



**ESTUDOS DE DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES DE QUALIFICAÇÕES E
COMPETÊNCIAS E ATUALIZAÇÃO DO CATÁLOGO NACIONAL DE
QUALIFICAÇÕES (CNQ)**

LOTE 18 – Cultura, Património e Produção de Conteúdos

Relatório da Fase 2 – Parte 2

Janeiro 2024

P.PORTO





**LOTE 18 – CULTURA, PATRIMÓNIO E
PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS**

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO.....	2
2. REFERENCIAIS DE COMPETÊNCIAS DAS QUALIFICAÇÕES.....	3
2.1. REFERENCIAIS DE COMPETÊNCIAS DAS QUALIFICAÇÕES DA AEF 212 – ARTES DO ESPETÁCULO.....	3
2.1.1. Intérprete de Dança Contemporânea.....	3
2.1.2. Técnico/a especialista em Produção de Espetáculos.....	85
2.2. REFERENCIAIS DE COMPETÊNCIAS DAS QUALIFICAÇÕES DA AEF 213 – AUDIOVISUAIS E PRODUÇÃO DOS MEDIA.....	157
2.2.1. Operador/a de Artes Gráficas	157
2.2.2. Técnico/a de Artes Gráficas	249
2.3. REFERENCIAIS DE COMPETÊNCIAS DAS QUALIFICAÇÕES DA AEF 225 – HISTÓRIA E ARQUEOLOGIA	365
2.3.1. Técnico/a Especialista em Conservação e Restauro de Madeira (Escultura e Talha)	365

1. INTRODUÇÃO

O presente relatório parcelar inclui-se ainda no trabalho da Fase 2 - Construção os Referenciais de Competências do Estudo de Diagnóstico de Necessidade de Qualificações e Competências e Atualização do Catálogo Nacional de Qualificações (CNQ) para o Lote 18 – Cultura, Património e Produção de Conteúdos, oportunamente contratualizado pela ANQEP, IP ao Agrupamento Qualificações em Parceria, liderado pela Quaternaire Portugal, na sequência da realização do Concurso Público com publicação de anúncio no Jornal Oficial da União Europeia N.º 2/ANQEP/2020.

Este Relatório apenas inclui mais um conjunto de Referenciais de Competências das 31 Qualificações mapeadas para o Lote 1. Os cinco Referenciais de Competências incluídos neste Relatório, de nível 2, 4 e 5, e que fazem parte do capítulo 2, são os seguintes:

- Intérprete de Dança contemporânea (nível 4),
- Técnico/a Especialista em Produção de Espetáculos (nível 5),
- Operador/a de Artes Gráficas (nível 2)
- Técnico/a de Artes Gráficas (nível 4)
- Técnico/a Especialista em Conservação e Restauro de Madeira (nível 5).

2. REFERENCIAIS DE COMPETÊNCIAS DAS QUALIFICAÇÕES

2.1. REFERENCIAIS DE COMPETÊNCIAS DAS QUALIFICAÇÕES DA AEF 212 – ARTES DO ESPETÁCULO

2.1.1. Intérprete de Dança Contemporânea

REFERENCIAL DE COMPETÊNCIAS DA QUALIFICAÇÃO

Intérprete de Dança Contemporânea

(designação da qualificação)

ÁREA DE EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO: 212 – Artes do Espetáculo CÓDIGO DA QUALIFICAÇÃO: 000000

NÍVEL DE QUALIFICAÇÃO: 4

PONTOS DE CRÉDITO:

PUBLICAÇÕES E ATUALIZAÇÕES:

OBSERVAÇÕES:

DESCRIÇÃO GERAL DA QUALIFICAÇÃO (MISSÃO):

Comunicar e expressar-se através da movimentação e controlo corporal, executando esquemas coreográficos de dança contemporânea, nos mais diversos contextos, e participar na criação e produção coreográfica, através da análise e reflexão dos processos e produtos criativos.

ATIVIDADES PRINCIPAIS:

- A1. Preparar, executar e desenvolver as capacidades físicas, de coordenação motora e de exploração de todas as unidades estruturais do movimento
- A2. Executar movimentos de dança clássica, de progressão espacial e sequências de movimentos de dança moderna
- A3. Criar e desenvolver processos de produção e reprodução coreográficas
- A4. Colaborar com as diversas áreas e profissionais em projetos de criação das artes performativas
- A5. Construir o seu percurso profissional
- A6.
- A7.
- A8.
- A9.
- A10.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA (UC)

UC OBRIGATÓRIAS

CÓDIGO UC ¹	N.º UC	UNIDADES DE COMPETÊNCIA	PONTOS DE CRÉDITO
	01	Executar técnicas de dança clássica – nível elementar	4,5
	02	Executar técnicas de dança clássica – nível intermédio	4,5
	03	Executar técnicas de dança moderna – nível elementar	2,5
	04	Executar técnicas de dança moderna – nível intermédio	4,5
	05	Executar técnicas de dança contemporânea – nível elementar	4,5
	06	Executar técnicas de improvisação na dança contemporânea – Nível elementar	4,5
	07	Executar técnicas de contacto improvisação na dança contemporânea	4,5

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.

CÓDIGO UC ¹	N.º UC	UNIDADES DE COMPETÊNCIA	PONTOS DE CRÉDITO
	08	Executar movimentos de dança clássica com diferentes tipos de dinâmicas	4,5
	09	Executar movimentos de progressão espacial	4,5
	10	Executar técnicas de dança clássica – nível avançado	4,5
	11	Executar técnicas de dança contemporânea – nível intermédio	4,5
	12	Executar técnicas de dança contemporânea – nível avançado	4,5
	13	Executar técnica <i>Flying Low</i>	2,5
	14	Executar técnicas de composição de dança contemporânea	4,5
	15	Recriar uma coreografia a partir de reportório da dança contemporânea	4,5
	16	Construir uma coreografia	4,5
	17	Construir um projeto artístico de dança	2,5
	18	Utilizar técnicas de voz	2,5
	19	Executar exercícios simples de canto	2,5
	20	Planear e gerir uma carreira artística	4,5
	21	Prestar informação sobre o intérprete de dança contemporânea	2,5
	22	Colaborar e trabalhar em equipa no contexto da dança contemporânea	4,5
	23	Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho no setor da dança	2,5
	24	Comunicar e interagir em língua inglesa no setor da dança	4,5
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		
	31		
	32		
Total de pontos de crédito de UC Obrigatórias			94,0

Para obter a qualificação de Intérprete de Dança Contemporânea, para além das UC Obrigatórias, terão também de ser realizadas UC Opcionais² correspondentes à carga horária de ou ao total de pontos de crédito de .

UC OPCIONAIS

CÓDIGO UC ³	N.º UC	UNIDADES DE COMPETÊNCIA	PONTOS DE CRÉDITO
	01	Planear e dinamizar atividades de dança contemporânea	4,5
	02	Comunicar e interagir em língua estrangeira	4,5
	03	Praticar movimentos expressivos em contexto teatral	2,5
	04	Interpretar Danças Urbanas - freestyle	2,5
	05	Interpretar Danças do Mundo	2,5
	06		
	07		
	08		
	09		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
Total de pontos de crédito da componente de formação tecnológica			

² Poderão ser seleccionadas 10% de UC transversais de entre o leque definido (20% a 30%) de UC opcionais.

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.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA OBRIGATÓRIAS

UC 0000/0001

Executar técnicas de dança clássica – nível elementar

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Reconhecer a técnica de dança clássica R2. Realizar exercícios de dança clássica no chão, na barra e no centro R3. Efetuar deslocamentos		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Introdução à técnica de dança clássica Estrutura de uma aula de técnica de dança clássica Postura, alinhamento e corpo Exercícios de chão Exercícios de barra (executados de frente ou de lado para a barra) Exercícios de centro (adagio, port de bras, pirouettes, allegro) Exercícios de diagonal (deslocamentos) Terminologia elementar da técnica de dança clássica Técnica de pontas elementar 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar a estrutura de uma aula de técnica de dança clássica Aplicar as técnicas de postura e alinhamento do corpo Aplicar técnicas de dança clássica no chão: tronco, pés, cabeça, ombros, braços/mãos, membros inferiores e exercícios de flexibilidade Aplicar técnicas de coordenação motora Aplicar técnicas de memorização dos exercícios Aplicar diferentes dinâmicas de movimento (suave, forte, contínua e descontínua) e de tempo. Aplicar técnicas de dança clássica na barra Aplicar técnicas de dança clássica no centro Efetuar deslocamentos com recurso à técnica da dança clássica: andar, andar em meia ponta e correr. 	<ul style="list-style-type: none"> Autodisciplina e determinação Curiosidade Autoconhecimento Persistência Criatividade, imaginação e sensibilidade Autoconfiança

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de dança clássica – nível elementar:

CD1. Utilizando a postura e alinhamento corporal adequado

CD2. Realizando as técnicas de dança clássica no chão, na barra, centro e diagonal

CD3. Efetuando deslocamentos com recurso à técnica da dança clássica

CD4. Aplicando diferentes dinâmicas de movimento

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos
- Artístico e Pré-profissional: Participação em espetáculos de dança e eventos performativos
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-

RECURSOS

- Estúdio de dança devidamente preparado e equipado (sala ampla, arejada, iluminada, com chão de linóleo com caixa de ar, barras, espelhos, equipamento de som)
- Instrumentos de treino em dança (colchões, bolas suíças, bandas elásticas, tijolos de espuma...)
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Equipamento específico para aulas práticas (Maillot, sapatilhas de ballet...)
- Manuais técnicos

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos-10.º, 11.º e 12.ºano.

UC 0000/0002
Executar técnicas de dança clássica – nível intermédio
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5
CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Realizar os passos básicos da Técnica de Dança Clássica R2. Mobilizar competências de coordenação, memória, dinâmicas e progressão espacial R3. Interpretar o movimento a nível técnico e performativo		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Postura e alinhamento corporal; Terminologia intermédia da técnica de dança clássica; Percepção temporal e espacial; Técnicas interpretativas de dança clássica; Técnicas de respiração na execução do movimento; Técnicas de projeção no olhar; Exercícios na barra, em meia ponta e em ponta de nível intermédio; Exercícios no centro (executados en face, croisé, effacé ou ecarté) Exercícios na diagonal; Técnica e performatividade na execução de movimentos de técnica de dança clássica; Competências físicas (virtuosidade; coordenação; alongamento; força, controlo) 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicar as técnicas de postura e alinhamento do corpo; Aplicar exercícios de dança clássica na barra, no centro e na diagonal; Aplicar as técnicas de progressão espacial; Aplicar movimentos de acordo com a estrutura espacial requerida; Aplicar técnicas de manutenção da distância em relação aos outros elementos; Aplicar técnicas de orientação estruturada relativamente ao público; Aplicar técnicas de percepção temporal e espacial; Aplicar técnicas interpretativas de dança clássica; Aplicar técnicas de respiração na execução do movimento; Aplicar técnicas de projeção no olhar; Aplicar técnicas de coordenação motora Aplicar técnicas de memorização de exercícios Identificar os passos básicos da técnica de dança clássica 	<ul style="list-style-type: none"> Autodisciplina e determinação; Curiosidade; Autoconhecimento; Persistência; Criatividade, imaginação e sensibilidade; Autoconfiança Autonomia; Cooperação; Espírito de equipa; Proatividade; Iniciativa.

	<ul style="list-style-type: none"> Aplicar técnicas de dança clássica na barra, em ½ ponta e no centro. 	
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de dança clássica – nível intermédio:

CD.1. Utilizando a postura e alinhamento corporal adequado

CD.2 Realizando as técnicas de dança clássica no chão, barra, centro e diagonal de forma organizada e consciente

CD.3 Efetuando deslocamentos com recurso à técnica de dança clássica

CD.4 Aplicando diferentes dinâmicas de movimento

CD.5 Dominando competências físicas variadas

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-
-
-

RECURSOS

- Estúdio de dança devidamente preparado e equipado (sala ampla, arejada, iluminada, com chão de linóleo com caixa de ar, barras, espelhos, equipamento de som)
- Instrumentos de treino em dança (colchões, bolas suíças, bandas elásticas, tijolos de espuma...)
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Equipamento específico para aulas práticas (Maillot, sapatilhas de ballet...)

- Manuais técnicos
-

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.
-

UC 0000/0003
Executar técnicas de dança moderna – nível elementar
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25
CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Demonstrar os elementos Básicos da técnica Graham R2. Realizar exercícios com elementos técnicos não locomotores R3. Realizar exercícios com elementos técnicos locomotores		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Noções Básicas da técnica de Graham <ul style="list-style-type: none"> Contextualização Linguagem motora específica - warm-up no chão, contract release, stretches, etc Terminologia Autodisciplina e concentração Elementos Básicos da técnica Graham <ul style="list-style-type: none"> Trabalho de base realizado no chão: Spine Stretches, Spine Curls, Legs Exercises, Side Falls, Rising Trabalho de base realizado no centro: Positions of Dance, Parallel Exercises, Contractions, Adagio Trabalho de base realizado no espaço: Walking, Triplet, Skips, Leap, Sequences Trabalho dos elementos técnicos não locomotores <ul style="list-style-type: none"> Exercícios do Centro corporal Exercícios dos membros superiores Exercícios dos membros inferiores Trabalho dos elementos técnicos locomotores: 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer o contexto da técnica de Graham Identificar a linguagem motora e a terminologia específica da técnica de Graham - respiração, contraction and release (contração e expansão), centro motor e movimento em espiral Identificar a importância autodisciplina e da concentração na técnica de Graham Aplicar a base da técnica de Graham realizada no chão, no centro e no espaço Aplicar os elementos técnicos não locomotores: exercícios do Centro corporal, dos membros superiores e dos membros inferiores Efetuar deslocamentos, saltos, quedas e voltas Aplicar os elementos técnicos locomotores: deslocamentos, saltos, quedas e voltas 	<ul style="list-style-type: none"> Autodisciplina e determinação; Curiosidade; Autoconhecimento; Persistência; Criatividade, imaginação e sensibilidade; Autoconfiança Cooperação; Espírito de equipa;

Deslocamentos; Saltos; Quedas; Voltas.		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de dança moderna – nível elementar:

CD1. Aplicando a técnica de Graham para a preparação corporal e para a potenciação da presença cénica

CD2. Realizando exercícios com elementos técnicos não locomotores

CD3. Realizando exercícios com elementos técnicos locomotores

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos
- Artístico e Pré-profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-
-

RECURSOS

- Estúdio de dança devidamente preparado e equipado (sala ampla, arejada, iluminada, com chão de linóleo com caixa de ar, barras, espelhos, equipamento de som)
- Instrumentos de treino em dança (colchões, bolas suíças, bandas elásticas, tijolos de espuma...)
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Equipamento específico para aulas práticas (Maillot, sapatilhas de ballet...)
- Manuais técnicos
-

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.

