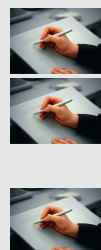


REFERENCIAL DE FORMAÇÃO - FORMAÇÃO TECNOLÓGICA



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. 2ª Atualização publicada no Boletim do Trabalho do Emprego (BTE) nº 19 de 22 de maio de 2020 com entrada em vigor a 22 de maio de 2020. 3ª Atualização publicada no Boletim do Trabalho do Emprego (BTE) nº 27 de 22 de julho de 2020 com entrada em vigor a 22 de julho de 2020.
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
9820	45 Planeamento e gestão do orçamento familiar	25	2,25
9821	46 Produtos financeiros básicos	50	4,50
9822	47 Poupança – conceitos básicos	25	2,25
9823	48 Crédito e endividamento	50	4,50
9824	49 Funcionamento do sistema financeiro	25	2,25
9825	50 Poupança e suas aplicações	50	4,50
10746	51 Segurança e Saúde no Trabalho – situações epidémicas/pandémicas	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