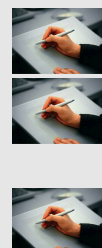


REFERENCIAL DE FORMAÇÃO - FORMAÇÃO TECNOLÓGICA



Área de Educação e Formação

213 . Audiovisuais e Produção dos Media

Código e Designação do Referencial de Formação

213356 - Técnico/a de Animação 2D e 3D

Nível de Qualificação do QNQ: 4

Nível de Qualificação do QEQ: 4

Modalidades de **Educação e Formação**

Educação e Formação de Adultos
Formação Modular

Cursos de Aprendizagem
Cursos Profissionais

Total de pontos de **crédito**

119,00
(inclui 20,00 pontos de crédito da Formação Prática em Contexto de Trabalho)

Publicação e atualizações

Publicado no Boletim do Trabalho do Emprego (BTE) nº 20 de 29 de maio de 2017 com entrada em vigor a 29 de maio de 2017.

1ª Atualização publicada no Boletim do Trabalho do Emprego (BTE) nº 39 de 22 de outubro de 2017 com entrada em vigor a 22 de outubro de 2017.

Observações

1. Referencial de Formação Global

Formação Tecnológica

Código ^a		UFCD pré-definidas	Horas	Pontos de crédito
9597	1	Análise da imagem	25	2,25
9598	2	História da comunicação visual	25	2,25
9599	3	Imagem em movimento	25	2,25
9600	4	Técnicas de desenho - iniciação	50	4,50
9601	5	Narrativa visual para animação	25	2,25
9602	6	Produção para animação 2D 3D	25	2,25
9603	7	Conceção de personagens – métodos tradicionais	25	2,25
9604	8	Comunicação visual - o guião e o storyboard	50	4,50
9605	9	Animação tradicional - iniciação	50	4,50
9606	10	Captura de imagem e iluminação para animação	50	4,50
9607	11	Digitalização e recomposição 2D	25	2,25
9608	12	Pintura digital	50	4,50
9609	13	Edição vídeo e áudio para animação	50	4,50
9610	14	Realização de filme - animação tradicional	50	4,50
9611	15	Design de cenários virtuais	50	4,50
9612	16	Animação digital 2D - iniciação	50	4,50
9613	17	Efeitos visuais – iniciação	25	2,25
9614	18	Animação digital 3D - modelação	50	4,50
9615	19	Animação digital 3D - rigging e animação - iniciação	50	4,50
9616	20	Animação digital 3D - iluminação e texturização	50	4,50
9617	21	Design de personagens 2D	25	2,25
9618	22	Design de personagens 3D	25	2,25
9619	23	Realização de filme - 2D e 3D	50	4,50
Total da carga horária e de pontos de crédito:			900	81

Para obter a qualificação de Técnico/a de Animação 2D e 3D, para além das UFCD pré-definidas, **terão também de ser realizadas 200 horas da Bolsa de UFCD**

Bolsa de UFCD

Código		Bolsa UFCD	Horas	Pontos de crédito
9620	24	Animação tradicional - avançado	25	2,25
9621	25	Animação Digital 2D - avançado	25	2,25
9622	26	Realização de um projeto de animação	50	4,50
9623	27	Direção de arte	25	
9371	28	Iluminação na produção vídeo	50	4,50
9340	29	Pós-produção áudio para imagem	50	4,50
9332	30	Captação e gravação de voz	25	2,25
9624	31	Técnicas de desenho - desenvolvimento	25	2,25
9625	32	Técnicas de desenho - avançado	25	2,25
9626	33	Efeitos visuais – avançado	25	2,25
9627	34	Game design	50	4,50
9628	35	Animação digital 3D - rigging e animação - avançado	50	4,50
9629	36	Integração em plataforma interativa	25	2,25
9630	37	Escultura e modelação 3D	25	2,25
7852	38	Perfil e potencial do empreendedor – diagnóstico/ desenvolvimento	25	2,25
7853	39	Ideias e oportunidades de negócio	50	4,50
7854	40	Plano de negócio – criação de micronegócios	25	2,25
7855	41	Plano de negócio – criação de pequenos e médios negócios	50	4,50
8598	42	Desenvolvimento pessoal e técnicas de procura de emprego	25	2,25
8599	43	Comunicação assertiva e técnicas de procura de emprego	25	2,25
8600	44	Competências empreendedoras e técnicas de procura de emprego	25	2,25
Total da carga horária e de pontos de crédito da Formação Tecnológica			1100	99

- No caso dos cursos de **Educação e Formação de adultos (EFA) e nas formações modulares certificadas**, à carga horária da formação tecnológica podem ser acrescidas 210 horas de formação prática em contexto de trabalho, sendo esta de carácter obrigatório para o adulto que não exerça atividade correspondente à saída profissional do curso frequentado ou uma atividade profissional numa área afim.
- No caso dos cursos de **Aprendizagem**, parte das UFCD que integram a formação tecnológica pode ser desenvolvida na formação prática em contexto de trabalho, de acordo com as orientações para o desenvolvimento desta componente de formação, disponíveis em www.iefp.pt

¹ Os códigos assinalados a laranja correspondem a UFCD comuns a dois ou mais referenciais, ou seja, transferíveis entre referenciais de formação.

² À carga horária da formação tecnológica podem ser acrescidas 210 horas de formação prática em contexto de trabalho, à qual correspondem 20,00 pontos de crédito, sendo esta de carácter obrigatório para o adulto que não exerça atividade correspondente à saída profissional do curso frequentado ou uma atividade profissional numa área afim.

Este referencial já não
se encontra em vigor