UC 0000/0004

Executar técnicas de dança moderna – nível intermédio

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Realizar movimentos de dança moderna com base na técnica de Cunningham R2. Efetuar diferentes movimentos a partir das posições “paralelo” e “en-dehors” R3. Realizar movimentos de dança moderna com diferentes dinâmicas e velocidades		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Noções básicas da técnica Cunningham <ul style="list-style-type: none"> Contexto e linguagem Postura e alinhamento corporal Elementos da técnica Cunningham <ul style="list-style-type: none"> Semelhanças, diferenças e complementaridade entre a técnica de Graham e a técnica de Cunningham Trabalho dos elementos técnicos não locomotores Exercício de tronco <ul style="list-style-type: none"> Bounces Curves Curl/uncurl (bends, overcurve, arches) Drops/lifts High release Contraction /release Spirals Pitch Twist (sobre um e dois apoios, com transferência de peso, com combinações com curves, pitch e diferentes apoios) Stretches Exercícios dos membros superiores 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar o contexto e a linguagem da técnica de Cunningham Identificar a postura e alinhamento corporal na técnica de Cunningham Identificar os elementos da técnica Cunningham Estabelecer semelhanças, diferenças e complementaridades entre a técnica de Graham e a técnica de Cunningham Articular a técnica de Graham com a técnica Cunningham Utilizar as técnicas de postura e alinhamento corporal Aplicar as técnicas de alinhamento da coluna vertebral em vários planos espaciais e dos joelhos com os pés em exercícios específicos Aplicar a técnica de Cunningham Efetuar trabalho do movimento a partir das posições em “paralelo” e “en dehors” Aplicar técnicas de equilíbrio Identificar dinâmicas demovimento corporais, espaciais e temporais 	<ul style="list-style-type: none"> Autodisciplina e determinação Curiosidade Autoconhecimento Persistência Criatividade, imaginação e sensibilidade Autoconfiança Autonomia

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Combinação das diferentes posições de braços: paralelo, inversão, oposição, angular, coordenação, ports de bras, arm circles ▪ Exercícios dos membros inferiores ▪ Trabalho do movimento a partir das posições em “paralelo” e “en dehors” <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pliés e rises – com diferentes posturas do tronco e braços ▪ Fondus – com diferentes posturas de braços e tronco ▪ Lunges – com diferentes amplitudes ▪ Brushes com contração ▪ Retirés com rises, passagem paralelo e en dehors e batimentos ▪ Atitudes: spiral, paralelo/ en dehors, diferentes níveis, diferentes posturas de braços ▪ Saltos: sautés, leaps, hops, jump com contraction, assemblés, sissones ▪ Falls ▪ Passos auxiliares e de transição: runs, steps, triplets, long steps, coupé, walks, triplet walk frontal e lateral ▪ Dinâmicas de movimento <ul style="list-style-type: none"> ▪ Corporais: utilização em uníssono e em dissociação das várias unidades corporais ▪ Espaciais: nível (baixo, médio, alto); plano (vertical, sagital, horizontal); direções (frente, trás, direita, esquerda, diagonais) ▪ Temporais: cadência, ritmo, acento, pulsação, fraseamento, fluência 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ▪ ▪ 	
--	---	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de dança moderna – nível intermédio:

CD1. Aplicando a técnica de Cunningham nos movimentos de dança moderna

CD2. Demonstrando conhecimento sobre as semelhanças e as diferenças e complementaridades entre a técnica de Graham e a técnica de Cunningham

CD3. Cumprindo os movimentos de dança moderna com diferentes dinâmicas e velocidades

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos
- Artístico e Pré-profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-
-

RECURSOS

- Estúdio de dança devidamente preparado e equipado (sala ampla, arejada, iluminada, com chão de linóleo com caixa de ar, barras, espelhos, equipamento de som)
- Instrumentos de treino em dança (colchões, bolas suíças, bandas elásticas, tijolos de espuma...)
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Equipamento específico para aulas práticas (Maillot, sapatilhas de ballet...)
- Manuais técnicos
-
-
-

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística

- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.

UC 0000/0005

Executar técnicas de dança contemporânea – nível elementar

PONTOS DE CRÉDITO: 4,25

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Reconhecer e Identificar diferentes estilos técnicos R2. Mobilizar competências de coordenação, memória, dinâmicas e progressão espacial R3. Interpretar o movimento a nível técnico e performativo		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Noções Básicas da técnica de Graham; Elementos Básicos da técnica Graham; Trabalho dos elementos técnicos não locomotores; Trabalho dos elementos técnicos locomotores; Noções básicas da técnica Cunningham; Elementos da técnica Cunningham; Trabalho dos elementos técnicos não locomotores; Exercícios de tronco; Trabalho do movimento a partir das posições em “paralelo” e “en dehors”; Dinâmicas de movimento; Elementos básicos da técnica da dança contemporânea; Consciencialização corporal; Construção de um vocabulário inerente à técnica de dança moderna 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os elementos básicos das técnicas da dança contemporânea, diferenças e complementaridade entre as técnicas. Aplicar movimentos de dança contemporânea. Reconhecer a importância da integração dos três corpos: físico, emocional e mental. Memorizar sequências dançadas, associando princípios interpretativos Aplicar as técnicas de postura e alinhamento corporal. Identificar a terminologia da técnica das técnicas de percepção temporal e espacial. Aplicar movimentos com diferentes dinâmicas e velocidades. Aplicar sequências de movimento de dança, associando princípios interpretativos. Aplicar exercícios com elementos técnicos não locomotores. Aplicar exercícios com elementos técnicos locomotores. Aplicar técnicas de percepção temporal e espacial. 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade Autodisciplina Autoconfiança Autoconhecimento Curiosidade Determinação Persistência Sentido crítico e autocrítico Sentido de grupo (união)

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de dança contemporânea – nível elementar:

CD1. Utilizando a postura e alinhamento corporal adequado

CD.2 Realizando as técnicas de dança contemporânea no chão, centro e diagonal de forma organizada e consciente

CD.3 Efetuando deslocamentos com recurso à técnica de dança contemporânea

CD.4 Aplicando diferentes dinâmicas

CD.5 Dominando competências básicas, físicas e técnicas variadas

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos
- Artístico e Pré-profissional: Participação em espetáculos de dança e eventos performativos
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo
-
-

RECURSOS

- Estúdio de dança devidamente preparado e equipado (sala ampla, arejada, iluminada, com chão de linóleo com caixa de ar, barras, espelhos, equipamento de som)
- Instrumentos de treino em dança (colchões, bolas suíças, bandas elásticas, tijolos de espuma...)
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Equipamento específico para aulas práticas (Maillot, sapatilhas de ballet...)
- Manuais técnicos
-

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.

UC 0000/0006
Executar técnicas de improvisação na dança contemporânea – Nível elementar
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5
CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Utilizar várias linguagens motoras para consolidar a expressão individualizadora e o potencial criativo de cada um R2. Realizar exercícios de consciencialização corporal e exploração do movimento R3. Utilizar técnicas de Improvisação na execução de movimentos de dança contemporânea		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Exercícios de consciencialização corporal e exploração do movimento Exercícios de condição física - resistência, força, alongamento e relaxamento Exercício psicofísicos Exercícios de coordenação motora Exploração de todas as unidades estruturais do movimento <ul style="list-style-type: none"> Estrutura anatómica do corpo: corpo como forma, corpo no espaço envolvente, contacto com o outro Técnicas de improvisação <ul style="list-style-type: none"> Improvisação com base em estímulos diversos: estímulos sonoros, visuais, sensoriais, emocionais e temáticos Improvisação adaptada a diferentes contextos: utilização de diferentes espaços, exploração de diferentes objetos Improvisação a partir do toque, do contacto com o (s) outro (s) Análise da prática criativa 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer o movimento, o gesto e a ação, enquanto experiência e enquanto construção de movimentos Aplicar exercícios de condição física, psicofísica, de coordenação motora e de exploração de todas as unidades estruturais do movimento Aplicar técnicas de improvisação com base em estímulos diversos Aplicar técnicas de improvisação adaptada a diferentes contextos Aplicar técnicas de improvisação a partir do toque, do contacto com o (s) outro (s) Identificar os princípios da análise da prática criativa Utilizar as rodas de partilha para refletir e expressar a vivência de cada um no ato criativo 	<ul style="list-style-type: none"> Autodisciplina e determinação Criatividade, imaginação e sensibilidade Curiosidade Autoconhecimento Persistência Cooperação com a equipa Autoconfiança Autonomia

<ul style="list-style-type: none"> Rodas de partilha - refletir e expressar a vivência de cada um no ato criativo 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de improvisação na dança contemporânea – Nível elementar:

CD1. Reconhecendo a importância da improvisação na dança contemporânea

CD2. Explorando o movimento

CD3. Executando técnicas de improvisação de dança contemporânea

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Acadêmico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos acadêmicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
- .
- .

RECURSOS

- Estúdio de dança devidamente preparado e equipado (sala ampla, arejada, iluminada, com chão de linóleo com caixa de ar, barras, espelhos, equipamento de som)
- Instrumentos de treino em dança (colchões, bolas suíças, bandas elásticas, tijolos de espuma...)
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Equipamento específico para aulas práticas (Maillot, sapatilhas de ballet...)
- Manuais técnicos
- .

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial

- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.

UC 0000/0007
Executar técnicas de contacto improvisação na dança contemporânea
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5
CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Preparar o movimento a partir dos reflexos e da intuição R2. Realizar técnicas de contacto improvisação R3. Desenvolver movimentos através do toque		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Noções básicas da técnica de contacto improvisação Contextualização - a teoria de Steve Paxton Princípios básicos de uma experiência que atua Prática do contacto improvisação - movimento orgânico intuitivo e reflexivo <ul style="list-style-type: none"> Exercícios para ativar os sentidos: o tato, a visão, a audição, o paladar, o olfato, e o sentido quinesférico Exercícios sobre a gravidade Exercícios do toque - rolling contact point; tocar e ser tocado Dar e receber: olhar, toque, objeto Suporte: estável, móvel, as 5 posições daquele que é suportado Coração: as 4 direções do coração (abertura; empatia; afeto; amor) Exercício "Score" de Nancy Stark Smith Chegada energética / física Kinesfera, expandir a kinesfera, coincidir 2 kinesferas Atração, coincidência, confluência, passar, 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os elementos da técnica de contacto improvisação Identificar as premissas da técnica de contacto improvisação Aplicar movimentos com base nos reflexos e na intuição Aplicar a técnica de contacto improvisação Efetuar exercícios sobre a gravidade Efetuar exercícios do toque Reconhecer a importância da espontaneidade na comunicação e expressão no movimento 	<ul style="list-style-type: none"> Criatividade, imaginação e sensibilidade Autodisciplina e determinação Pensamento crítico Curiosidade Autoconhecimento Persistência Cooperação com a equipa Autoconfiança Autonomia

<p>repulsão, intersecção, confluência, divergência, colisão, toque, contraste, tangente, "streaming", "gap"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolução da sala, reflexão • Exercícios de chão: "helix", "croissant", "roulés" 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de contacto improvisação na dança contemporânea:

CD1. Preparando o movimento a partir dos reflexos e da intuição

CD2. Cumprindo a aplicação de técnicas de contacto improvisação

CD3. Reconhecendo a importância da espontaneidade na comunicação e expressão

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-
-
-

RECURSOS

- Estúdio de dança devidamente preparado e equipado (sala ampla, arejada, iluminada, com chão de linóleo com caixa de ar, barras, espelhos, equipamento de som)
- Instrumentos de treino em dança (colchões, bolas suíças, bandas elásticas, tijolos de espuma...)
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Equipamento específico para aulas práticas (Maillot, sapatilhas de ballet...)
- Manuais técnicos
-

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.

UC 0000/0008

Executar movimentos de dança clássica com diferentes tipos de dinâmicas

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
<p>R1. Realizar técnicas de postura e alinhamento corporal</p> <p>R2. Desenvolver movimentos de dança clássica com diferentes tipos de dinâmicas</p> <p>R3. Efetuar exercícios de dança clássica na barra, em 1/2 ponta e no centro</p>		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Técnicas de postura e alinhamento corporal Movimentos de dança clássica com diferentes tipos de dinâmicas (suave, forte, contínua, descontínua) Exercícios na Barra <ul style="list-style-type: none"> Demi e grand plié em 1ª, 2ª, 4ª, e 5ª posição com port de bras Battement tendu – de 1ª ou 5ª posição, en croix Battement glissé – de 1ª ou 5ª posição, en croix Battement jeté – de 1ª ou 5ª posição, en croix Rond de jambe à terre – de 5ª posição, en dehors e en dedans Battement fondu à terre e en l'air a 45º – en croix Assemblé soutenu Battement soutenu – en croix Battement frappé Petit battement sur le cou-de-pied Rises Retirés Relevé lent Developpé – en croix Grand battement 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicar técnicas de postura e alinhamento corporal Aplicar os movimentos de dança clássica com diferentes tipos de dinâmicas (suave, forte, contínua, descontínua) Aplicar técnicas de dança clássica na barra Aplicar técnicas de dança clássica em 1/2 ponta Aplicar técnicas de dança clássica no centro 	<ul style="list-style-type: none"> Autodisciplina e determinação Pensamento crítico Autoconhecimento Persistência Cooperação com a equipa Criatividade, imaginação e sensibilidade Autoconfiança Autonomia

<ul style="list-style-type: none"> Exercícios em ½ ponta <ul style="list-style-type: none"> Relevé 5th Echappé relevé en croix Relevé devant, derrière, passé devant e passé derrière Demi-detourne Exercícios no Centro (podem ser executados en face, croisé, effacé ou écarté) <ul style="list-style-type: none"> Port de bras com reverse movement Pliés e rises Battement tendu en croix Battement glissé en croix Rond de jambe à terre em 2 tempos Grand Battement em 2 tempos Retiré 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar movimentos de dança clássica com diferentes tipos de dinâmicas:

CD1. Realizando técnicas de postura e alinhamento corporal

CD2. Desenvolvendo movimentos de dança clássica com diferentes tipos de dinâmicas (suave, forte, contínua, descontínua)

CD3. Efetuando técnicas de dança clássica na barra, em ½ ponta e no centro

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Acadêmico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos acadêmicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.

.

.

.

.

RECURSOS

- Estúdio de dança devidamente preparado e equipado (sala ampla, arejada, iluminada, com chão de linóleo com caixa de ar, barras, espelhos, equipamento de som)
- Instrumentos de treino em dança (colchões, bolas suíças, bandas elásticas, tijolos de espuma...)
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Equipamento específico para aulas práticas (Maillot, sapatilhas de ballet...)
- Manuais técnicos

.

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.

UC 0000/0009
Executar movimentos de progressão espacial
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5
CARGA HORÁRIA: 50H
REALIZAÇÕES

- R1. Efetuar técnicas de progressão espacial
- R2. Desenvolver movimentos de acordo com a estrutura espacial requerida
- R3. Efetuar técnicas de manutenção da distância em relação aos outros elementos
- R4. Efetuar técnicas de orientação estruturada relativamente ao público
- R5. Realizar exercícios de dança clássica na barra, em ½ ponta e no centro

CONHECIMENTOS
APTIDÕES
ATTITUDES

<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de progressão espacial • Exercícios na Barra <ul style="list-style-type: none"> • Demi e grand plié em 1ª, 2ª, 4ª, e 5ª posição com port de bras • Battement tendu – de 1ª ou 5ª posição, en croix • Battement glissé – de 1ª ou 5ª posição, en croix • Battement glissé en cloche • Battement jeté – de 1ª ou 5ª posição, en croix • Battement jeté piqué • Rond de jambe à terre – de 5ª posição, en dehors e en dedans • Rond de jambe en l'air – en dehors e en dedans • Battement fondu en croix • Assemblé soutenu • Battement soutenu – en croix • Battement frappé • Petit battement sur le cou-de-pied • Flic-Flac – en dehors • Rises • Retirés • Relevé lent 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar técnicas de progressão espacial • Aplicar movimentos de acordo com a estrutura espacial requerida • Aplicar exercícios de manutenção da distância em relação aos outros elementos • Aplicar exercícios de orientação estruturada relativamente ao público • Aplicar técnicas de dança clássica na barra • Aplicar técnicas de dança clássica em ½ ponta • Aplicar técnicas de dança clássica no centro • • • • • • • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • Autodisciplina e determinação • Pensamento crítico • Autoconhecimento • Persistência • Cooperação com a equipa • Criatividade, imaginação e sensibilidade • Autoconfiança • Autonomia
---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Développé • Demi grand rond de jambe • Pirouette – en dehors e en dedans • Grand battement • Grand battements en cloche / balançoire • Exercícios em ½ ponta <ul style="list-style-type: none"> • Relevé 5th • Echappé relevé en croix • Relevé devant, derrière, passé devant e passé derrière • Demi-détourne • Relevés de 2 pés para 1 e de 1 para 1 • Posé into arabesque em meia ponta • Exercícios no Centro (podem ser executados en face, croisé, effacé ou écarté) <ul style="list-style-type: none"> • Port de bras com reverse movement • Pliés e rises • Battement tendu en croix • Battement glissé en croix • Rond de jambe à terre em 2 tempos • Rond de jambe en l'air • Battement fondu à terre e en l'air • Grand Battement em 2 tempos • Retiré 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar movimentos de progressão espacial:

CD1. Aplicando técnicas de progressão espacial

CD2. Desenvolvendo movimentos de acordo com a estrutura espacial requerida

CD3. Cumprindo as técnicas de manutenção da distância em relação aos outros elementos

CD4. Aplicando as técnicas de orientação estruturada relativamente ao público

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-
-
-

RECURSOS

- Estúdio de dança devidamente preparado e equipado (sala ampla, arejada, iluminada, com chão de linóleo com caixa de ar, barras, espelhos, equipamento de som)
- Instrumentos de treino em dança (colchões, bolas suíças, bandas elásticas, tijolos de espuma...)
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Equipamento específico para aulas práticas (Maillot, sapatilhas de ballet...)
- Manuais técnicos
-

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.

