



09/Abril	11/Abril	<b>CARACTERIZAÇÃO DOS VÁRIOS TIPOS E FORMATOS DE IMAGEM</b>	09h00 – 18h30	25 Horas
02/Maio	08/Maio	<b>CARACTERIZAÇÃO DOS VÁRIOS TIPOS E FORMATOS DE IMAGEM</b>	18h00 – 23h00	25 Horas
09/Julho	12/Julho	<b>CARACTERIZAÇÃO DOS VÁRIOS TIPOS E FORMATOS DE IMAGEM</b>	15h30 – 21h30	25 Horas
13/Julho	18/Julho	<b>CARACTERIZAÇÃO DOS VÁRIOS TIPOS E FORMATOS DE IMAGEM</b>	09h00 – 15h15	25 Horas
12/Abril	19/Abril	<b>SOM/AÚDIO – CAPTAÇÃO, REGISTO E EDIÇÃO</b>	09h00 – 18h30	50 Horas
09/Maio	22/Maio	<b>SOM/AÚDIO – CAPTAÇÃO, REGISTO E EDIÇÃO</b>	18h00 – 23h00	50 Horas
15/Junho	26/Junho	<b>SOM/AÚDIO – CAPTAÇÃO, REGISTO E EDIÇÃO</b>	09h00 – 15h15	50 Horas
27/Junho	06/Julho	<b>SOM/AÚDIO – CAPTAÇÃO, REGISTO E EDIÇÃO</b>	15h30 – 21h30	50 Horas
20/Abril	30/Abril	<b>IMAGEM/VÍDEO – CAPTAÇÃO, REGISTO E EDIÇÃO</b>	09h00 – 18h30	50 Horas
23/Maio	06/Junho	<b>IMAGEM/VÍDEO – CAPTAÇÃO, REGISTO E EDIÇÃO</b>	18h00 – 23h00	50 Horas
15/Junho	26/Junho	<b>IMAGEM/VÍDEO – CAPTAÇÃO, REGISTO E EDIÇÃO</b>	15h30 – 21h30	50 Horas
27/Junho	06/Julho	<b>IMAGEM/VÍDEO – CAPTAÇÃO, REGISTO E EDIÇÃO</b>	09h00 – 15h15	50 Horas
04/Abril	06/Abril	<b>DESENV. CONTEÚDOS MULTIMÉDIA PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS</b>	09h00 – 18h30	25 Horas
07/Junho	14/Junho	<b>DESENV. CONTEÚDOS MULTIMÉDIA PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS</b>	15h30 – 21h30	25 Horas
09/Julho	12/Julho	<b>DESENV. CONTEÚDOS MULTIMÉDIA PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS</b>	09h00 – 15h15	25 Horas
13/Julho	18/Julho	<b>DESENV. CONTEÚDOS MULTIMÉDIA PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS</b>	15h30 – 21h30	25 Horas

### DESIGN COMUNICAÇÃO E MULTIMÉDIA

Definir elementos gráficos para multimédia. Reconhecer, interpretar e aplicar os conceitos de design de comunicação.

Conteúdos: Elementos gráficos para multimédia; Processo de comunicação; Metodologia processual; Paginação; Natureza plástica da cor; Relação entre cores; Resposta emocional da cor; Estrutura do ritmo visual; Design organizacional; Design do interface; Noções de layout.

### WEB MARKETING

Identificar os conceitos e fundamentos de web marketing, Identificar os conceitos e fundamentos de web marketing, assim como criar conteúdos para divulgação em redes sociais.

Conteúdos: Conceitos e fundamentos de web marketing; Otimização para motores de busca; Ferramentas de análise de tráfego em websites; Redes sociais como plataformas de divulgação; Conteúdos para redes sociais; Ações de web 2.0 e colaborativas; Website vs blogue.

### GUIONISMO (geral e para aplicação em projecto)

Identificar a equipa multimédia, desenvolver um guião multimédia (geral) e desenvolver um guião multimédia – conteúdos.

Conteúdos: Estrutura da equipa; Guião; Conteúdos; Objectivos criativos; Objectivos comerciais; Tipo de interface; Adequação do suporte multimédia ao projecto; Atmosfera da aplicação.

### E-DIREITO

Interpretar o direito aplicável às obras digitais offline e online.

Conteúdos: Direito de autor e multimédia – regime jurídico aplicável à internet e ao correio electrónico; A questão da propriedade intelectual e, em particular, dos direitos de autor e copyright – legislação. Prazos de protecção; 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 protecção de dados; Repositórios digitais; Instituições (SPA, IGAC, CNDP...).

### CARACTERIZAÇÃO DE VÁRIOS TIPOS E FORMATOS DE IMAGEM

Caracterizar os vários tipos e formatos de imagens.

Conteúdos: Tipos de imagem; Formatos de ficheiros e extensões; Resolução; Cores; Sistemas de normalização e reprodução da cor.

## SOM/ÁUDIO - CAPTAÇÃO, REGISTO E EDIÇÃO

Captar e editar áudio em plataforma digital utilizando software de captura e edição de som.

Conteúdos: Áudio digital; Fontes de som; Tratamento áudio; Midi; Master final.

## IMAGEM/VÍDEO - CAPTAÇÃO, REGISTO E EDIÇÃO

Captar e editar vídeo em plataforma digital utilizando software de captura e edição de imagem, preparar um filme para captura, efectuar captura e edição não linear de vídeo com sonorização, assim como efectuar exportação/compilação final.

Conteúdos: Vídeo digital; Concepção; Macro attack; Realização; Edição.

## DESENVOLVIMENTO DE CONTEÚDOS MULTIMÉDIA PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Configurar e parametrizar a ferramenta de desenvolvimento de plataformas móveis, criar e desenvolver conteúdos, animações e aplicações multimédia destinados a dispositivos móveis. Efectuar a programação de aplicações multimédia, otimizando os conteúdos e garantindo a interatividade, realizar testes de navegação e de compatibilidade e exportar e publicar as aplicações.

Conteúdos: Dispositivos e plataformas móveis; Ferramentas de concepção e desenvolvimento; Aplicações multimédia; Testes, exportação e publicação

## AS NOSSAS INSTALAÇÕES

### NB ACADEMIA

Palácio Pancas Palha

Travessa do Recolhimento Lázaro Leitão nº1 (à rua de Sta Apolónia)

1100-468 Lisboa

Telf. 21 843 80 20/1

Email. [geral@nbacademia.pt](mailto:geral@nbacademia.pt)

[www.nbacademia.pt](http://www.nbacademia.pt)

Autocarros: 210, 706, 759, 794 (terminal çç. Cruz da Pedra)

Metro: Linha azul, estação Sta. Apolónia

Comboio: Linha da Azambuja, terminal de Sta. Apolónia

Pode ainda chegar até nós de carro. Existe um parque de estacionamento sem parquímetro junto às nossas instalações.

