

## PERFIL PROFISSIONAL



### TÉCNICO/A DE DESENHO GRÁFICO

---

#### **Publicação e atualizações**

---

Publicado no Despacho n.º13456/2008, de 14 de Maio, que aprova a versão inicial do Catálogo Nacional de Qualificações.

1ª Atualização em 01 de setembro de 2016.

Exclusão da Qualificação publicada em 22 de outubro de 2019

**QUALIFICAÇÃO:** TÉCNICO/A DE DESENHO GRÁFICO

**DESCRIÇÃO GERAL:** Conceber e maquetizar objetivos gráficos bi e tridimensionais utilizando meios eletrónicos e manuais, preparar a arte final para a impressão e acompanhar os processos de pré-impressão e impressão.

## ACTIVIDADES

### 1. Conceber e maquetizar objetos gráficos bi e tridimensionais utilizando meios eletrónicos e manuais.

- 1.1. Analisar o pedido, identificando os objetivos do trabalho, as características do mercado e o tipo de objetos gráficos a conceber;
- 1.2. Estudar as diferentes hipóteses gráficas, dispondo em página as manchas de texto e de imagem com vista à obtenção de um equilíbrio estético entre forma e conteúdo;
- 1.3. Desenhar, manualmente ou recorrendo a programas informáticos, símbolos, pictogramas e ilustrações de carácter técnico e didáctico;
- 1.4. Executar maquetas em diferentes suportes a partir das hipóteses estudadas, distribuindo textos, fotografias, ilustrações e outros elementos gráficos de acordo com o projeto estabelecido.

### 2. Obter imagens e textos por processos eletrónicos.

- 2.1. Digitalizar originais de textos e imagens, analisando a qualidade do original, determinando os parâmetros de definição da imagem e efetuando a leitura ótica do original no *scanner*;
- 2.2. Importar imagens e textos da Internet e de outras fontes de informação e comunicação.

### 3. Efectuar o tratamento de textos relativamente à sua forma e conteúdo, utilizando programas informáticos específicos.

- 3.1. Introduzir o texto no computador, digitando-o de acordo com os originais e as especificações pré-estabelecidas;
- 3.2. Compor o texto, obedecendo às exigências de formatação da maqueta e às regras de paginação.

### 4. Efectuar o tratamento de imagens, relativamente à sua cor e forma, utilizando programas informáticos específicos.

- 4.1. Remover imperfeições das imagens eliminando poeiras, riscos e manchas, utilizando filtros, a fim de garantir a qualidade da imagem;
- 4.2. Efectuar alterações na gama tonal e na cor das imagens, corrigindo nomeadamente, parâmetros de brilho, luminosidade e contraste, em função das especificações da maqueta;
- 4.3. Efectuar alterações na forma das imagens, acrescentando, eliminando e modificando os seus elementos de acordo com as especificações da maqueta.

### 5. Compor a arquitetura das páginas, utilizando programas informáticos de paginação.

- 5.1. Inserir e dispor os textos e as imagens, determinando os seus limites e espaços;
- 5.2. Efectuar ajustamentos na composição das páginas, ampliando ou reduzindo as imagens e os textos e colocando fundos e cercaduras a fim de os integrar e realçar nas páginas.

### 6. Executar provas de baixa e alta resolução e heliográficas (ozalides), utilizando meios eletrónicos, a fim de verificar a sua conformidade com os objetivos pretendidos.

- 6.1. Efectuar a impressão de provas de baixa resolução, seleccionando a impressora a utilizar e definindo os parâmetros de impressão de acordo com a qualidade e fidelidade pretendidas na reprodução;
- 6.2. Efectuar a filmagem e a revelação de provas de alta resolução em papel e película fotográficos, seleccionando o equipamento fotográfico adequado e definindo os parâmetros de exposição e de revelação em função do resultado pretendido;
- 6.3. Executar provas heliográficas, a partir de fotolitos, por prensagem e revelação de papel ozalide, definindo os parâmetros de exposição e aplicando solução de revelação, de acordo com o resultado pretendido.