UC 0000/0010
Executar técnicas de dança clássica – nível avançado
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5
CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Explorar e progredir no conhecimento da base da Técnica de Dança Clássica aumentando a complexidade R2. Mobilizar competências de coordenação, memória, dinâmicas e progressão espacial R3. Utilizar a capacidade de interpretação do movimento a nível técnico e performativo		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Terminologia avançada da técnica de dança clássica; Estudo de obras de repertório da dança clássica Postura e alinhamento corporal Percepção temporal e espacial Técnicas interpretativas de dança clássica Técnicas de respiração na execução do movimento Técnicas de projeção no olhar Técnica e performatividade na execução de movimentos de dança clássica: <ul style="list-style-type: none"> Virtuosidade Coordenação Alongamento Força Controlo Exercícios na Barra <ul style="list-style-type: none"> Demi e grand plié em 1ª, 2ª, 4ª, e 5ª posição com port de bras Battement tendu – de 1ª ou 5ª posição, en croix Battement glissé – de 1ª ou 5ª posição, en croix Battement tendu relevé Battement glissé en cloche 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar a terminologia avançada da técnica de dança clássica; Efetuar trabalho prático a partir das obras de repertório visionadas; Aplicar e reescrever o movimento a partir da análise das obras selecionadas Aplicar reprodução de estruturas coreográficas visionadas; Aplicar técnicas de percepção temporal e espacial Aplicar técnicas interpretativas de dança clássica Aplicar técnicas de respiração na execução do movimento Aplicar técnicas de projeção do olhar Aplicar técnicas de virtuosidade, coordenação, força e controlo da execução de movimentos de dança clássica; Aplicar as técnicas de dança clássica na barra Aplicar as técnicas de dança clássica em ½ ponta Aplicar as técnicas de dança clássica no centro Identificar diferentes estruturas coreográficas (Repetição, contraste, simultâneo, cânon, 	<ul style="list-style-type: none"> Autodisciplina e determinação; Curiosidade; Autoconhecimento; Persistência; Criatividade, imaginação e sensibilidade; Autoconfiança Autonomia;

<ul style="list-style-type: none"> • Battement jeté – de 1ª ou 5ª posição, en croix • Battement jeté piqué • Rond de jambe à terre – de 5ª posição, en dehors e en dedans • Rond de jambe en l’air – en dehors e en dedans • Rond de jambe jeté • Battement fondu - en croix • Battement fondu em 1/2 ponta – en croix • Assemblé soutenu • Battement soutenu – en croix, em 1/2 ponta • Battement frappé em 1/2 ponta • Battements frappé degagé • Battement frappé fouetté • Petit battement sur le cou-de-pied • Petit battement sur le cou-de-pied serrés • Flic-Flac – en dehors e en dedans • Rises • Retirés • Relevé lent • Developpé • Developpé passé e enveloppé • Demi grand rond de jambé • Grand rond de jambe en l’air • Fouetté of Adage • Ponché • Tombé • Pirouette – en dehors e en dedans • Grand battement • Grand battements en cloche / balançoire • Grand battements en rond 	<p>corpo, espaço, dinâmica, composição e tempo);</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	
---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grand battements piqué ▪ ▪ Exercícios em 1/2 ponta <ul style="list-style-type: none"> ▪ Relevé 5th ▪ Echappé relevé en croix ▪ Relevé devant, derrière, passé devant e passé derrière ▪ Demi-détourne ▪ Relevés de 2 pés para 1 e de 1 para 1 ▪ Posé into arabésque em meia ponta ▪ Preparação para fouetté rond de jambe en tournant ▪ Fouetté rond de jambe en tournant ▪ Coupé fouetté raccourci ▪ Exercícios no Centro (podem ser executados en face, croisé, effacé ou écarté) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Port de bras com circular movement e transferências de peso ▪ Pliés, grand pliés e rises ▪ Battement tendu com pernas alternadas ▪ Battement glissé com pernas alternada ▪ Battement tendu en croix ▪ Battement glissé en croix ▪ Rond de jambe à terre e en l'air ▪ Battement fondu à terre e en l'air ▪ Battement frappés simple e dégagé ▪ Battement frappé fouetté ▪ Grand Battement em 2 tempos ▪ Retiré 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de dança clássica – nível avançado:

CD1. Utilizando a postura e alinhamento corporal adequado

CD.2 Realizando as técnicas de dança clássica no chão, barra, centro e diagonal de forma organizada e consciente

CD.3 Efetuando deslocamentos com recurso à técnica de dança clássica

CD.4 Aplicando diferentes dinâmicas de movimento

CD.5 Dominando competências físicas variadas e complexas

CD.6 Reproduzindo e interpretando obras coreográficas

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos; Apoio como professor cooperante e assistente de coreógrafo
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo
-

RECURSOS

- Estúdio de dança devidamente preparado e equipado (sala ampla, arejada, iluminada, com chão de linóleo com caixa de ar, barras, espelhos, equipamento de som)
- Instrumentos de treino em dança (colchões, bolas suíças, bandas elásticas, tijolos de espuma...)
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Equipamento específico para aulas práticas (Maillot, sapatilhas de ballet...)
- Manuais técnicos
-

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.

UC 0000/0011
Executar técnicas de dança contemporânea – nível intermédio
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5
CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Realizar os diferentes estilos técnicos adquiridos R2. Mobilizar as competências de coordenação, memória, dinâmicas e progressão espacial R3. Interpretar o movimento a nível técnico e performativo		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Grounding- exercícios bioenergéticos - a relação entre o corpo e a mente: <ul style="list-style-type: none"> Ao nível do espaço; Trajetórias; Fluidez, elasticidade e relaxamento do movimento; Ritmo, dinâmicas, equilíbrio: entre pausa e movimento; entre o movimento da dança e o gesto natural; Ações locomotoras; Elementos da técnica expressão de um movimento livre; Expressividade e criatividade de movimento; Aperfeiçoamento da consciência corporal e da relação do bailarino com o espaço; Exercícios de consciencialização corporal e exploração do movimento; Técnicas de improvisação; Análise da prática criativa; Rodas de partilha para refletir e expressar a vivência de cada um no ato criativo; 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicar o conhecimento técnico adquirido; Aplicar e potencializar o conhecimento corporal/técnico; Aplicar o conhecimento corporal em diferentes formas de movimentar/técnicas; Identificar os elementos básicos do Flying low, Contato improvisação e Improvisação; Reconhecer a importância da natureza orgânica do movimento; Aplicar técnicas de execução do movimento com fluidez, elasticidade e relaxamento das articulações; Aplicar técnicas de força, equilíbrio e contato firme com o chão e os vários níveis do espaço; Aplicar técnicas de noção do espaço, peso, tempo e fluxo do movimento; Aplicar padrões de movimentos que relacionem respiração, velocidade e libertação de energia; Reconhecer o movimento, o gesto e a ação, enquanto experiência e enquanto construção de movimentos; 	<ul style="list-style-type: none"> Autodisciplina Autoconfiança Autoconhecimento Curiosidade Determinação Persistência Criatividade, imaginação e sensibilidade Sentido crítico e autocrítico Sentido de grupo

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar os elementos da técnica de contacto improvisação; ▪ Aplicar o movimento a partir dos reflexos e da intuição; ▪ Aplicar movimentos através do toque; ▪ Aplicar movimentos com recurso a adereços/instrumentos ▪ 	
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de dança contemporânea – nível intermédio:

CD1. Utilizando a postura e alinhamento corporal adequado

CD.2 Realizando as técnicas de dança contemporânea no chão, centro e diagonal de forma organizada e consciente

CD.3 Mobilizando várias linguagens motoras para consolidar a expressão individualizadora e o potencial criativo de cada um

CD.4 Reproduzindo e interpretando obras coreográficas

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos
- e educativos
- Artístico e Pré-profissional: Participação em espetáculos de dança e eventos performativos

- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-
-
-

RECURSOS

- Estúdio de dança devidamente preparado e equipado (sala ampla, arejada, iluminada, com chão de linóleo com caixa de ar, barras, espelhos, equipamento de som)
- Instrumentos de treino em dança (colchões, bolas suíças, bandas elásticas, tijolos de espuma...)
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Equipamento específico para aulas práticas (Maillot, sapatilhas de ballet...)
- Manuais técnicos
-

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos-10.º, 11.º e 12.ºano.

UC 0000/0012
Executar técnicas de dança contemporânea – nível avançado
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5
CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Automatização dos diferentes estilos técnicos R2. Explorar técnicas de apropriação de um movimento livre (sem imitação). R3. Mobilizar as competências de coordenação, memória, dinâmicas e progressão espacial nos seus trabalhos coreográficos R4. Executar técnicas expressivas de dança contemporânea com base na imaginação, sensibilidade emocional e estética R5. Criar uma coreografia		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Elementos estruturantes da dança Elementos da técnica release - expressão de um movimento livre <ul style="list-style-type: none"> Ao nível do corpo Ao nível do espaço Ao nível do tempo Expressividade e criatividade de movimento <ul style="list-style-type: none"> Libertação do movimento a partir de exercícios de improvisação Expressividade do movimento Sequências coreográfica Consciencialização corporal e aquecimento a solo, a pares ou em grupo; Métodos de composição; Reflexão e análise sobre o processo de criação; Pecas mais marcantes da dança contemporânea; Pesquisa sobre as pecas mais marcantes da história da dança contemporânea; Reprodução da obra ou parte da obra coreográfica; 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os elementos estruturantes da dança Aplicar os elementos da técnica Release ao nível do corpo. Aplicar os elementos da técnica Release ao nível do espaço Aplicar os elementos da técnica Release ao nível do tempo Aplicar técnicas de libertação do movimento a partir de exercícios de improvisação Aplicar técnicas de expressividade do movimento Efetuar sequências coreográfica Aplicar métodos de composição coreográfica: em tempo real e em repetição; Aplicar técnicas expressivas e criativas da interpretação; Aplicar métodos de composição; Reconhecer a importância da reflexão sobre o processo de criação; Reconhecer a importância de uma abordagem histórica de trabalhos marcantes na história da dança contemporânea; 	<ul style="list-style-type: none"> Autodisciplina; Autoconfiança; Autoconhecimento; Curiosidade; Determinação; Persistência; Criatividade, imaginação e sensibilidade; Sentido crítico e autocrítico; Sentido de grupo; Autonomia; Liderança.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recriação da obra ou parte da obra coreográfica 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar trabalhos marcantes na história da dança contemporânea; ▪ Reconhecer a forma como os coreógrafos atuam como agentes históricos de uma arqueologia da dança; ▪ Visualizar e analisar as peças marcantes da dança contemporânea; ▪ Aplicar processos de produção e reprodução de coreografias através do conhecimento, transformações e alterações de peças de dança contemporânea; ▪ Aplicar técnicas de improvisação com base numa variedade de estímulos e diferentes contextos; ▪ Aplicar movimentos de dança contemporânea através do potencial criativo e do descondicionamento do gesto e da interpretação; ▪ Aplicar técnicas de jogo e de composição em tempo real e em repetição. ▪ 	
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de dança contemporânea – nível avançado:

CD.1. Utilizando a postura e alinhamento corporal adequado

CD.2 Realizando as técnicas de dança contemporânea no chão, centro e diagonal de forma organizada e consciente e autônoma

CD.3 Efetuando deslocamentos com recurso à técnica de dança contemporânea

CD.4 Aplicando diferentes dinâmicas de movimento

CD.5 Aplicando técnicas expressivas de dança contemporânea com base na imaginação, sensibilidade emocional e estética

CD.6 Criando e interpretando obras coreográficas

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos
- e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança e eventos performativos
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-
-

RECURSOS

- Estúdio de dança devidamente preparado e equipado (sala ampla, arejada, iluminada, com chão de linóleo com caixa de ar, barras, espelhos, equipamento de som)
- Instrumentos de treino em dança (colchões, bolas suíças, bandas elásticas, tijolos de espuma...)
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Equipamento específico para aulas práticas (Maillot, sapatilhas de ballet...)
- Manuais técnicos

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos-10.º, 11.º e 12.ºano.

UC 0000/0013	Implementar técnica Flying Low
--------------	--------------------------------

PONTOS DE CRÉDITO: 2,5

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Executar padrões de movimentos que relacionem respiração, velocidade e libertação de energia R2. Executar movimentos em espiral, para o chão e fora do chão		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Elementos fundamentais da técnica de Flying Low Trabalho de chão Espirais de movimento para o chão Espirais de movimento para fora do chão Trabalho em posição ereta: movimentos em espiral Técnica de Flying Low como aperfeiçoamento da consciência corporal e da relação do bailarino com o espaço Trabalho de respiração, velocidade, libertação de energia através do corpo de forma a ativar uma relação entre o centro e as articulações Interconexões entre o ar, o chão, a energia do grupo e o espaço Trabalho de foco entre a estrutura do esqueleto e a mente para melhorar a percepção física do bailarino 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os elementos fundamentais da técnica Flying Low, centrada no movimento em espiral e no trabalho de chão. Aplicar a técnica Flying Low Aplicar movimentos que trabalhem a respiração, velocidade e libertação de energia Aplicar interconexões entre o ar, o chão, a energia do grupo e o espaço Aplicar movimentos que trabalhem o foco entre a estrutura do esqueleto e a mente 	<ul style="list-style-type: none"> Autodisciplina e determinação Pensamento crítico Autoconhecimento Persistência Cooperação com a equipa Criatividade, imaginação e sensibilidade Autoconfiança Autonomia

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Implementar técnica Flying Low:

CD1. Executando movimentos que relacionem respiração, velocidade e libertação de energia

CD2. Executando a técnica *Flying Low*

CD3.

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Acadêmico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos acadêmicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-
-
-

RECURSOS

- Estúdio de dança devidamente preparado e equipado (sala ampla, arejada, iluminada, com chão de linóleo com caixa de ar, barras, espelhos, equipamento de som)
- Instrumentos de treino em dança (colchões, bolas suíças, bandas elásticas, tijolos de espuma...)
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Equipamento específico para aulas práticas (Maillot, sapatilhas de ballet...)
- Manuais técnicos
-

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.

