imagem e à vida privada * Utilização/difusão de informação ou de imagens * Autorizações * Direito à integridade e direito de citação * Crime de usurpação e crime de contrafação * **Regime da publicidade e do marketing** * **Regime da venda a distância (normas e condições)** * **Bases de dados: as questões de segurança, de criptografia e de proteção de dados** * **Repositórios digitais** * **Instituições (SPA, IGAC, CNDP…)** | * Traduzir conceitos legais complexos em linguagem clara e compreensível. * Aplicar princípios éticos ao interpretar leis digitais, especialmente em questões relacionadas a privacidade e segurança digital. * Reconhecer como as leis e tratados internacionais impactam as obras digitais em um contexto global. * Avaliar e gerir riscos legais associados à distribuição e uso de obras digitais. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Aplicar as normas legais às obras digitais offline e online*:

CD1. Garantindo que a interpretação das leis de direitos autorais e propriedade intelectual seja precisa e alinhada com a legislação aplicável.

CD2. Assegurando que a interpretação considere regulamentações específicas para ambientes digitais.

CD3. Ajustando as interpretações conforme a evolução das leis digitais.

CD4. Analisando como os princípios legais tradicionais se aplicam ao ambiente digital, considerando características únicas como distribuição online e formatos digitais.

CD5. Identificando desafios legais relacionados a novas tecnologias emergentes.

CD6. Interpretando termos contratuais específicos para transações digitais, incluindo licenciamento de conteúdo online.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Agências digitais em design, desenvolvimento, marketing digital.
* Exercício da atividade como profissional liberal

**Recursos**

* Computador com acesso à internet.
* Acesso à legislação no âmbito dos audiovisuais e conteúdos digitais.
* Exemplos de contratos.

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0014/0000** | Aplicar regras de Segurança e saúde nas atividades do técnico de audiovisuais |
| UFCD 0000/0008 | Ambiente, segurança e saúde no trabalho - meios audiovisuais |

**Pontos de Crédito: 2**,25

**Carga Horária: 25**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Pesquisar a legislação referente ao ambiente, segurança e saúde no trabalho nos meios audiovisuais.  R2. Aplicar regras de prevenção.  R3. Assinalar elementos de sinalização de segurança.  R4. Manipular os diversos equipamentos de áudio, respeitando as regras de ambiente, segurança e saúde no trabalho. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Organização profissional** * Ramos da indústria audiovisual * O mercado da atividade musical * A profissão de técnico de audiovisual * Regulamentos e normas inerentes às atividades do técnico de audiovisuais * **Legislação** * **Tipos de risco específicos da atividade** * **Ferramentas e aparelhos de medida** * **Ruído** * **Riscos elétricos** * **Normas e condutas relativas à atividade do técnico de audiovisuais.** | * Aderir às normas de segurança no local de trabalho, incluindo regulamentações específicas para a indústria audiovisual. * Saber quando e como usar EPIs apropriados para a atividade em questão. * Identificar e avaliar os riscos potenciais associados a cada atividade audiovisual. * Criar planos de segurança detalhados para atividades que envolvem riscos específicos. * Garantir que a equipa esteja ciente das regras de segurança e compreenda os procedimentos a serem seguidos. * Comunicar eficazmente em situações de emergência. * Liderar a equipa de forma responsável e promover uma cultura de segurança. * Aplicar procedimentos de manutenção preventiva em equipamentos audiovisuais para evitar falhas que possam representar riscos. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Aplicar regras de segurança e saúde nas atividades do técnico de audiovisuais*:

CD1. Garantindo que as atividades estejam em conformidade com todas as normas de segurança relevantes, incluindo regulamentações específicas da indústria audiovisual.

CD2. Identificando potenciais riscos associados a cada atividade audiovisual.

CD3. Avaliando a gravidade e probabilidade de ocorrência de cada risco identificado.

CD4. Implementando planos de segurança detalhados para atividades que envolvem riscos específicos.

CD5. Procedendo com segurança durante o manuseio de equipamentos audiovisuais.