**7. Efectuar o registo da composição gráfica, em película e em chapa, com vista à sua posterior impressão, utilizando meios eletrónicos.**

- 7.1. Efectuar as montagens (imposições) das páginas, ordenando-as em função das dobras e cortes previstos para a impressão do produto gráfico;
- 7.2. Reproduzir a composição gráfica em fotolito ou diretamente na chapa, utilizando sistemas de filmagem e de revelação, definindo parâmetros de exposição e de revelação de acordo com os materiais utilizados e o resultado pretendido.

**8. Proceder à calibração dos equipamentos, de forma a obter a qualidade pretendida na reprodução dos trabalhos gráficos.**

**9. Efectuar o tratamento de textos e de imagens e compor a arquitetura das páginas para publicação online.**

- 9.1. Compor o texto adaptando-o ao espaço disponível;
- 9.2. Preparar as imagens relativamente à sua cor e forma;
- 9.3. Compor a arquitetura das páginas, utilizando programas informáticos de edição HTML.

**10. Colaborar na verificação da qualidade de impressão, analisando as primeiras folhas e dando sugestões sobre o apuramento de cores.**

**COMPETÊNCIAS**

**SABERES**

1. Noções de HTML (hyper text - Língua inglesa - compreensão da linguagem escrita).
2. Noções de matemática – geometria analítica e plana.
3. Noções de física: luz e cor.
4. Informática na ótica do utilizador (programas de ilustração, tratamento de imagem e texto, digitalização e paginação).
5. Composição visual.
6. Desenho de representação.
7. Noções de ilustração.
8. Teoria do *design*.
9. História das artes e da indústria gráfica.
10. Processos e tecnologias gráficas.
11. Fotografia de artes gráficas.
12. Características e comportamento dos materiais.
13. Funcionamento e regulação dos equipamentos de pré-impressão eletrónica.
14. Importação, digitalização e tratamento de imagem e texto.
15. Tratamento de texto e paginação.
16. Imposição eletrónica.
17. Gravação de chapas para impressão.
18. Noções básicas de psicologia da percepção visual.
19. Comunicação visual e estética.
20. Noções de publicidade e de *marketing*.
21. Internet.
22. Noções de HTML (hyper text markup language).
23. Controlo de qualidade.
24. Noções de segurança, higiene e saúde aplicadas à indústria gráfica.

25. Noções de proteção ambiental.

#### **SABERES-FAZER**

1. Identificar fontes, explorar e organizar bases de informação em suportes físicos e informatizados.
2. Aplicar as técnicas de planeamento e organização na definição de sequências e fluxos de produção para projetos gráficos.
3. Identificar e selecionar instrumentos, materiais e suportes de desenho.
4. Aplicar os princípios físicos da luz e da cor.
5. Selecionar e utilizar os equipamentos e programas informáticos na conceção de grafismos e na preparação dos elementos gráficos para impressão.
6. Aplicar os métodos e as técnicas de composição visual.
7. Aplicar os métodos e as técnicas de ilustração.
8. Aplicar os métodos e as técnicas de desenho de representação.
9. Aplicar os métodos e as técnicas de tratamento de texto e de paginação.
10. Aplicar os métodos e as técnicas de digitalização e tratamento de imagem.
11. Utilizar os métodos e as técnicas de imposição eletrónica.
12. Utilizar os métodos e as técnicas de reprodução de composições gráficas em fotolito e em chapa por processos eletrónicos.
13. Identificar problemas de comunicação visual e de construção gráfica.
14. Selecionar e utilizar os programas informáticos na preparação de documentos e elementos gráficos para publicação *online*.
15. Aplicar os métodos e as técnicas de tratamento de texto, imagem e paginação para publicação *online*.
16. Utilizar os métodos e as técnicas de controlo da qualidade de produtos gráficos.
17. Utilizar a terminologia específica das artes gráficas.

#### **SABERES-SER**

1. Organizar o seu posto de trabalho e interagir com os outros elementos da equipa, de forma a responder às solicitações dos clientes e do serviço.
2. Demonstrar interesse/motivação relativamente à realidade quotidiana e cultural com vista à atualização de conhecimentos e ao desenvolvimento da capacidade crítica e criativa.
3. Demonstrar criatividade e sentido estético na conceção de objetos gráficos.
4. Adaptar-se a novas tecnologias.
5. Decidir sobre as soluções mais adequadas na resolução de problemas técnicos de construção e visualização gráficas.