UC 0000/0014

Executar técnicas de composição de dança contemporânea

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Operacionalizar técnicas expressivas e criativas da interpretação R2. Reconhecer métodos de composição R3. Planear uma sequência coreográfica R4. Construir uma sequência coreográfica		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Consciencialização corporal e aquecimento a solo, em duplas ou em grupo: Exercícios de enraizamento corporal Exercícios de condicionamento físico Exercícios de percepção sensorial Exercícios de percepção do corpo através do toque e de visualizações Exercícios de percepção do movimento através da cópia simultânea Métodos de composição Exercícios de Improvisação Exploração de “temas” de improviso para trazer novas formas e sensações de movimento, desenvolvendo a imaginação e a criatividade Criação de partituras de improviso Exercícios de composição Noções de composição coreográfica: tema e motivo; unidade, variedade e desenvolvimento lógico, proporções e equilíbrio, forma e conteúdo Composição em tempo real com duração determinada: 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicar diferentes exercícios de consciencialização corporal e aquecimento a solo, em duplas ou em grupo. Utilizar diversos métodos de composição coreográfica: em tempo real e em repetição Utilizar técnicas expressivas e criativas da interpretação Aplicar técnicas de composição coreográfica: em tempo real e em repetição Aplicar práticas de reflexão e análise sobre o processo de criação de uma sequência coreográfica 	<ul style="list-style-type: none"> Autodisciplina e determinação Pensamento crítico Autoconhecimento Persistência Cooperação com a equipa Criatividade, imaginação e sensibilidade Autoconfiança Autonomia

<p>desenvolvimento do motivo, contrastes e variedades, fraseamento, métodos importados da música</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Composição por repetição: duos, trios, grupos e nos seus diferentes espaços de apresentação ▪ Suporte da prática com recursos didáticos (livros, imagens, vídeos...) ▪ Reflexão e análise sobre o processo de criação ▪ Rodas de partilha: ouvir e expressar a vivência de cada um no trabalho de criação ▪ Práticas de correção e autocorreção 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de composição de dança contemporânea:

- CD1. Planeando uma sequência coreográfica, de acordo com os métodos de composição coreográfica
- CD2. Demonstrando autonomia e criatividade na criação de uma sequência coreográfica
- CD3. Demonstrando capacidade de reflexão e análise do processo de criação
- CD4.
- CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-

RECURSOS

- Estúdio de dança devidamente preparado e equipado (sala ampla, arejada, iluminada, com chão de linóleo com caixa de ar, barras, espelhos, equipamento de som)
- Instrumentos de treino em dança (colchões, bolas suíças, bandas elásticas, tijolos de espuma...)

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Equipamento específico para aulas práticas (Maillot, sapatilhas de ballet...)
- Manuais técnicos
-

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.

UC 0000/0015

Recriar uma coreografia a partir de repertório da dança contemporânea

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Tomar contacto com o repertório da dança contemporânea R2. Analisar peças marcantes da dança contemporânea R3. Desenvolver processos de produção e reprodução de coreografias R4 Mobilizar as ferramentas de composição R5 Utilizar o corpo e o movimento como instrumento de criação coreográfica		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Análise das peças mais marcantes da dança contemporânea Visionamento e análise dos vídeos mais marcantes da história da dança contemporânea Contextualização, historiografia da dança Especificidade de cada obra, de cada coreógrafo: partitura musical, coreografia, intérpretes, elementos cénicos Pluralidade de linguagens coreográficas Reprodução da obra ou parte da obra coreográfica Recriação da obra ou parte da obra coreográfica Exploração e criação de coreografias Métodos e processos da construção coreográfica; Elementos da coreografia; Fase de movimento e o seu desenvolvimento; Corpo como instrumento/ferramenta de composição; Aplicação de processos de construção coreográfica 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar a importância de uma abordagem histórica de trabalhos marcantes na história da dança contemporânea Identificar trabalhos marcantes na história da dança contemporânea Reconhecer repertório da dança contemporânea Reconhecer a forma como os coreógrafos atuam como agentes históricos de uma arqueologia da dança Aplicar técnicas de interpretação de uma sequência coreográfica de que não é autor/a Aplicar técnicas de reinterpretação de uma sequência coreográfica preexistente Aplicar técnicas de reprodução da obra ou parte da obra coreográfica Aplicar técnicas de recriação da obra ou parte da obra coreográfica Identificar os métodos e processos da construção coreográfica; Efetuar trabalhos coreográficos, através de métodos e processos 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autodisciplina e determinação Pensamento crítico Autoconhecimento Persistência Cooperação com a equipa Criatividade, imaginação e sensibilidade Autoconfiança Autonomia

	<p>diversificados, sua reflexão e análise;</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicar em estruturas coreográficas os elementos da coreografia os materiais do espaço, do tempo, do corpo e do movimento; ▪ Utilizar o corpo e o movimento enquanto ferramentas de criação e composição. 	
--	---	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Recriar uma coreografia a partir de repertório da dança contemporânea:

- CD1. Demonstrando autonomia e criatividade na reprodução ou recriação da obra ou parte da obra coreográfica
- CD2. Demonstrando capacidade de reflexão e análise do processo reprodução ou recriação
- CD3. Manipulando as ferramentas da construção coreográfica
- CD4. Aplicando as ferramentas de composição
- CD5. Utilizando o corpo e o movimento como instrumento de criação coreográfica

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Acadêmico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos acadêmicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-
-
-

RECURSOS

- Estúdio de dança devidamente preparado e equipado (sala ampla, arejada, iluminada, com chão de linóleo com caixa de ar, barras, espelhos, equipamento de som)
- Instrumentos de treino em dança (colchões, bolas suíças, bandas elásticas, tijolos de espuma...)
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Equipamento específico para aulas práticas (Maillot, sapatilhas de ballet...)

- Manuais técnicos
-

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.

UC 0000/0016 Produzir uma coreografia
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Realizar trabalhos coreográficos R2. Executar técnicas de processos de construção coreográfica R3. Executar técnicas de análise e reflexão dos processos e produtos criativos		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Métodos e processos da construção coreográfica Elementos da coreografia - corpo, movimento, frase, transições, sequências, secções, estruturas coreográficas e espaciais Princípios da composição coreográfica - unidade; variedade e contraste; clímax; harmonia; repetição sequência; equilíbrio e transição Ferramentas de Manipulação do Movimento: expansão, diminuição, espelho, reverso, desenvolvimento, transformação, transposição, mudança de nível, inserção, embelezamento, acumulação, textura, repetição e cânone Estrutura espacial: direções do corpo no espaço, tensão espacial, progressão e projeção Intérprete - o corpo, o espaço, as dinâmicas, as ações e as relações do movimento Fase de movimento e o seu desenvolvimento Corpo como instrumento/ferramenta de composição Componentes da composição coreográfica Elementos da coreografia 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os métodos e processos da construção coreográfica Aplicar em estruturas coreográficas os elementos da coreografia - os materiais do espaço, do tempo, do corpo e do movimento Utilizar o corpo e o movimento enquanto ferramentas de criação e composição Identificar os componentes da composição coreográfica Aplicar métodos e processos da construção coreográfica Identificar elementos da coreografia Aplicar técnicas performativas de interpretação, transmissão e concretização de processos e produtos criativos Aplicar técnicas de reflexão e análise do processo de criação coreográfica Reescrever a partir do repertório da dança contemporânea; Apresentar o projeto artístico de dança em grupo 	<ul style="list-style-type: none"> Autodisciplina e determinação Pensamento crítico Autoconhecimento Persistência Cooperação com a equipa Criatividade, imaginação e sensibilidade Espírito de equipa Curiosidade Autoconfiança Autonomia

<ul style="list-style-type: none"> Processos e métodos criativos Trabalho em Site Specific Tipos e estruturas coreográficas; Plasticidade; Construção / criação prática do projeto; Modelos e relatórios coreográficos; . 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Produzir uma coreografia:

- CD1. Construindo trabalhos coreográficos, de acordo com os métodos e processos de construção coreográfica
- CD2. Demonstrando autonomia e criatividade na criação coreográfica
- CD3. Demonstrando capacidade de reflexão e análise do processo de criação coreográfica
- CD4. Utilizando o corpo como instrumento de Criação
- CD5. Aplicando as ferramentas de composição

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
- .

RECURSOS

- Estúdio de dança devidamente preparado e equipado (sala ampla, arejada, iluminada, com chão de linóleo com caixa de ar, barras, espelhos, equipamento de som)
- Instrumentos de treino em dança (colchões, bolas suíças, bandas elásticas, tijolos de espuma...)
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Equipamento específico para aulas práticas (Maillot, sapatilhas de ballet...)
- Manuais técnicos

.

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.

UC 0000/0017
Utilizar técnicas de voz
PONTOS DE CRÉDITO: 2,5
CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Conhecer a fisiologia do aparelho vocal, seus órgãos e suas respectivas funções R2. Reconhecer a voz enquanto meio de comunicação e de expressão artística R3. Utilizar o aparelho vocal enquanto ferramenta de trabalho		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Aparelho fonador • Fisiologia do aparelho vocal • Órgãos e respectivas funções • Treino e desenvolvimento das capacidades vocais • Uso da voz em movimento • Consciencialização e utilização do aparelho fonador • Estatuto da Voz como ferramenta de trabalho • Voz como meio de comunicação e expressão artística 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar a fisiologia do aparelho vocal, seus órgãos e suas respectivas funções • Identificar a voz como ferramenta importante de trabalho • Identificar e descrever as componentes do aparelho fonador • Identificar a voz enquanto meio de comunicação e de expressão artística • Utilizar o aparelho vocal enquanto ferramenta de trabalho • 	<ul style="list-style-type: none"> • Autodisciplina e determinação • Autoconhecimento • Persistência • Criatividade, imaginação e sensibilidade • Autoconfiança • Escuta ativa

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Utilizar técnicas de voz:

CD1. Conhecer a fisiologia do aparelho vocal, seus órgãos e suas respectivas funções

CD2. Reconhecer a voz enquanto meio de comunicação e de expressão artística

CD3. Utilizar o aparelho vocal enquanto ferramenta de trabalho

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Acadêmico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos acadêmicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-
-
-

RECURSOS

- Estúdio de dança devidamente preparado e equipado (sala ampla, arejada, iluminada, com chão de linóleo com caixa de ar, barras, espelhos, equipamento de som)
- Instrumentos de treino em dança (colchões, bolas suíças, bandas elásticas, tijolos de espuma...)
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Equipamento específico para aulas práticas (Maillot, sapatilhas de ballet...)
- Manuais técnicos
-

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)

- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.

UC 0000/0018
Executar exercícios simples de canto
PONTOS DE CRÉDITO: 2,5
CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Utilizar técnicas de aquecimento vocal R2. Adaptar a abordagem vocal aos vários tipos e estilos de canção R3. Executar técnicas de abordagem vocal de canções		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Técnicas de aquecimento vocal Preparação do corpo Aquecimento das principais articulações Ativação da circulação sanguínea Técnicas de abordagem vocal de canções Doseamento do mínimo esforço vocal, muscular e respiratório Máximo rendimento e qualidade sonora possíveis Critérios de especificidades e estilo de cada peça musical a cantar Treino e desenvolvimento das capacidades vocais relacionadas essencialmente com o canto Jogo dramático como ferramenta de apoio ao trabalho do performer Desenvolvimento da criatividade vocal na área da voz cantada 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar as características da voz cantada Aplicar técnicas de aquecimento vocal Aplicar técnicas de abordagem vocal de canções Adequar a abordagem vocal aos vários tipos e estilos de canção 	<ul style="list-style-type: none"> Autodisciplina e determinação Pensamento crítico Autoconhecimento Persistência Cooperação com a equipa Criatividade, imaginação e sensibilidade Autoconfiança Autonomia Escuta ativa

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar exercícios simples de canto:

CD1. Mobilizando as técnicas de aquecimento vocal, em função dos diferentes contextos de trabalho

CD2. Cumprindo as técnicas com o objetivo da correção da postura para a melhor emissão vocal possível

CD3. Desenvolvendo a abordagem vocal aos vários tipos e estilos de canção

CD4. Utilizando os recursos materiais e psicomotores necessários à execução de técnicas vocais de nível elementar

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-

RECURSOS

- Equipamento de som
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Manuais técnicos
-

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.

UC 0000/0019
Construir um projeto artístico de dança
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5
CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Utilizar as técnicas performativas e criativas na concepção de estruturas coreográficas R2. Produzir material coreográfico a partir de diferentes estímulos e recursos R2. Criar um projeto artístico de dança R3. Redigir o relatório do processo coreográfico R4. Apresentar o projeto artístico de dança		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Etapas de construção / criação prática do projeto • Estruturas coreográficas • Estruturas espaciais • Descrição e justificação de todo o processo coreográfico através de um relatório escrito • Modelos e relatórios coreográficos • Procedimentos para a apresentação do projeto artístico de dança • Reportório coreográfico nacional e internacional de relevo • Partituras coreográficas – Modelos e estruturas • Processo coreográfico - Criação e interpretação individual e/ou colaborativa • Pesquisa coreográfica individual • Projeto artístico 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar as diferentes etapas na construção de um projeto artístico de dança • Aplicar técnicas performativas • Aplicar técnicas criativas de concepção de estruturas coreográficas, execução e análise • Utilizar os modelos de relatórios coreográficos • Aplicar os procedimentos de apresentação de um projeto artístico de dança • Reconhecer o reportório coreográfico nacional e internacional • Aplicar técnicas de criação coreográfica • Reescrever movimentos a partir de uma obra e coreógrafo • Aplicar técnicas de comunicação oral e escrita, na apresentação de projetos 	<ul style="list-style-type: none"> • Autodisciplina e determinação • Pensamento crítico • Autoconhecimento • Persistência • Cooperação com a equipa • Criatividade, imaginação e sensibilidade • Curiosidade • Autoconfiança • Autonomia • Proatividade • Espírito de equipa

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Construir um projeto artístico de dança:

CD1. Adaptando as técnicas performativas e criativas na conceção de estruturas coreográficas

CD2. Redigindo o relatório do processo coreográfico

CD3. Criando um projeto artístico de dança

CD4. Cumprindo as orientações de apresentação de um projeto artístico de dança respeitando as diferentes etapas na construção de um projeto artístico de dança

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-
-

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Recursos multimédia e audiovisuais
-

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.