CD6. Planeando adequadamente as atividades para evitar pressa e minimizar riscos associados.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Agências digitais em design, desenvolvimento, marketing digital.
* Exercício da atividade como profissional liberal

**Recursos**

* Computador com acesso à internet.
* Acesso à legislação no âmbito dos audiovisuais e conteúdos digitais.
* Exemplos de planos de segurança.
* Equipamentos audiovisuais

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0015** | Editar imagens bitmap |
| UFCD 0000/0020 | Edição de imagem |

**Pontos de Crédito: 4,**5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Criar um documento, formatar a página de trabalho, definir a resolução do trabalho e importar imagens  R2. Fazer ajustes de cor, brilho, contraste e enquadramento  R3. Criar seleções e manipular as imagens através do retoque, pintura, filtros e adição e subtração de elementos   1. Salvar e exportar imagens. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * **Criação e manipulação de imagens digitais para a Web usando aplicativo**   Interface do aplicativo de edição de imagem bitmap  Criação de perfis de cor  A caixa de ferramentas  Usar as paletas e menus  Teclas de atalho   * **Cores para a** Web   Cores seguras  Códigos de cores  Prever odithering  Prever cores   * **Otimização**   Velocidade na Web  Introdução aos GIF e JPEG  GIF transparentes e animações  Opções para GIFs e JPEGs   * **Camadas (*Layers*)**   Introdução às layers  Criação e manipulação de layers simples  Tipos de layers  Clipping groups   * **Texto (*type*)**   Introdução ao texto  As paletas caráter e paragrafo  Criação e manipulação de texto   * **Estilos**   Introdução aos estilos  Criação e manipulação de estilos  Shapes e as suas ferramentas   * **Criação de imagens de fundo (*background images*)**   Manipulação e otimização de fundos para a Web   * **GIFs transparentes**   Resolução de problemas com a transparência  Anti-Alaising  Transparências, máscaras e GIFs   * **Mapas de imagens no servidor e no cliente** * **Fatias (*Slices*)**   Tipos de fatias;  Criação e manipulação de fatias   * **Rollovers**   Slices baseadas em layers  Criação e manipulação de rollovers   * **GIFs animados**   Introdução às técnicas básicas de animação  Harmonização das animações  Desafios da compressão   * **Automatização**   Introdução às actions  Introdução às droplets   * **Importação/Exportação**   Introdução ao HTML  Implementação   * **Tratamento fotográfico:**   Manipulação de fotografias digitais  Otimização de fotografias | * Utilizar a ferramenta de desenho bitmap * Demonstrar técnicas específicas de desenho digital * Reconhecer características de resolução de imagem * Expressar criatividade por meio de desenhos digitais. * Aplicar camadas e máscaras para organizar elementos de forma não destrutiva * Aplicar sombras e técnicas de coloração para criar efeitos de profundidade * Adaptar-se a diferentes estilos de desenho de acordo com o objetivo * Adicionar e manipular texturas * Automatizar tarefas repetitivas * Exportar nos diferentes formatos de acordo com o objetivo | * Autonomia no âmbito das suas funções * Responsabilidade pelas suas ações. * Curiosidade * Empatia * Sentido crítico * Sensibilidade estética e criativa * Resolução de problemas * Respeitar os direitos de imagem |

**Critérios de Desempenho**

*Editar imagens bitmap*:

CD1. Utilizando as ferramentas de software de desenho bitmap

CD2. Exprimindo originalidade e criatividade através dos desenhos digitais

CD3. Organizando os desenhos em camadas, máscaras e outros recursos

CD4. Compreendendo a resolução de imagem e manutenção da sua qualidade

CD5. Automatizando tarefas facilitando atividades repetitivas

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Departamentos criativos de empresas de comunicação diversificadas
* Gabinetes de marketing e comunicação de empresas, entidades sem fins lucrativos ou organismos oficiais
* Editoras (jornais, revistas, livros)
* Gráficas
* **Recursos**
* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
* Aplicações informáticas de edição e criação de imagens bitmap
* Referências sobre tutoriais de edição de imagens
* Imagens para editar

**Observações**

UC de Técnico de Multimédia

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0016** | Editar imagens vetoriais |
| UFCD 0000/0000 | Edição Vetorial |