UC 0000/0020
PLANEAR E GERIR UMA CARREIRA ARTÍSTICA
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5
CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar competências pessoais e identitárias R2. Estabelecer objetivos pessoais e profissionais R3. Recolher informação e estruturar o plano de ação pessoal e profissional R4. Organizar e desenvolver a sua rede profissional		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Autorreflexão – desenvolvimento biopsicossocial, experiência de vida. Comunicação - desconstrução da formalidade, estereótipos e preconceito. Níveis de consciência – pessoal e social Diagnóstico e análise de potencialidades: metodologias de análise, balanço pessoal de competências, criar um plano de vida Plano pessoal de marketing e comunicação: o CV, carta de apresentação, criar mensagens de posicionamento no mercado, criar histórias de sucesso, desenvolver ações de presença nos media e redes sociais Conhecer o mercado: segmentação de clientes, gerir rede de contactos, como analisar o mercado, networking, oportunidades de financiamento e fundraising, modelos de negócio, segmentação de mercados Conhecer o setor ou área artística: novas tendências, o que se cria e produz Ciclos de Vida de uma Carreira Artística 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer a importância do autoconhecimento para o processo de melhoria e aprendizagem ao longo da vida Identificar características, emoções e competências pessoais. Realizar uma autorreflexão sobre as necessidades e lacunas ao nível das competências Definir linhas orientadoras do plano de ação pessoal Aplicar estratégias de promoção da carreira artística Identificar e caracterizar as oportunidades do mercado Identificar a dimensão do mercado, necessidades e segmentação de clientes, público-alvo e concorrentes Aplicar técnicas e estratégias de abordagem a diferentes públicos Dominar os Ciclos de Vida de uma Carreira Artística Gerir a imagem / branding pessoal e profissional Construir relações e trabalhar em rede 	<ul style="list-style-type: none"> Flexibilidade e Adaptabilidade Sentido crítico Responsabilidade pelas suas ações Autoconfiança (acreditar no seu talento e na sua capacidade) Bom relacionamento pessoal e no meio artístico Empatia Sentido criativo Controlo emocional Autoconhecimento. Automotivação Empenho

<ul style="list-style-type: none"> • Gestão da imagem pessoal e profissional: conceitos e regras gerais • Objetivos SMARTER • Estratégias de gestão de projetos – etapas, metas e objetivos, recursos necessários, negociação e execução • Aspectos legais: propriedade intelectual, direitos de autor, marcas, licenciamento e contratos; legislação do trabalho e direitos sociais, legislação fiscal • Estratégias de gestão de tempo: como lidar com prazos e pressão, priorizar tarefas e projetos de forma eficiente • 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrever os objetivos e atividades do projeto/produto/ideia • Aplicar estratégias de gestão de projetos • Descrever os pontos críticos de desenvolvimento do projeto • Dominar as questões relacionadas com propriedade intelectual, direitos de autor, marcas, licenciamento e contratos • Aplicar estratégias de gestão de tempo • 	
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Gerir a carreira:

CD1. Identificando o potencial artístico

CD2. Analisando o mercado para a identificação de novas oportunidades

CD3. Apresentando o planeamento de gestão e controlo da carreira

CD4. Identificando as suas potencialidades e necessidades individuais e profissionais

CD5. Definindo objetivos de curto, médio e longo prazo

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Aplicável a diferentes contextos

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Ferramentas de desenvolvimento pessoal
- Ferramentas de planeamento estratégico e operacional

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0021
PRESTAR INFORMAÇÃO SOBRE O INTÉRPRETE DE DANÇA CONTEMPORÂNEA
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25
CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar a informação requerida acerca de um intérprete de dança contemporânea R2. Informar e esclarecer sobre um intérprete de dança contemporânea		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Dança contemporânea - antecedentes históricos Influência socioeconómica no setor da dança Novas tendências da dança contemporânea Fatores críticos de sucesso da dança contemporânea em Portugal Organismos internacionais da Dança contemporânea Organismos nacionais e locais de dança contemporânea Definição, características e classificação da dança contemporânea Comunicação e relacionamento interpessoal Legislação da atividade 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar a evolução e a influência socioeconómica da dança contemporânea Enumerar as novas tendências dança contemporânea Descrever a dança contemporânea 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 da dança contemporânea Distinguir a organização funcional do setor da dança Informar sobre as diferentes atividades da dança contemporânea Interpretar legislação relativa ao setor da dança 	<ul style="list-style-type: none"> 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 intérprete de dança contemporânea:

CD1. Contextualizando a sua evolução histórica, os principais marcos de desenvolvimento e o aparecimento de métodos e técnicas em expansão.

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

CD2.

CD3.

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-

RECURSOS

- Dispositivo eletrónico com acesso à internet
- Relatórios de atividade setorial
- Documentação técnica sobre o setor
- Legislação reguladora do setor da dança
-
-
-

OBSERVAÇÕES

- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.

UC 0000/0022
COLABORAR E TRABALHAR EM EQUIPA
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5
CARGA HORÁRIA: 50H

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	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> 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, <i>feedback</i> do desempenho Técnicas de negociação, de resolução de problemas e de tomada de decisão 	<ul style="list-style-type: none"> 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 <i>online</i> Formular ideias e sugestões em diferentes contextos comunicacionais 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidades pelas suas ações Autonomia no âmbito das suas funções Autoconhecimento Assertividade Empatia Escuta ativa Cooperação com a equipa Empenho e persistência na resolução de problemas Flexibilidade e adaptabilidade Respeito e valorização das diferenças individuais Respeito pela sensibilidade e bem-estar dos outros Respeito pelas regras e normas definidas

<ul style="list-style-type: none"> Gestão de tempo – técnicas, planeamento, autoavaliação e otimização das tecnologias. Trabalho <i>online</i> ou teletrabalho - condições facilitadoras, equipas 4D e atitude partilhada Saúde no trabalho - síndrome de <i>burnout</i> Organização das equipas na área profissional 	<ul style="list-style-type: none"> 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 <i>burnout</i> próprio e/ou dos colegas 	
---	---	--

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

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
- .
- .

RECURSOS

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

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0023
IMPLEMENTAR AS NORMAS DE SEGURANÇA E SAÚDE NO TRABALHO NO SETOR DA DANÇA
PONTOS DE CRÉDITO: 2,5
CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar os princípios gerais sobre segurança e saúde no trabalho		
R2. Aplicar medidas e procedimentos de segurança e saúde no trabalho		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Princípios de segurança e saúde no trabalho. Normas e disposições relativas à segurança e saúde no setor da dança – legislação. 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 no setor da dança 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. 	<ul style="list-style-type: none"> 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 os procedimentos 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações. Autonomia no âmbito das suas funções. Autocontrolo. Sentido de organização. Cooperação com a equipa. Respeito pelas normas de segurança.

<ul style="list-style-type: none"> • 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. 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho no setor da dança:

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

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-
-

•

RECURSOS

Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho no setor da dança:

- 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 0000/0024
COMUNICAR E INTERAGIR EM LÍNGUA INGLESA NO SETOR DA DANÇA
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5
CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Interpretar e selecionar informação especializada, verbal e não verbal, em suportes variados no setor da dança R2. Transmitir enunciados orais coerentes no âmbito do setor da dança R3. Redigir textos articulados e coesos relacionados com o setor da dança		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Léxico (vocabulário) – na área da dança • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar procedimentos de pesquisa e recolha de informação no setor da dança • Mobilizar recursos linguísticos relacionando informação de áreas e fontes diversificadas • Distinguir informação essencial da informação acessória em textos e suportes diversificados • 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 • Responder a perguntas diretas • Iniciar, manter e terminar conversas no contexto da dança • Reconhecer e utilizar o vocabulário específico na área da dança • Utilizar linguagens não verbais na comunicação • Transmitir informações concretas e diretas • Redigir notas, relatórios e preencher formulários 	<ul style="list-style-type: none"> • Autonomia no âmbito das suas funções • Empatia • Assertividade • Escuta ativa • Empenho e persistência na resolução de problemas. •

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Comunicar e interagir em língua inglesa no setor da dança:

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)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-
-

RECURSOS

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

OBSERVAÇÕES

Esta UC permite a comunicação em língua inglesa ao nível do utilizador independente (QEER, Escala Global, Nível B: Utilizador Independente; Conselho da Europa, 2001).

UC 0000/0001	PLANEAR E DINAMIZAR ATIVIDADES NA DANÇA CONTEMPORÂNEA
--------------	---

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

[illegible]

	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver estratégias de colaboração eficazes • Organizar eventos colaborativos • Selecionar e aplicar técnicas e instrumentos de monitorização e avaliação das atividades • Recolher e analisar informação relativa aos indicadores de resultado das atividades 	<ul style="list-style-type: none"> • • • •
--	---	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Planear e dinamizar atividades de animação sociocultural:

CD1. Respeitando a missão, visão e objetivos estratégicos da entidade.

CD2. Considerando a sua atratividade para os grupo-alvo.

CD3. Utilizando as técnicas e instrumentos de monitorização as atividades

CD4.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-
-

RECURSOS

- Normas e procedimentos
- Produtos, meios de apoio e ajudas técnicas
- Sistema informático
- Livros, artigos e publicações especializadas

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0002
COMUNICAR E INTERAGIR EM LÍNGUA ESTRANGEIRA
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5
CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Interpretar e selecionar informação especializada, verbal e não verbal, em suportes variados no setor da dança R2. Transmitir enunciados orais coerentes no âmbito do setor da dança R3. Redigir textos articulados e coesos relacionados com o setor da dança		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Léxico (vocabulário) – na área da dança • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar procedimentos de pesquisa e recolha de informação no setor da dança • Mobilizar recursos linguísticos relacionando informação de áreas e fontes diversificadas • Distinguir informação essencial da informação acessória em textos e suportes diversificados • 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 • Responder a perguntas diretas • Iniciar, manter e terminar conversas no contexto da dança • Reconhecer e utilizar o vocabulário específico na área da dança • Utilizar linguagens não verbais na comunicação • Transmitir informações concretas e diretas • Redigir notas, relatórios e preencher formulários 	<ul style="list-style-type: none"> • Autonomia no âmbito das suas funções • Empatia • Assertividade • Escuta ativa • Empenho e persistência na resolução de problemas. •

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Comunicar e interagir em língua estrangeira:

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)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-
-

RECURSOS

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

OBSERVAÇÕES

Esta UC permite a comunicação em língua inglesa ao nível do utilizador independente (QECR, Escala Global, Nível B: Utilizador Independente; Conselho da Europa, 2001).

UC 0000/0003
Praticar movimentos expressivos em contexto teatral
PONTOS DE CRÉDITO: 2,5
CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Utilizar o corpo como elemento expressivo no contexto da linguagem cénica em contexto de teatro R2. Relacionar a técnica e a estética na perspetiva do corpo em cena R3. Criar e praticar movimentos expressivos em contexto de teatro		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Estudo das atividades de expressão corporais, individuais e em grupo, que ampliem as capacidades expressivas de movimentos Prática e reflexão sobre as diferentes formas de estimulação do movimento expressivo <ul style="list-style-type: none"> Motivações interiores - memória, sensação, imaginação, pensamento e emoção Narrativas corporais Palavras de ação e intenção Imagens internas e internalização de imagens Texto teatral como estímulo do movimento Objetos, música, poesia, situações cénicas Observação do contexto cultural 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar expressões corporais, individuais e em grupo que ampliem as capacidades expressivas de movimentos Aplicar as diferentes atividades de expressão de movimentos Aplicar técnicas de relacionamento com o outro como forma de comunicação. Analisar e aplicar diferentes formas de estimulação do movimento expressivo 	<ul style="list-style-type: none"> Autodisciplina e determinação Pensamento crítico Autoconhecimento Persistência Cooperação com a equipa Criatividade, imaginação e sensibilidade Autoconfiança Autonomia Escuta ativa

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Praticar movimentos expressivos em contexto teatral:

CD1. Utilizando o corpo como elemento expressivo no contexto da linguagem cénica teatral

CD2. Demonstrando a capacidade de relacionar a técnica e a estética na perspetiva do corpo em cena

CD3. Demonstrando os diferentes movimentos expressivos em contexto de teatro

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-
-

RECURSOS

- Equipamento de som
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Manuais técnicos

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.

UC 0000/0004

Executar Danças Urbanas - freestyle

PONTOS DE CRÉDITO: 2,5

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Identificar os passos básicos da técnica aplicada às danças urbanas - freestyle R2. Executar seqüências de movimentos de danças urbanas - freestyle R3. Executar passos de danças urbanas - Freestyle R4. Reproduzir seqüências de movimentos de danças urbanas - freestyle		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Passos e movimentos básicos Freestyle <ul style="list-style-type: none"> Smurf Reebok Harleem Shake Running Man Wop Bart Simpson Roger Rabbit Kriss Kross Party Machine Steve Martin Stomp Two Step Funky Robot Kid N'play The Bump Humpty Dump Walk it out Soulja Boy The Snap Kick the Ball Exercícios de improvisação Composição coreográfica 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os passos e movimentos básicos da técnica aplicada às danças urbanas - Freestyle Aplicando os passos básicos da técnica aplicada às danças urbanas - Freestyle Efetuar seqüências de movimentos de danças urbanas Efetuar exercícios de improvisação Aplicar os passos e os movimentos na composição coreográfica . 	<ul style="list-style-type: none"> Autodisciplina e determinação Pensamento critico Autoconhecimento Persistência Cooperação com a equipa Criatividade, imaginação e sensibilidade Autoconfiança Autonomia Escuta ativa

<ul style="list-style-type: none"> • Expansão; Diminuição; Espelho; Rewind; Mudança de Nível/Direção; Transposição; Repetição; Acumulação; Desenvolvimento; Inserção; Desconstrução; Reconstrução; Cânone • 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar Danças Urbanas – Freestyle:

CD1. Reconhecendo os passos básicos da técnica aplicada às danças urbanas – freestyle

CD2. Aplicando as sequências de movimentos de danças urbanas – freestyle com a dinâmica adequada

CD3. Demonstrando os passos de danças urbanas – Freestyle

CD4. Aplicando as sequências de movimentos adequados às danças urbanas – freestyle

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Acadêmico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos acadêmicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.

•

•

•

RECURSOS

- Equipamento de som
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Manuais técnicos

•

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.

UC 0000/0005 Interpretar Danças do Mundo

PONTOS DE CRÉDITO: 2,5

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Reconhecer mundos sonoros e melódicos de povos e culturas diferentes R2. Executar técnicas de danças de carácter e raiz popular R3.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Danças de carácter e de raiz popular <ul style="list-style-type: none"> Técnicas Mundos sonoros e melódicos Culturas e tradições Danças Russas - a troika e a berioska Danças e ritmos africanos Danças e ritmos latino-americanos Danças espanholas - o Flamenco e Sevilhanas Danças balinesas Danças folclóricas - o folclore português 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar diferentes danças de carácter e de raiz popular Reconhecer várias culturas e tradições associadas à dança Reconhecer os diferentes mundos sonoros e melódicos de povos e culturas diferentes Aplicar técnicas de danças de carácter e de raiz popular 	<ul style="list-style-type: none"> Autodisciplina e determinação Pensamento critico Autoconhecimento Persistência Cooperação com a equipa Criatividade, imaginação e sensibilidade Autoconfiança Autonomia Escuta ativa
CRITÉRIOS DE DESEMPENHO		

Interpretar Danças do Mundo:

CD1. Demonstrando reconhecer mundos sonoros e melódicos de povos e culturas diferentes

CD2. Aplicando as técnicas de danças de carácter e raiz popular

CD3.

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Académico: Participação em aulas, workshops e seminários em diferentes contextos académicos e educativos
- Artístico e Profissional: Participação em espetáculos de dança, eventos performativos e concursos de dança
- Atividades ligadas às profissões da dança, nos domínios artístico, educativo, lúdico e inclusivo.
-
-
-

RECURSOS

- Equipamento de som
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Dispositivos de projeção de imagem/vídeo
- Dispositivos de registo de imagem/vídeo
- Manuais técnicos
-

OBSERVAÇÕES

- Forma de organização da formação: presencial
- Necessidade de garantir o espaço adequado, bem como o material necessário
- Proporcionar oportunidades variadas e diferenciadas de participação em eventos de dança de natureza educativa e artística
- Proporcionar oportunidades de assistir a espetáculos e outros eventos de dança (bailados, aulas profissionais, conferências...)
- Incentivar a colaboração (professores e alunos) entre turmas do curso dos diferentes anos -10.º, 11.º e 12.º ano.

2.1.2. Técnico/a especialista em Produção de Espetáculos

REFERENCIAL DE COMPETÊNCIAS DA QUALIFICAÇÃO

TÉCNICO/A ESPECIALISTA EM PRODUÇÃO DE ESPETÁCULOS

ÁREA DE EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO: 212 –Artes do Espetáculo

CÓDIGO DA QUALIFICAÇÃO: 000000

NÍVEL DE QUALIFICAÇÃO: **5**

PONTOS DE CRÉDITO:

PUBLICAÇÕES E ATUALIZAÇÕES:

OBSERVAÇÕES:

DESCRIÇÃO GERAL DA QUALIFICAÇÃO (MISSÃO):

Desenhar um projeto cultural e acompanhar a realização de um espetáculo, evento ou outra manifestação cultural, de acordo com a respetiva direção artística e/ou curadoria e as diferentes etapas da produção; garantir as necessidades logísticas do projeto e a sua viabilidade financeira, quer pela captação de apoio/financiamento, quer na execução e acompanhamento financeiro; facilitar a comunicação entre todos os elementos de uma equipa de trabalho e entidades externas necessárias à realização do projeto.