**Pontos de Crédito:** 4,5

**Carga Horária: 50**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1.Reconhecer os princípios da imagem vetorial.  R2. Utilizar a nomenclatura referente ao desenho assistido por computador.  R3. Criar imagens vetoriais a partir de bitmaps.  R4. Trabalhar e gerir pranchetas.  R5. Criar layouts.  R6. Utilizar as ferramentas de texto.  R7. Salvar e exportar e imprimir imagens. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Contextualização cultural, histórica, artística e social da ilustração * Tipos de ilustração * Técnicas e meios para a realização de ilustração * Processo de produção do projeto de desenho de ilustração * Criatividade e processo criativo * Curvas de Bézier. * Cores e Gradiantes. | * Enumerar tipologias de ilustração * Reconhecer a função das diferentes tipologias de ilustração * Aferir sobre a evolução histórica da ilustração * Aplicar diferentes técnicas de representação * Manusear diferentes materiais de desenho * Desenhar com curvas de Bézier. * Utilizar grades e ferramentas de alinhamento. * Aplicar técnicas de ilustração analógicas e/ou digitais * Aplicar técnicas de processo criativo | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Sentido crítico. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Editar imagens vetoriais*:

CD1. Escolhendo soluções visuais adequadas à tipologia do projeto de ilustração

CD2. Aplicando técnicas de representação adequadas à tipologia do projeto de ilustração

CD3. Manuseando corretamente as ferramentas escolhidas para o projeto de ilustração

CD4. Fundamentando a narrativa visual do projeto de ilustração tendo em conta a sua função.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Aplicável a diferentes contextos.

**Recursos**

* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
* Aplicações informáticas de edição de imagem estática
* Aplicações informáticas de edição de vetores
* Materiais de desenho diversificados

**Observações**

UC Técnico de Multimédia

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0017** | Editar e animar em 3D |
| UFCD 0000/0000 | Edição 3D |

**Pontos de Crédito:** 4,5

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Criar modelos básicos e “orgânicos”.  R2. Utilizar modificadores de modulação.  R3. Criar texturas para objetos 3D.  R4. Utilizar tipos de mapeamento de texturas e materiais.  R5. Usar os quadros chave necessários à animação de objetos e câmaras. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Diferentes programas 3D e respetivas características * Arquitetura do programa e área de trabalho * Caracterização do ambiente 3D e seus objetos * Comandos de transformação - movimentação, rotação e alteração de escala * Iluminação e câmaras * Rendering – Finalizar o projeto para visualização * Princípios de Animação 3D | * utilizar os principais programas informáticos 3D * utilizar as terminologias de modelação 3D * Aplicar métodos e técnicas de modelação 3D * Iluminar objetos com diferentes tipos de luzes * Demonstrar a importância da modelação 3D na prática do design * Criar modelos 3D precisos e detalhados. * Aplicar texturas e materiais. * Criar animações. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Cooperação com a equipa. * Empenho e persistência na resolução de problemas. * Sentido crítico. * Sentido criativo. * Flexibilidade e adaptabilidade. * Disponibilidade para aprender. * Respeito pelas regras e normas definidas. |

**Critérios de Desempenho**

*Editar e animar em 3D*:

CD1. Garantindo uma topologia eficiente e limpa nos modelos para facilitar animação e renderização.

CD2. Utilizando texturas de forma realista nos modelos

CD3. Criando animações com movimentos naturais e fluidos.

CD4. Otimizando cenas 3D para um desempenho eficiente durante a edição e renderização.

CD5. Renderizando o projeto tendo em conta os canais de difusão.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Departamentos criativos de empresas de Multimédia diversificadas
* Gabinetes de marketing e comunicação de empresas, entidades sem fins lucrativos ou organismos oficiais.
* Exercício da atividade como profissional liberal

**Recursos**

* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
* Aplicações informáticas de modelação 3D
* Computador e software de edição de imagem
* Software de edição 3D
* Recursos Multimédia e Audiovisuais
* Ferramentas de produção de storyboards
* Ferramentas de criação de animações

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0018** | Criar e desenvolver conteúdos, animações para dispositivos móveis. |
| UFCD 0000/0006 | Desenvolvimento de conteúdos multimédia para dispositivos móveis |

**Pontos de Crédito: 2**,25

**Carga Horária: 25**h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Configurar e parametrizar a ferramenta de desenvolvimento de plataformas móveis.  R2. Desenvolver conteúdos, animações e aplicações multimédia destinados a dispositivos móveis.  R3. Efetuar a programação de aplicações multimédia, otimizando os conteúdos e garantindo a interatividade.  R4. Realizar testes de navegação e de compatibilidade e exportar e publicar as aplicações. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Princípios de usabilidade, incluindo feedback do utilizador, eficiência, consistência e facilidade de aprendizagem. * Técnicas de layout flexível para criar designs que se ajustem dinamicamente. * Ferramentas de edição de imagem, vídeo e áudio que facilitem a criação de conteúdo acessível. * Princípios de design responsivo * Princípios de design de interface do utilizador (UI) e experiência do utilizador (UX). * Tipografia e Legibilidade * Aplicações de prototipagem de aplicações. * Linguagens front-end para criar interfaces interativas e dinâmicas. * Técnicas de animação. * Linguagem de programação de aplicações. | * Utilizar ferramentas de desenvolvimento de protótipos. * Utilização de media queries em CSS para criar layouts adaptativos. * Reduzir o tamanho das imagens sem comprometer a qualidade. * Criar wireframes e protótipos que considerem a experiência do utilizador. * Escolher tamanhos de fonte legíveis em ecrãs pequenos. * Adaptar elementos audiovisuais para dispositivos móveis. * Criar aplicações para dispositivos móveis. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Assertividade. * Escuta ativa. * Empatia. * Autoconfiança. * Criatividade * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Criar e desenvolver conteúdos, animações e aplicações multimédia destinados a dispositivos móveis*:

CD1. Garantindo que a aplicação seja responsiva e tenha tempos de carregamento rápidos.

CD2. Assegurando que as animações sejam suaves e não comprometam o desempenho geral.

CD3. Criando interfaces que se adaptem de forma eficaz a diferentes resoluções do ecrã.

CD4. Desenvolvendo uma navegação intuitiva, considerando padrões de interação comuns em dispositivos móveis.

CD5. Utilizando ícones e elementos visuais que sejam compreensíveis e intuitivos para os utilizadores.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Agências digitais em design, desenvolvimento, marketing digital.
* Empresas de desenvolvimento de jogos.
* Empresas de Desenvolvimento de Software
* Exercício da atividade como profissional liberal

**Recursos**

* Computador com acesso à internet.
* Software de edição de imagem.
* Recursos Multimédia e Audiovisuais.
* Aplicações de desenvolvimento de protótipos.
* IDE de desenvolvimento de aplicações.
* Aplicações de desenvolvimento em ambiente virtual 3D.
* Motores de jogos

**Observações**

UC de Técnico Multimédia

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 00019** | **Criar e desenvolver ideias de negócio** |
| UFCD 00031 | Ideias e oportunidades de negócio |