ATIVIDADES PRINCIPAIS:

1. Elaborar um projeto cultural (teatro, dança, música, circo, festivais de artes performativas, etc.).
2. Interpretar o enquadramento legal dos profissionais do espetáculo.
3. Reconhecer as necessidades técnicas e características de cada área interveniente num projeto (direção artística, interpretação, luz, som, imagem, cenografia, figurinos, etc.) e acompanhar os trabalhos garantindo os meios para a sua execução.
4. Elaborar a gestão financeira de um projeto cultural.
5. Reconhecer e interpretar os apoios e captação financeira para a realização de um projeto cultural.
6. Implementar as diferentes etapas de produção.
7. Acolher e gerir equipas de acordo com a natureza do projeto, facilitando a comunicação entre todos os seus elementos.
8. Intermediar o contato entre a equipa artística e entidades externas de forma a viabilizar a execução do projeto.
9. Colaborar com a equipa de comunicação, para a divulgação e difusão do espetáculo.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA (UC)

FORMAÇÃO GERAL E CIENTÍFICA

UC OBRIGATÓRIAS

CÓDIGO UC ⁴	N.º UC	UNIDADES DE COMPETÊNCIA	PONTOS DE CRÉDITO	CARGA HORÁRIA
	01	Interpretar a História da Arte: do Mundo Antigo ao Mundo Moderno	4,5	50
	02	Interpretar os Fundamentos de Cultura, Língua e Comunicação	2,5	25
	03	Organizar informação e tratar dados utilizando folhas de cálculo	2,5	25
	04	Desenvolver uma base de dados relacional	4,5	50
	05	Interagir em Inglês nas Artes Performativas	4,5	50
Total de pontos de crédito da componente de Formação Geral e Científica				

⁴ 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.

FORMAÇÃO TECNOLÓGICA

UC OBRIGATÓRIAS

CÓDIGO UC ⁵	N.º UC	UNIDADES DE COMPETÊNCIA	PONTOS DE CRÉDITO	CARGA HORÁRIA
	01	Conceber e idealizar um projeto cultural	4,5	50H
	02	Elaborar candidaturas de projetos culturais	4,5	50H
	03	Efetuar o planeamento, execução e avaliação financeira de um projeto cultural	4,5	50H
	04	Planear e executar as diferentes etapas da produção de um espetáculo	4,5	50H
	05	Gerir o planeamento e calendarização de um espetáculo	2,5	25H
	06	Implementar o plano de montagem, realização e desmontagem de espetáculos	2,5	25H
	07	Utilizar diversos modelos dramatúrgicos na criação teatral	2,5	25H
	08	Interagir de acordo com as normas de funcionamento e linguagens específicas de uma produção teatral	4,5	50H
	09	Identificar os equipamentos técnicos que constituem o espaço cénico	4,5	50H
	10	Gerir e liderar equipas de trabalho	4,5	50H
	11	Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho nas artes performativas	2,5	25H
	12	Implementar técnicas de mediação artística e cultural	2,5	25H
	13	Implementar estratégias de comunicação para um espetáculo	2,5	25H
	14	Implementar técnicas de marketing cultural	2,5	25H
	15	Aplicar os requisitos legais para a contratação de pessoas e serviços	4,5	50H
	16	Prestar informação sobre o setor das artes performativas	4,5	50H
	17	Implementar medidas ambientais e de ética profissional na cultura	2,5	25H
	18	Implementar a acessibilidade na cultura	2,5	25H
	19	Interpretar políticas culturais e de sustentabilidade ambiental	2,5	25H
	20	Gerir procedimentos de contratação pública	2,5	25H
	21			
	22			

⁵ 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.

CÓDIGO UC ⁵	N.º UC	UNIDADES DE COMPETÊNCIA	PONTOS DE CRÉDITO	CARGA HORÁRIA
	23			
	24			
	25			
Total de pontos de crédito de UC Obrigatórias				

Para obter a qualificação de Técnico/a Especialista em Produção de Espetáculos, para além das UC Obrigatórias, terão também de ser realizadas UC Opcionais⁶ correspondentes à carga horária de ____ ou ao total de pontos de crédito de ____.

⁶ Poderão ser seleccionadas 10% de UC transversais de entre o leque definido (20% a 30%) de UC opcionais.

UC OPCIONAIS

CÓDIGO UC ⁷	N.º UC	UNIDADES DE COMPETÊNCIA	PONTOS DE CRÉDITO
	01	Planificar atividades e produtos no âmbito do turismo cultural	2,5
	02	Interpretar o empreendedorismo cultural	4,5
	03	Efetuar a gestão de redes sociais	2,5
	04	Gerir a criação e manutenção de Associações Culturais	2,5
	05	Gerir a carreira	2,5
	06		
	07		
	08		
	09		
	10		
	11		
	31		
	32		
Total de pontos de crédito da componente de formação tecnológica			

⁷ 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.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA OBRIGATÓRIAS

FORMAÇÃO GERAL E CIENTÍFICA

UC 0000/0000 Interpretar a História da Arte: do mundo antigo ao mundo moderno

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

[illegible]

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Factores histórico-culturais ▪ A Arte Bizantina <ul style="list-style-type: none"> ▪ Factores histórico-culturais ▪ Arte Muçulmana: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Factores histórico-culturais ▪ Arte Românica: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Factores histórico-culturais ▪ Arte Gótica: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Factores histórico-culturais ▪ A pintura ▪ A escultura ▪ A ourivesaria ▪ O Manuelino: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Factores histórico-culturais ▪ O Renascimento: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Factores histórico-culturais ▪ A arquitetura jesuítica e os Descobrimentos ▪ A arquitetura chã e as artes decorativas: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Factores histórico-culturais ▪ A modernidade e o anti-naturalismo da pintura: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Factores histórico-culturais ▪ A importância da gravura ▪ O Barroco: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Factores histórico-culturais ▪ O Neoclassicismo e o Romantismo: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Factores histórico-culturais ▪ O Realismo e Impressionismo: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Factores histórico-culturais ▪ Século XX: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Factores histórico-culturais ▪ As novas teorias e correntes estética <p>Finais do séc. XIX até à época contemporânea:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ A ruptura da tradição e as origens da Arte Moderna 		
--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perspectiva global da Arte Contemporânea no Séc. XX ▪ A Pós Contemporaneidade, arte emergente, expressões artísticas actuais ▪ Momentos de transição em Portugal: da Arte Académica à Modernidade (fins séc. XIX/1ª metade do séc. XX) ▪ Portugal na via da Contemporaneidade ▪ Abordagem a algumas expressões artísticas contemporâneas em Portugal 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

História da Arte: do mundo antigo ao mundo moderno

CD1. Enquadrando a Arte na história

CD2. Reconhecendo a importância da arte enquanto forma de expressão e comunicação

CD3. Aplicando os conhecimentos adquiridos na abordagem de um tema histórico e na compreensão de questões do mundo atual

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Projetos culturais

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Acesso à internet
- Meios audiovisuais: Projetor
- Discussões/reflexões em grupo

OBSERVAÇÕES

Esta UC pode ser realizada presencialmente ou à distância

PONTOS DE CRÉDITO: 2,5

CARGA HORÁRIA: 25H

[illegible]

<ul style="list-style-type: none"> • Texto informativo • Texto argumentativo • Texto expositivo • Texto argumentativo • Debate • Leitura • Interpretação <ul style="list-style-type: none"> • Mecanismos de reconhecimento do Outro na construção de Si: <ul style="list-style-type: none"> • Registo autobiográfico de trajetos de vida individuais e coletivos • Memórias • Diários • Cartas • Relatos <ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de Comunicação na expressão do pensamento crítico: <ul style="list-style-type: none"> • Opinião pessoal • Opinião pública <ul style="list-style-type: none"> • Papel dos média e da opinião pública: <ul style="list-style-type: none"> • Nas relações interpessoais • Alcance cultural e ideológico <ul style="list-style-type: none"> • Cultura de globalização e Cultura de preservação de identidades: <ul style="list-style-type: none"> • Influência dos movimentos globalizantes no quotidiano individual • Mudança dos modelos e ritmos de acesso à informação • Alteração de paradigmas de atuação e de abrangência da intervenção cívica 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Interpretar os Fundamentos de Cultura, Língua e Comunicação

- CD1. Percecionando o papel da Literatura na formação de opinião para a intervenção social: leitura e interpretação de textos literários de autores portugueses e/ou estrangeiros de mérito reconhecido como forma de fortalecer e mobilizar competências culturais, linguísticas e comunicacionais.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Projetos culturais

RECURSOS

- Materiais: Computador

- Meios audiovisuais: Projetor
- Discussões/reflexões em grupo

OBSERVAÇÕES

Sugere-se que esta UC seja realizada presencialmente

UC 0000/0000

Organizar informação e tratar dados utilizando folhas de cálculo

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Criar e utilizar tabelas dinâmicas R2. Criar e utilizar gráficos dinâmicos e interativos R3. Criar e utilizar dashboards e mapas R4. Importar e exportar dados de e para outras fontes R5. Utilizar conectores para importar dados da web		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicações de produtividade • Análise de Dados: tabelas dinâmicas, funções estatísticas, análise de cenários • Consolidação e integração de dados: múltiplas fontes, importação e exportação de dados, vínculos externos e atualizações automáticas • Visualizações avançadas: gráficos dinâmicos e interativos, representação de dados em mapas, desenvolvimento de dashboard • Automatização de tarefas: Power Query e Power Pivot, Script VBA • Segurança da informação: permissões de acesso, proteção de células e folhas, rastreamento e revisão de histórico 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisar dados e cenários • Utilizar as funcionalidades criar tabelas dinâmicas e interativas • Utilizar as funcionalidades e funções de importação e exportação de dados • Utilizar as funcionalidades para fazer a representação gráfica em mapas, tabelas dinâmicas e interativas • Utilizar as funcionalidades para criar e utilizar macros para automatização de tarefas. • Aplicar funcionalidades de segurança da informação a células e folhas 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidade pelas suas ações. • Autonomia no âmbito das suas funções. • Iniciativa. • Sentido crítico. • Sentido de organização. • Disposição para a aprendizagem. • Empenho e persistência na resolução de problemas.

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Organizar informação e tratar dados utilizando folhas de cálculo

CD1. Mantendo uma estrutura lógica e organizada na disposição dos dados e das fórmulas

CD2. Garantindo que as representações realizadas são intuitivas e de fácil compreensão.

CD3. Realizando backups regulares do arquivo de folha de cálculo

CD4. Validando constantemente os dados para garantir precisão e rigor de execução

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Aplicável a diferentes contextos.
- Todos os setores de atividade

RECURSOS

- Manuais, guiões e tutoriais técnicos.
- Dispositivos eletrónicos com acesso à Internet.
- Aplicações de folha de cálculo

OBSERVAÇÕES

Esta UC pode ser realizada presencialmente ou à distância

UC 0000/0000

Desenvolver uma base de dados relacional

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Planear uma base de dados relacional. R2. Criar, manipular tabelas relacionais e definir filtros para consultas de dados. R3. Criar formulários e relatórios. R4. Fazer um guião do utilizador da base de dados.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Conceitos relacionados com Sistemas de Gestão de Bases de Dados (SGBD). Modelo relacional. Modelação de informação. Base de dados. <ul style="list-style-type: none"> Tabela: <ul style="list-style-type: none"> Tipos e dados. Caraterísticas dos campos. Chaves. Relações. Consultas: <ul style="list-style-type: none"> Filtros. Crítérios. Formulários: <ul style="list-style-type: none"> Ferramentas e controlos. Relatórios. Aplicação de processamento de texto. <ul style="list-style-type: none"> Estrutura de um manual de utilizador. 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretar manuais, guiões e tutoriais técnicos. Utilizar modelos relacionais e diagramas para modelar a informação. Utilizar funcionalidades para criar tabelas, definir as caraterísticas dos campos, o tipo de dados e chaves. Aplicar regras para definir relações entre tabelas. Utilizar funcionalidades para seleccionar campos, aplicar filtros e critérios para gerar consultas de tabelas ou dados específicos. Utilizar funcionalidades para conceber formulários de inserção, edição e remoção de dados de dados. Utilizar funcionalidades para criação e automatização de relatórios de visualização e impressão de dados. Utilizar as funcionalidades de um processador de texto para criar o manual de utilizador da base de dados. 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações. Autonomia no âmbito das suas funções. Iniciativa. Sentido crítico. Sentido de organização. Disposição para a aprendizagem. Empenho e persistência na resolução de problemas.

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO
Desenvolver uma base de dados relacional

- CD1. Obedecendo a especificações metodológicas para modelar a informação.
- CD2. Estruturando tabelas relacionais e aplicando filtros para criar consultas de dados.
- CD3. Manuseando os campos existentes para criar formulários de inserção de dados e relatórios para visualização e impressão de dados.
- CD4. Concretizando um guião para o utilizador da base de dados.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Em diversos contextos
- Em todos os setores de atividade

RECURSOS

- Manuais, guiões e tutoriais técnicos.
- Dispositivos eletrónicos com acesso à Internet.
- Aplicações para fazer base de dados.
- Aplicações para fazer diagramas.

OBSERVAÇÕES

Esta UC pode ser realizada presencialmente ou à distância

UC 0000/0000 Interagir em Inglês nas Artes Performativas

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
<p>R1. Interpretar e selecionar informação especializada, verbal e não verbal, em suportes variados nas artes performativas.</p> <p>R2. Transmitir enunciados orais coerentes no âmbito das artes performativas.</p> <p>R3. Redigir textos articulados e coesos relacionados com as artes performativas</p> <p>R4.</p>		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<p>Léxico (vocabulário) referente às artes performativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Compreensão oral e escrita Fluência oral e escrita <p>Estruturas do funcionamento da língua:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sons, entoações e ritmos da língua Símbolos fonéticos Nomes, pronomes, adjetivos, advérbios, determinantes e artigos Elementos de ligação frásica Verbos <p>Sintaxe:</p> <ul style="list-style-type: none"> Na leitura Na oralidade <p>Normas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Na produção de documentos escritos Convenções linguísticas 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar procedimentos de pesquisa e recolha de informação em língua inglesa Mobilizar recursos linguísticos relacionando informação de áreas e fontes diversificadas em língua inglesa Distinguir informação essencial da informação acessória em textos e suportes diversificados Expor a informação de forma clara em língua inglesa 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. Responder a perguntas diretas em língua inglesa Iniciar, manter e terminar conversas em língua inglesa Reconhecer e utilizar o vocabulário específico da área artística em língua inglesa Utilizar linguagens não verbais na comunicação Transmitir informações concretas e diretas em língua inglesa 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade Autonomia Empatia Assertividade Escuta ativa Empenho Sentido crítico Disponibilidade

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trocar, verificar e confirmar informações em língua inglesa ▪ Redigir notas, relatórios e preencher formulários em língua inglesa ▪ 	
--	---	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Interagir em Inglês nas Artes Performativas:

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)

- Interação com entidades estrangeiras culturais
- Divulgação de espetáculos no estrangeiro
- Interação com elementos da equipa estrangeiros
-

RECURSOS

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

OBSERVAÇÕES

Esta UC poder ser realizada presencialmente ou à distância

UNIDADES DE COMPETÊNCIA OBRIGATÓRIAS

FORMAÇÃO TECNOLÓGICA

UC 0000/0000

Conceber e idealizar um projeto cultural

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1.Implementar a ideia para do projeto R2.Participar na definição dos objetivos do projeto R3.Participar na identificação do público-alvo do projeto R4.Identificar das necessidades e recursos do projeto		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Ideia para um projeto: <ul style="list-style-type: none"> Tornar executável Tornar pertinente Objetivos de um projeto: <ul style="list-style-type: none"> Gerais Específicos Fases do projeto: <ul style="list-style-type: none"> Criação da ideia Planeamento Execução Conclusão Brainstorm: <ul style="list-style-type: none"> Reunião de ideias Alcance de objetivos Definição de prazos: <ul style="list-style-type: none"> Para a criação Para a conclusão Pesquisas: <ul style="list-style-type: none"> Tendências do mercado cultural Projetos semelhantes 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretar a informação recolhida de acordo com os intervenientes do projeto Adequar a informação recolhida à área artística do projeto Participar em pesquisas e reflexões coletivas Reconhecer as funções de cada participante no projeto Conduzir reuniões Agrupar ideias e sugestões Avaliar a pertinência do projeto 	<ul style="list-style-type: none"> Sentido critico Adaptação à mudança Observação e escuta ativa Cooperação em equipa Criatividade

<p>Dossier do projeto:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ideia ▪ Contexto ▪ Objetivos <p>Conclusão do projeto:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Balanço final ▪ Mensuração dos objetivos alcançados 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Conceber e idealizar um projeto cultural

CD1. Fundamentando a ideia em fontes de informação atuais e credíveis

CD2. Formulando objetivos de forma clara, alcançáveis, realistas e mensuráveis

CD3. Adaptando a linguagem ao contexto cultural e artístico

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Criação de projetos culturais para companhias de teatro, dança e circo
- Realização de espetáculos e festivais do setor cultural
- Realização de eventos culturais como feiras e exposições
-

RECURSOS

- Materiais: computador
- Acesso a internet
- Legislação aplicável

OBSERVAÇÕES

Sugere-se que esta UC seja precedida a todas as restantes e a realização de debates e reflexões.
 Pode ser realizada presencialmente ou à distância.