**Pontos de Crédito:** 4,5

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Efetuar a prospeção de mercado e oportunidades de negócio.  R2. Analisar ideias de criação de negócios.  R3. Desenvolver a ideia de negócio.  R4. Avaliar a viabilidade da ideia de negócio. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Empreendedorismo – princípios. * Criatividade – definição e processo criativo. * Inovação e seus tipos. * Modelos e técnicas de geração de ideias – *design thinking*, análise das tendências de mercado e do público-alvo. * Criação de valor - nível individual, social e económico. * Identificação e satisfação de necessidades de produtos/serviços. * Propriedade intelectual – importância, vantagens da proteção. * Transformação de uma ideia numa oportunidade de negócio. * Negócio e suas etapas. * Formas de recolha de informação sobre ideias e oportunidades de negócio/mercado – forma direta (clientes, concorrência, eventuais parceiros ou promotores) e indireta (estudos de mercado, viabilidade e informação disponível online ou noutros suportes). * Tipo de informação a recolher - negócio, mercado (nacional, europeu e internacional), concorrência, produtos, serviços, local, instalações e equipamento, transporte, armazenamento e gestão de stocks, meios de promoção e clientes, financiamento, custos, vendas, lucros e impostos. * Modelo de negócio - “Canvas”, “Cadeia de valor de Porter”, outros. * Definição do negócio, clientes e mercados a atingir. * Tipo de negócio - natureza e constituição jurídica do negócio. * Financiamento, apoios e incentivos à criação de negócios - meios e recursos de apoio à criação de negócios, serviços e apoios públicos e privados, capitais próprios, parcerias. * Validação da ideia de negócio – análise crítica do mercado (estudos de mercado, segmentação de mercado), do negócio e/ou produto (vantagens e desvantagens, potencial de desenvolvimento, consequências e efeito no mercado/sociedade/ ambiente). * Boas práticas na criação de negócios. | * Recolher e analisar informação sobre ideias e oportunidades de negócio. * Aplicar a técnica de benchmarking. * Identificar necessidades, tendências e desafios. * Descrever a ideia de negócio. * Identificar as etapas da criação do negócio. * Caraterizar as atividades, potenciais clientes e mercado do negócio. * Identificar o financiamento, apoios e incentivos ao desenvolvimento do negócio. * Proceder à análise da viabilidade da ideia e oportunidade do negócio e/ou produto. | * Responsabilidade pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Autoconfiança. * Visão empreendedora. * Iniciativa. * Sentido criativo. * Sentido crítico. * Flexibilidade e adaptabilidade. * Persistência. * Autocontrolo. * Empatia. * Escuta ativa. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Criar e desenvolver ideias de negócio*:

CD1. Analisando o mercado para a identificação de novos produtos/serviços.

CD2. Definindo metas e etapas de organização e monitorização do plano operacional.

CD3. Identificando fatores críticos de sucesso.

CD4. Realizando a análise da sua viabilidade.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Aplicável a diferentes contextos.

**Recursos**

* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
* Documentação contendo exemplos de negócios.
* Boas práticas na criação de negócios.
* Estudos de mercados, estatísticas nacionais e internacionais, meios de comunicação social.
* Ferramentas de planeamento estratégico e operacional.
* Software de análise e tratamento de dados (base de dados, folha de cálculo, outros).
* Sistema de informação de apoio ao planeamento e avaliação.
* Ferramentas de apoio à construção do modelo financeiro do plano de negócios.
* Modelo de negócios - “Canvas”, “Cadeia de valor de Porter”, entre outros.

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 00020** | **Elaborar o plano de negócios** |
| UFCD 00032 | Plano de negócios |

**Pontos de Crédito:** 4,5

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Estabelecer o âmbito de atuação e os objetivos estratégicos do negócio a desenvolver.  R2. Planear e descrever os recursos humanos, físicos e financeiros necessários ao projeto.  R3. Planear e descrever a estratégia comercial.  R4. Estabelecer a forma de gestão e controlo do negócio. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Plano de negócios – definição, objetivos e estrutura. * Tipos de planos de negócios. * Planeamento de ação - a visão e a missão, o mercado subjacente, a nova ideia e o seu posicionamento no mercado. * Estudos de mercado - tipologias e segmentação de mercado, técnicas de estudo de mercado. * Objetivos SMARTER. * Análise, formulação e posicionamento estratégico -análise SWOT. * Estratégias de penetração no mercado. * Modelo de negócios. * Tecnologia/processo. * Concorrentes. * *Marketing* – marca, posicionamento e mercados, segmentos-alvo. * Circuitos e canais de vendas – diretos e indiretos. * Canais de distribuição. * Imagem e comunicação. * Plano de comercialização – etapas, atividades, recursos. * Recursos humanos. * Plano de investimento. * Plano de financiamento – estruturas, fontes, custos de financiamento. * Projeções/modelo financeiro – vendas, *cash-flow*, rentabilidade. * Plano de gestão e controlo do negócio – vendas, produção, informação financeira. | * Identificar, selecionar e explorar as fontes de informação relevantes. * Apresentar a ideia de negócio. * Fundamentar a viabilidade base do projeto/produto/ideia. * Identificar a dimensão do mercado, necessidades e segmentação de clientes, público-alvo e concorrentes. * Descrever os objetivos e atividades do projeto/produto/ideia. * Descrever o processo produtivo. * Calcular os custos de produção. * Identificar os concorrentes. * Definir a estratégia de *marketing*. * Definir os canais de venda e distribuição. * Identificar potenciais fornecedores. * Definir a estrutura de recursos humanos a envolver. * Calcular os investimentos iniciais. * Identificar as potenciais estruturas, fontes, período e fases de financiamento. * Realizar a projeção de vendas. * Calcular as projeções de *cash-flow*. * Aferir a viabilidade económico-financeira e sustentabilidade do projeto. * Definir o cronograma de implementação. * Definir medidas de controlo e ações corretivas para eventuais desvios. * Descrever os pontos críticos de desenvolvimento do projeto. | * Responsabilidade pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Autoconfiança. * Visão empreendedora. * Iniciativa. * Sentido criativo. * Sentido crítico. * Flexibilidade e adaptabilidade. * Persistência. * Autocontrolo. * Empatia. * Escuta ativa. * Cooperação com a equipa. * Sentido de organização. |

**Critérios de Desempenho**

*Elaborar o plano de negócios*:

CD1. Apresentando um documento completo, claro e simples, com uma proposta de valor única, viável e sustentável.

CD2. Descrevendo a ideia/produto/projeto, o mercado e os recursos necessários.

CD3. Descrevendo a estratégia comercial.

CD4. Apresentando o planeamento ao nível do investimento e ao nível financeiro.

CD5. Apresentando o planeamento de gestão e controlo do negócio.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Aplicável a diferentes contextos.

**Recursos**

* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
* Estudos de mercados, estatísticas nacionais e internacionais, meios de comunicação social.
* Ferramentas de planeamento estratégico e operacional.
* *Software* de análise e tratamento de dados (base de dados, folha de cálculo, outros).
* Sistema de informação de apoio ao planeamento e avaliação.
* Ferramentas de apoio à construção do modelo financeiro do plano de negócios.

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 00021** | **Desenvolver competências pessoais e criativas** |
| UFCD 00000 | Desenvolvimento pessoal e criativo |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Analisar competências pessoais e identitárias.  R2. Estabelecer objetivos pessoais, profissionais e sociais.  R3. Recolher informação e estruturar o plano de ação pessoal.  R4. Avaliar as competências mobilizadas. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Autorreflexão – desenvolvimento biopsicossocial, experiência de vida. * Comunicação - desconstrução da formalidade, estereótipos e preconceito. * Níveis de consciência – pessoal e social. * Gestão de emoções. * Inteligência emocional – tipos de inteligência, dimensões intrapessoais (autoconhecimento, controlo emocional, automotivação) e interpessoais (reconhecimento de emoções dos outros, relação interpessoal), influência comportamental. * Empoderamento e capacitação pessoal – benefícios. * Gestão de expetativas. * Objetivos SMARTER. * Criatividade e processo criativo – princípios. * Ferramentas de estimulação da criatividade, sensibilidade e curiosidade – *brainstorming*, associação de ideias, mapas mentais, improvisação, entre outras. * Plano de ação pessoal. * Autoavaliação de competências e de desempenho. | * Reconhecer a importância do autoconhecimento para o processo de melhoria e aprendizagem ao longo da vida. * Identificar caraterísticas, emoções e competências pessoais. * Realizar uma autorreflexão sobre as necessidades e lacunas ao nível das competências. * Definir prioridades. * Pesquisar informação sobre temáticas em que tem interesse ou necessidade. * Aplicar ferramentas de estimulação da criatividade, sensibilidade e curiosidade. * Definir linhas orientadoras do plano de ação pessoal. * Realizar uma autorreflexão sobre as competências adquiridas e/ou desenvolvidas. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Autoconhecimento. * Automotivação. * Controlo emocional. * Empatia. * Iniciativa. * Flexibilidade e adaptabilidade. * Empenho. * Sentido crítico. * Sentido criativo. |

**Critérios de Desempenho**

*Desenvolver competências pessoais e criativas:*

CD1. Identificando as suas potencialidades e necessidades individuais e profissionais.

CD2. Definindo objetivos de curto, médio e longo prazo.

CD3. Mobilizando ferramentas de desenvolvimento pessoal.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Aplicável a diferentes contextos.

**Recursos**

* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
* Ferramentas de desenvolvimento pessoal.

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 00022** | **Aplicar *storytelling* na comunicação** |
| UFCD 00077 | Técnicas de comunicação e *storytelling* |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Construir e estruturar uma narrativa.  R2. Transmitir a mensagem com impacto emocional a diferentes interlocutores e em contextos variados.  R3. Avaliar o resultado da transmissão da mensagem. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Processo de comunicação – funções, elementos, dimensões, barreiras e atitudes. * Comunicação verbal (oral e escrita) e comunicação não-verbal – cinésica (movimentos corporais, gestos, expressão facial e postura), paralinguística (tom, projeção da voz, pausas no discurso, outros) e proxémica (distância espacial face a alguém). * Mensagem – construção da narrativa, adaptação, envio, receção e interpretação. * Canais de comunicação. * Princípios da escuta ativa. * Imagem e comunicação – autoimagem e autoconceito, primeiras impressões, expetativas e motivação. * Perfis comunicacionais – comunicação passiva, agressiva, assertiva e manipuladora. * Gestão das emoções. * *Storytelling* – conceito e pilares (propósito, autenticidade, abertura, empatia, clareza e escuta). * *Storytelling –* objetivos, tipos, métodos e técnicas, contextos de aplicação. * *Storytelling* – vantagens e desafios (internos e externos). * Técnicas de apresentação pública. * Avaliação do impacto da apresentação. | * Definir o propósito da narrativa. * Definir a estratégia da narrativa. * Preparar o alinhamento da narrativa em função do canal de comunicação. * Preparar a apresentação pública. * Comunicar a narrativa. * Interpretar a reação do público-alvo e manter a conexão. * Reconhecer e adaptar as suas próprias emoções. * Ajustar a narrativa ao público-alvo e ao contexto. * Antecipar situações imprevistas. * Autoavaliar o seu desempenho. | * Responsabilidades pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Cuidado com a postura e imagem profissional. * Autenticidade. * Empatia. * Escuta ativa. * Objetividade. * Sentido criativo. * Autoconfiança. * Controlo emocional. * Automotivação. * Autorreflexão. * Flexibilidade e adaptabilidade. * Disponibilidade para aprender. * Respeito pelas regras e normas definidas. |

**Critérios de Desempenho**

*Aplicar storytelling na comunicação:*

CD1. Criando e apresentando a narrativa, de acordo com o objetivo comunicacional e resultado esperado.

CD2. Demonstrando autenticidade, disponibilidade, empatia e escuta na articulação e transmissão da mensagem.

CD3. Utilizando uma narrativa clara, criativa e persuasiva, com recurso a linguagem verbal e não verbal.

CD4. Adaptando as técnicas comunicacionais e narrativas, em função dos contextos individual, social e profissional.

CD5. Avaliando o resultado e impactos finais no processo de comunicação estabelecido.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Aplicável a diferentes contextos.

**Recursos**

* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
* Histórias diversas.
* Recursos multimédia e audiovisuais.

**Observações**

1. Os códigos assinalados a preto correspondem a UC específicas de uma qualificação desenhada em termos de resultados de aprendizagem. Os códigos assinalados a laranja correspondem a UC comuns a duas ou mais qualificações desenhadas em termos de resultados de aprendizagem. [↑](#footnote-ref-2)
2. Poderão ser selecionadas 10% de UC transversais de entre o leque definido (20% a 30%) de UC opcionais. [↑](#footnote-ref-3)
3. Os códigos assinalados a preto correspondem a UC específicas de uma qualificação desenhada em termos de resultados de aprendizagem. Os códigos assinalados a laranja correspondem a UC comuns a duas ou mais qualificações desenhadas em termos de resultados de aprendizagem. [↑](#footnote-ref-4)