UC 0000/0000

Elaborar candidaturas de projetos culturais

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES

R1. Indentificar os apoios e financiamentos para a cultura a nível nacional e internacional

R2. Conduzir candidaturas para financiamento de um projeto cultural

R3. Monitorizar candidaturas para financiamento para um projeto cultural

CONHECIMENTOS
APTIDÕES
ATTITUDES

- Conceitos:
 - Apoio
 - Patrocínio
 - Mecenato
 - Politicas culturais de apoio nacional
 - Politicas culturais de apoio internacional
- Programas de financiamento:
 - Para um projeto cultural
 - Para uma organização cultural
 - Para uma atividade artística
- Preparação de uma candidatura:
 - Análise das necessidades
 - Ações e atividades a desenvolver
- Formas de financiamento:
 - Total
 - Parcial

- Analisar potencial financiamento para um projecto cultural
- Prever as ações a desenvolver para obter financiamento para um projecto cultural
- Organizar a informação necessária para uma candidatura ao financiamento para um projecto cultural
- Monitorizar candidatura para um projecto cultural
- Aplicar a linguagem adequada à área artística do projeto

- Curiosidade
- Criatividade
- Cooperativo
- Sentido critico

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Elaborar candidaturas de projetos culturais

- CD1. Transformando uma ideia num potencial projeto a concorrer a um financiamento nacional e internacional
- CD2. Identificando oportunidades de financiamento de um projeto cultural
- CD3. Respeitando as normas e orientações do programa de financiamento

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Formalização de uma candidatura de um projeto a um financiamento nacional ou internacional
- Candidaturas por entidades públicas ou privadas do setor da cultural

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Meios audiovisuais
- Acesso à internet
- Legislação específica e aplicável
- Editais e publicações de candidaturas de financiamentos para a cultura
-

OBSERVAÇÕES

Pode ser realizada presencialmente ou à distância.

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

[illegible]

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Análise das receitas do espetáculo: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Análise do investimento ▪ Análise das receitas esperadas ▪ Análise dos recursos financeiros de proveniência: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Direta ▪ Indireta ▪ Institucional ▪ Execução orçamental: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Planeamento estrutural do orçamento ▪ Planeamento conjuntural do orçamento ▪ Factores de correção orçamental: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Inflação ▪ Flutuações cambiais ▪ Variações na carga fiscal ▪ Tipos de avaliação do projeto: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Avaliação prévia ▪ Avaliação de acompanhamento ▪ Avaliação de impacto ▪ Avaliação interna/externa ▪ Ferramentas de avaliação: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Entrevistas ▪ Inquéritos/questionários ▪ Focus group ▪ Estudos de casos ▪ Métodos participativos ▪ Planos de avaliação: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Revisão dos objetivos ▪ Recolha de indicadores ▪ Análise de resultados: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Quantitativos ▪ Qualitativos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participar e colaborar em redes de trabalho ▪ Analisar a informação recolhida da avaliação do projeto ▪ Apresentar resultados da avaliação do projeto 	
--	---	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Efetuar o planeamento, execução e avaliação financeira de um projeto cultural

- CD1. Interpretando e executando o plano de atividades
- CD2. Interpretando e executando o plano orçamental
- CD3. Acompanhando o plano de atividades
- CD4. Analisando a execução orçamental
- CD5. Interpretando os critérios de avaliação de resultados
- CD6. Definindo os critérios de avaliação de resultados

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gestão financeira de um projeto

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Acesso à internet
- Software: Microsoft Excel

OBSERVAÇÕES

Sugere-se que esta UC seja precedida a todas as restantes que se seguem

Pode ser realizada presencialmente ou à distância.

UC 0000/0000

Planear e executar as diferentes etapas da produção de um espetáculo

PONTOS DE CRÉDITO: 4,25

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Identificar as fases de produção de um espetáculo R2. Identificar as necessidades e recursos para a produção de um espetáculo R3. Executar as fases de produção de um espetáculo		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Conceitos: <ul style="list-style-type: none"> Produção de um espetáculo Fases de produção Plano de trabalho Fases de produção de um espetáculo: <ul style="list-style-type: none"> Pré-produção Produção Pós-produção Pré-Produção: <ul style="list-style-type: none"> Planeamento geral e financeiro Cronograma Formação de equipa Definição do espaço de apresentação Necessidades técnicas e logísticas Produção: <ul style="list-style-type: none"> Implementação do cronograma de tarefas e ensaios Monitorizar ensaios Definição das necessidades de cenografia, figurinos, luz e som 	<ul style="list-style-type: none"> Organizar a informação e adequar a cada fase de produção Organizar e gerir equipas Gerir um plano de trabalho Prever as ações a desenvolver Aplicar as técnicas de condução de reuniões e de gestão de equipas de trabalho Identificar estratégias de divulgação de um espetáculo 	<ul style="list-style-type: none"> Empatia Disponibilidade Cooperação em equipa Liderança

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestão da informação para a comunicação do espetáculo ▪ Pós-Produção: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Plano de desmontagem ▪ Plano de pagamentos ▪ Relatório final ▪ Relacionamento interpessoal: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escuta ativa e empatia ▪ Resolução de conflitos 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Planejar e executar as diferentes etapas da produção de um espetáculo

CD1. Implementando as fases de produção do espetáculo

CD2. Executando o plano de trabalho

CD3. Adaptando a linguagem ao contexto

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Entidades públicas ou privadas do setor da cultural
- Projetos culturais

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Meios audiovisuais
- Acesso à internet

OBSERVAÇÕES

Sugere-se que esta UC seja precedida a todas as restantes que se seguem

Pode ser realizada presencialmente ou à distância.

UC 0000/0000

Gerir o planeamento e calendarização de um espetáculo

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Identificar as fases de planeamento de um espetáculo R2. Elaborar e gerir a calendarização do planeamento de um espetáculo R3. Elaborar e gerir inscrições e formulários		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Identificar requisitos: <ul style="list-style-type: none"> Do espetáculo Legais Do espaço de apresentação Formulários de inscrições: <ul style="list-style-type: none"> Participantes num espetáculo Participantes numa residência artística Reservas do público Contactos a realizar: <ul style="list-style-type: none"> Elementos da equipa do espetáculo (encenador, atores, figurinista, cenógrafo, etc.) Outros participantes (figurantes) Público que pretende assistir Autoridades locais (polícia, bombeiros e proteção civil) Requisitos legais: <ul style="list-style-type: none"> Licença de espetáculo Classificação etária 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar ferramentas de funcionalidades do processamento de texto Utilizar ferramentas de funcionalidade da folha de cálculo Interpretar os requisitos legais Identificar fatores ambientais e culturais a ter em conta na apresentação do espetáculo Identificar tarefas e <i>timings</i> associados à apresentação do espetáculo Identificar meios humanos, equipamentos e espaço necessários à apresentação do espetáculo Identificar requisitos para a seleção e contratação dos recursos humanos e dos fornecedores de bens e serviços Identificar riscos e estabelecer requisitos de segurança associados à apresentação do espetáculo Aplicar as técnicas de condução de reuniões e de gestão de equipas de trabalho 	<ul style="list-style-type: none"> Assertividade Organização Cooperação

<ul style="list-style-type: none"> Planos de segurança Elaboração de planos: <ul style="list-style-type: none"> Detalhados Distribuição de tarefas Informática na ótica do utilizador: <ul style="list-style-type: none"> processamento de texto folha de cálculo Gestão do tempo: <ul style="list-style-type: none"> Prazos Planeamento das tarefas 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicar as regras de etiqueta, cortesia e protocolo 	
---	---	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Gerir o planeamento e calendarização de um espectáculo

CD1. Interpretando os diferentes tipos de participantes num espectáculo

CD2. Organizando os diferentes tipos de formulários

CD3. Interpretando os requisitos legais para a apresentação do espectáculo

CD4. Executando o planeamento do projecto

CD5. Executando a calendarização necessária do projeto

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Produção de espectáculos por entidades públicas ou privadas (Espaços culturais e Companhias)

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Software: Microsoft Excel
- Legislação específica e aplicável

OBSERVAÇÕES

Sugere-se que esta UC seja precedida a todas as restantes que se seguem

Pode ser realizada presencialmente ou à distância

UC 0000/0000

Implementar o plano de montagem, realização e desmontagem de espetáculos

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Interpretar o plano de montagem técnica de um espetáculo R2. Identificar as necessidades para a realização do espetáculo R2. Implementar o plano de montagem e desmontagem de um espetáculo R3. Identificar os recursos e meios necessários à montagem e desmontagem de um espetáculo		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Fases da implementação de um espetáculo: <ul style="list-style-type: none"> Montagem Apresentação Desmontagem Plano de montagem: <ul style="list-style-type: none"> Cronograma Medidas de segurança Sinalética Recursos Plano de desmontagem: <ul style="list-style-type: none"> Cronograma Medidas de segurança Armazenamento Recursos Noções de: <ul style="list-style-type: none"> Segurança no trabalho Requisitos técnicos Equipa: <ul style="list-style-type: none"> Liderança Distribuição de tarefas 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar as diferentes fases de montagem do espectáculo Utilizar processos de recolha e análise de informação necessária à avaliação da viabilidade do espectáculo Identificar fatores ambientais e culturais a ter em conta na apresentação do espectáculo Utilizar técnicas de planeamento e organização do trabalho Identificar tarefas e timings associados à apresentação do espectáculo Identificar meios humanos, equipamentos necessários à apresentação do espectáculo Identificar requisitos para a seleção e contratação dos recursos humanos e dos fornecedores de bens e serviços Utilizar as aplicações informáticas de processamento de texto, folha de cálculo Identificar riscos e estabelecer requisitos de 	<ul style="list-style-type: none"> Iniciativa Criatividade Autonomia Liderança Cooperação

<ul style="list-style-type: none"> Informática: <ul style="list-style-type: none"> Processamento de texto Folha de cálculo 	<ul style="list-style-type: none"> segurança associados à apresentação do espetáculo Orientar o desenvolvimento dos trabalhos para situações imprevistas e de emergência Aplicar as técnicas de condução de reuniões e de gestão de equipas de trabalho 	
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Implementar o plano de montagem, realização e desmontagem de espetáculos

CD1. Implementado planos de montagem e desmontagem de um espetáculo

CD2. Analisando as necessidades e recursos necessários

CD3. Adaptando a linguagem técnica

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Apresentações de espetáculos no âmbito de espaços culturais e/ou não convencionais

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Meios audiovisuais
- Software: Microsoft Excel

OBSERVAÇÕES

Pode ser realizada presencialmente ou à distância

UC 0000/0000

Utilizar diversos modelos dramáticos na criação teatral

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Pesquisar sobre diversos modelos dramáticos R2. Organizar os recursos humanos e materiais para as experimentações R3. Elaborar hipóteses dramáticas para a experimentação em cena R4. Registrar os resultados alcançados, em termos de obstáculos e soluções encontradas		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Revoluções da forma dramática do século XX: <ul style="list-style-type: none"> Estilos Métodos Teorias e práticas Contexto: <ul style="list-style-type: none"> Social Político e cultural Influência noutras formas artísticas e vice-versa Três pilares da revolução da forma dramática: <ul style="list-style-type: none"> Artaud Beckett Brecht Influência nas propostas que lhes seguiram Conceitos como: <ul style="list-style-type: none"> Simbolismo Expressionismo Teatro da Crueldade Teatro Épico Teatro do Absurdo Teatro Pobre Noções de: 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicar técnicas de pesquisa Reconhecer temas e características da arte contemporânea Reconhecer o contexto teatral, cultural, político e social dos autores/obras estudados Reconhecer determinado modelo dramático como parte de um universo mais amplo, complexo, com similaridades e contradições Estabelecer relações entre uma hipótese dramática e a sua experimentação em cena Participar na construção de um quadro dramático complexo Participar na construção de possibilidades de cena em colaboração com áreas e profissionais envolvidos/as no projeto Desenvolver trabalho consistente na utilização de técnicas variadas e em colaboração com restante equipa 	<ul style="list-style-type: none"> Sentido crítico Cooperação Curiosidade Observação e escuta ativa Autoconhecimento Disponibilidade Empatia Organização

<ul style="list-style-type: none"> • Pós-moderno ou pós-dramático • Teatro político • Práticas artísticas: <ul style="list-style-type: none"> • Contemporâneas • Contemporâneas fora da Europa • Técnicas de pesquisa: <ul style="list-style-type: none"> • Comparação entre obras • Disciplinas • Conceitos e práticas • Análise: <ul style="list-style-type: none"> • Crítica • Reflexiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Disponibilizar o patrimônio cultural, afetivo e criativo individual num processo com vários intervenientes • Analisar obstáculos e soluções encontradas relacionados com a estética da abordagem 	
--	---	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Utilizar diversos modelos dramatúrgicos na criação teatral

- CD1. Demonstrando conhecimento e entendimento sobre temas e características da arte contemporânea
- CD2. Demonstrando conhecimentos sobre o contexto teatral, cultural, político e social dos autores/obras estudados
- CD3. Participando ativamente na discussão sobre as hipóteses dramatúrgicas e a sua concretização em cena
- CD4. Colaborando criativamente e de acordo com a sua área na construção de cenas teatrais
- CD5. Demonstrando capacidade de análise na documentação do processo

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Espetáculos de teatro, dança, Circo e Performances
-

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Acesso à internet
- Meios audiovisuais

OBSERVAÇÕES

Pode ser realizada presencialmente ou à distância

Sugere-se que se realizem pesquisas, debates e reflexões

UC 0000/0000

Interagir de acordo com as normas de funcionamento e linguagens específicas de uma produção teatral

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES

- R1.Utilizar terminologia específica do projeto teatral em que participa
- R2.Reconhecer equipa de trabalho e colaborar para a construção do projeto
- R3.Preparar os instrumentos, ferramentas e materiais adequadas ao trabalho teatral, específicos da sua área
- R4.Interagir com restantes intervenientes na construção do espetáculo tendo em conta as especificidades da sua profissão

CONHECIMENTOS
APTIDÕES
ATTITUDES

- As diferentes áreas do espetáculo:
 - Calendário
 - Organograma
 - Glossário técnico
- Características de uma equipa de teatro profissional
 - Elementos que a compõe
 - Forma como atuam entre si
- Fases fundamentais do projeto:
 - Dramaturgia
 - Ensaios
 - Ensaios técnicos
 - Ensaio geral
 - Réclitas
 - Digressões
- Terminologia:
 - Teatral
 - Terminologia específica do projeto
- Regras de higiene e segurança:
 - Utilização do espaço de trabalho
 - Manuseamento do material
- Regras de segurança no contacto com outro corpo:

- Agir de acordo com a linguagem técnica do espetáculo e atuar conforme as especificidades da sua área
- Reconhecer e caracterizar equipas, estruturas e equipamentos que constituem o espaço cénico
- Organizar informação sobre o projeto a desenvolver e participar nas propostas artísticas.
- Interpretar informação de diferentes interlocutores/profissionais intervenientes no projeto.
- Preparar os instrumentos da sua função para que estejam disponíveis para o trabalho a desenvolver
- Participar nas propostas do grupo e reconhecer as características e funções de cada participante do projeto
- Atuar, na sua área, nas diferentes fases do processo de criação e apresentação do espetáculo

- Trabalho em equipa
- Comunicação
- Cooperação
- Adaptação à mudança
- Observação e escuta ativa
- Autoconhecimento
- Disponibilidade
- Empatia
- Sentido crítico

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Caso dos/das intérpretes ▪ Relações interpessoais: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Com a equipa ▪ Com o público ▪ Noções de interação entre: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Encenação ▪ Intérpretes ▪ Cenógrafo/a ▪ Figurinista ▪ Desenhador/a de luz ▪ Sonoplasta ▪ Produção ▪ Direção de cena e outros/as eventuais intervenientes 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analisar resultados de acordo com os objetivos do projeto ▪ Avaliar o projeto na sua área específica 	
---	---	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Interagir de acordo com as normas de funcionamento e linguagens específicas de uma produção teatral

CD1. Adaptando a linguagem ao contexto do projeto teatral

CD2. Demonstrando uma comunicação verbal e não verbal adequada ao projeto

CD3. Compreendendo o funcionamento e a dinâmica das equipas e agindo consoante

CD4. Demonstrando capacidade de interação com o grupo na construção e apresentação do espetáculo

CD5. Demonstrando capacidade de análise dos resultados

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Espetáculos de teatro, dança e cruzamentos disciplinares

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Grupo de pessoas
- Roupa de trabalho confortável e adequada ao exercício físico
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas de apontamentos e registo de informação
- Recursos multimédia e audiovisuais

OBSERVAÇÕES

Sugere-se que esta UC seja realizada presencialmente

UC 0000/0000

Identificar os equipamentos técnicos que constituem o espaço cénico

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar a função do técnico e do desenhador de luz em diálogo com as outras áreas criativas no âmbito geral da produção de um espetáculo R2. Identificar os diferentes equipamentos técnicos utilizados num espetáculo R3. Definir e categorizar os diferentes espaços de trabalho		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Conceitos: <ul style="list-style-type: none"> Diferentes profissões e suas funções a operar num palco Desenho de luz Desenho de som Desenho de vídeo Maquinaria Equipamentos: <ul style="list-style-type: none"> Projetores Mesas de som e luz Equipamentos de maquinaria: <ul style="list-style-type: none"> Varas de luz Torres Bases de chão Estruturas de elevação Softwares de iluminação: <ul style="list-style-type: none"> Mesas digitais Mesas analógicas Técnicas de montagem: <ul style="list-style-type: none"> Princípios básicos de utilização Condição de transporte e manuseamento 	<ul style="list-style-type: none"> Prever as necessidades técnicas Distinguir os equipamentos técnicos Interpretar um rider técnico Interpretar um dossier técnico Organizar os diferentes espaços de trabalho Prever a utilização dos equipamentos de proteção individual Identificar as necessidades de armazenamento e transporte dos equipamentos 	<ul style="list-style-type: none"> Organização Cooperação Observação e escuta ativa Disponibilidade Curiosidade Respeito pelas normas de segurança

<ul style="list-style-type: none"> Normas de segurança: <ul style="list-style-type: none"> Requisitos legais Equipamentos de protecção individual 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Identificar os equipamentos técnicos que constituem o espaço cénico

- CD1. Reconhecimento dos diferentes equipamentos, espaços e funções técnicas num teatro
- CD2. Interpretamento do rider técnico
- CD3. Respeitando as normas de segurança no trabalho
- CD4. Reconhecendo os diferentes espaços técnicos de um teatro
- CD5. Identificando as necessidades de armazenamento e transporte dos equipamentos
- CD6. Trabalhando com as equipas com respeito e ética profissional

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Preparação e acolhimento técnico de um espetáculo ou qualquer outra manifestação artística
- Organização de uma digressão de um espetáculo

RECURSOS

- Meios audiovisuais
- Equipamentos técnicos: mesas, projetores, dimmers, cabos de alimentação, varas de luz, torres e bases de chão
- Palco e/ou outro espaço de apresentação de um espetáculo

OBSERVAÇÕES

Sugere-se que esta UC seja realizada presencialmente num espaço cultural com palco e equipamento técnico de som, luz e vídeo

UC 0000/0000 Gerir e liderar equipas de trabalho

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
<p>R1. Identificar os fatores críticos de sucesso na liderança e motivação de equipas</p> <p>R2. Criar equipas de trabalho</p> <p>R3. Delegar tarefas numa equipa de trabalho</p>		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Conceitos: • Motivação e liderança • Inteligência emocional • Liderança e comunicação: • Funções e atitudes de comunicação • Liderança vs poder • Características de um líder • Liderança: • Equipas de trabalho • Estrutura e desenvolvimento das equipas • Relacionamento do líder com a equipa • Perfis de liderança • Comunicação nas equipas de trabalho: • Estilos comunicacionais • Comunicação como objeto de dinamização de uma equipa de trabalho 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer o conceito de liderança e demonstrar a sua importância para entender o funcionamento organizacional • Apresentar os pressupostos das diferentes abordagens de liderança e explicar as respetivas consequências • Identificar os tipos de liderança e enquadrá-los nos diferentes contextos organizacionais • Descrever o comportamento de um líder e de um liderado • Diferenciar liderança de gestão • Identificar as características e funções da comunicação • Diferenciar os quatro perfis comunicacionais • Desenvolver a comunicação assertiva • Descrever as funções da equipa • Reconhecer as competências específicas para trabalhar em equipa • Aplicar técnicas e princípios da motivação 	<ul style="list-style-type: none"> • Liderança • Autonomia • Cooperação • Empatia • Disponibilidade • • • • • •

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunicação assertiva na resolução de conflitos na equipa ▪ Organização do trabalho de equipa ▪ Avaliação da equipa ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gerir potenciais conflitos na equipa de trabalho ▪ 	
--	---	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Gerir e liderar equipas de trabalho

CD1. Analisando a importância de uma gestão eficiente da comunicação nas relações interpessoais

CD2. Estabelecendo a forma mais adequada para construir equipas de trabalho

CD3. Agindo na resolução de conflitos

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Equipas de trabalho num espetáculo ou projeto cultural

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Meios audiovisuais: Projetor
- Debates, discussões e reflexões em grupo

OBSERVAÇÕES

Sugere-se que esta uc seja realizada presencialmente.

UC 0000/0000

Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho nas artes performativas

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar os princípios gerais sobre segurança e saúde no trabalho		
R2. Aplicar medidas e procedimentos de segurança e saúde no trabalho		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Princípios de segurança e saúde no trabalho: <ul style="list-style-type: none"> Normas e disposições relativas à segurança e saúde nas artes performativas – legislação Plano de segurança do recinto Plano de prevenção de acidentes Plano de prevenção de incêndios Plano de evacuação Plano contra roubos Manuais de segurança. <ul style="list-style-type: none"> Meios e regras de segurança nas artes performativas 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: <ul style="list-style-type: none"> Normas do vestuário Prevenção de choques elétricos 	<ul style="list-style-type: none"> 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 os procedimentos de emergência Aplicar medidas de prevenção de roubo Distinguir os diferentes tipos de incêndio e respectivos sistemas de detecção e de extinção Aplicar medidas de prevenção de incêndios Utilizar o extintor Utilizar equipamentos de proteção individual Reportar a situação de emergência 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade Autonomia Autocontrole Organizacional Cooperação com a equipa Respeito pelas normas de segurança

<ul style="list-style-type: none"> ▪ movimentação de peças pesadas ▪ Causas de acidentes no trabalho: <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Situações de emergência ▪ Perda de sentidos ▪ Feridas aberta e fechada ▪ Queimadura ▪ Choque elétrico ▪ Eletrocussões ▪ Ataque cardíaco ▪ Entorses ou distensões ▪ Envenenamento ▪ Causas de incêndio: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistema de aquecimento e cozedura ▪ Chaminé e tubos de fumo ▪ Materiais inflamáveis ▪ Aparelhos elétricos ▪ Tipos de incêndio: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Classe A ▪ Classe B ▪ Classe C <p>Extintores:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Manipulação 		
--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acionamento do sistema automático 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho nas artes performativas

- CD1. Considerando os tipos de risco existentes no posto de trabalho e respectivas 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)

- Ensaios e apresentações públicas de espetáculos

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Legislação sobre segurança e saúde no trabalho
- Documentação sobre segurança e saúde no trabalho (planos, relatórios, folhetos, brochuras, outros).
- Equipamentos de proteção individual (EPI)

OBSERVAÇÕES

Esta UC poderá ser realizada presencialmente ou à distância

UC 0000/0000

Implementar técnicas de mediação artística e cultural

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Implementar projetos e espetáculos que fomentem a cidadania R2. Implementar projetos culturais com serviço educativo R3. Desenvolver programas de formação, qualificação e atração de públicos para as artes e a cultura R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Conceitos: <ul style="list-style-type: none"> Mediação cultural Mediação de públicos Democratização cultural Conceitos e Práticas em Mediação Artística e Cultural: <ul style="list-style-type: none"> Teorias Práticas laboratoriais Criatividade: <ul style="list-style-type: none"> Teorias Processos Organizações culturais: <ul style="list-style-type: none"> Teorias Práticas laboratoriais Diversidade, Culturas e Intervenção Social: <ul style="list-style-type: none"> Teorias Práticas laboratoriais Mediação: <ul style="list-style-type: none"> Tipos de mediador Perfil do mediador Facilidade de mediação Caraterização do território de intervenção: 	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer e compreender os públicos, os contextos e os equipamentos de produção e divulgação artísticas Identificar redes de intervenientes e políticas na divulgação artística e cultural Conhecer e compreender as diversas formas de intervenção artística Conceber, implementar, gerir e avaliar um projeto em mediação artística e cultural Comunicar de forma eficaz com os diferentes intervenientes do processo de mediação artística e cultural Reconhecer o diálogo com pessoas com características e necessidades muito diversas Comunicar de forma eficaz com os diferentes intervenientes do processo de mediação artística e cultural Reduzir a distância entre as práticas artísticas e os públicos 	<ul style="list-style-type: none"> Disponibilidade Reflexão Empatia

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Levantamento das necessidades ▪ Sistematização da informação ▪ Organização de encontros participativos 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Implementar técnicas de mediação artística e cultural

CD1.Reconhecendo a mediação cultural como um modelo de intervenção de democratização cultural, dando especial atenção à especificidade dos públicos e tendo objetivos de desenvolvimento da cidadania

CD2.Desenvolvendo práticas mais dialógicas e participativas em projetos culturais

CD3. Acompanhando processos criativos e implementando serviços educativos

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Espetáculos e projetos culturais

-

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Meios audiovisuais: projetor de video

OBSERVAÇÕES

- Sugere-se que esta uc seja realizada em práticas laboratoriais, no seio de uma organização cultural, recorrendo à observação ativa, discussões e reflexões em grupos de trabalho e recolha de informação (questionários/entrevistas) de práticas culturais e hábitos de consumo

UC 0000/0000

Implementar as estratégias de comunicação para um espetáculo

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Elaborar conteúdos para a divulgação de um espetáculo R2. Definir estratégias de comunicação para a divulgação de um espetáculo R3. Organizar, preparar e gerir conferências de imprensa de um espetáculo R4. Elaborar planos de comunicação e de meios para a divulgação de um espetáculo		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Estratégia e comunicação: <ul style="list-style-type: none"> Público-alvo Posicionamento artístico Objetivos do espetáculo a comunicar Caracterização da identidade Linguagem a utilizar Plano estratégico de comunicação: <ul style="list-style-type: none"> Plano de meios Canais de divulgação Identidade visual: <ul style="list-style-type: none"> Criação Benchmarking Assessoria de imprensa: <ul style="list-style-type: none"> Ferramentas Planeamento Estratégia digital: <ul style="list-style-type: none"> Definição da presença digital Definição de linguagem adaptada 	<ul style="list-style-type: none"> Compreender a importância de uma estratégia de comunicação Desenhar uma estratégia de comunicação de um espetáculo Estabelecer Plano de Meios, de produção e distribuição Elaborar um comunicado de imprensa sobre um espetáculo Desenvolver uma estratégia de assessoria de imprensa Estabelecer parcerias de media e de apoio à divulgação 	<ul style="list-style-type: none"> Autonomia Criatividade Cooperação

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Implementar as estratégias de comunicação para um espetáculo

- CD1. Interpretando a estratégia de comunicação
- CD2. Interpretando os planos de comunicação e de meios
- CD3. Definindo e adaptando a linguagem
- CD4. Organizando conteúdos

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Espectáculos e festivais do setor da cultura

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Meios audiovisuais: Projetor
- Acesso à internet

OBSERVAÇÕES

Esta UC pode ser realizada presencialmente ou à distância

UC 0000/0000

Implementar técnicas marketing cultural

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Compreender o Marketing e a sua aplicação cultural R2. Compreender a importância do marketing numa organização cultural ou “bem” artístico e elaborar um plano de marketing para a organização R3. Avaliar e escolher ferramentas de controlo dos resultados e do retorno do investimento R4. Implementar técnicas de venda do espetáculo		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Conceitos do marketing ao marketing cultural: <ul style="list-style-type: none"> Conceito de cultura Marketing como filosofia de gestão Marketing Estratégico Marketing Operacional Marketing Cultural: <ul style="list-style-type: none"> Origem Conceito e comparação com o Marketing tradicional O marketing mix: <ul style="list-style-type: none"> Técnicas de comunicação Papel dos media Plano de marketing: <ul style="list-style-type: none"> Conceção Elaboração de conteúdos 	<ul style="list-style-type: none"> Determinar a importância e influência que decorre do conhecimento da envolvente para a tomada de decisões de marketing estratégico e operacional de projetos culturais Compreender o papel dos media e a sua aplicação no âmbito da gestão de marketing em projetos de base cultural Direcionar adequadamente a comunicação e elaborar corretamente um projeto, incluindo a captação de recursos materiais e humanos Compreender a importância do marketing numa organização cultural ou “bem” artístico e elaborar um plano de marketing para a organização Compreender a aplicação da função do marketing numa organização/projeto cultural Compreender o produto cultural e a sua distribuição/venda 	<ul style="list-style-type: none"> Criatividade Autonomia Disponibilidade Cooperação

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Implementar técnicas marketing cultural

CD1. Compreendendo a função do marketing cultural para um projeto cultural ou espetáculo

CD2. Elaborando um plano de marketing para um projeto cultural ou espetáculo

CD3. Implementando técnicas de venda de um espetáculo

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Projetos culturais (espetáculos e festivais)

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Meios audiovisuais: Projetor
- Acesso à internet

OBSERVAÇÕES

Esta uc pode ser realizada presencialmente ou à distância

UC 0000/0000

Aplicar os requisitos legais para a contratação de pessoas e serviços

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1 Interpretar o enquadramento legal dos profissionais do espetáculo R2. Reconhecer e aplicar as leis gerais e específicas que regulam o setor da cultura R3. Reconhecer e plaicar os requisitos legais para a criação de espetáculo R4. Aplicar os procedimentos legais á criação de um espetáculo		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Leis que regulam o setor da cultura: <ul style="list-style-type: none"> Lei geral do trabalho Estatuto do profissional da cultura Código de Direitos de Autor e Direitos Conexos Inspeção geral das atividades culturais: <ul style="list-style-type: none"> Comunicação de espetáculos Registo de promotor Registo de obras Contratos de trabalho: <ul style="list-style-type: none"> Tipologias Aplicação ao setor da cultura TSU IRS Seguro de acidentes de trabalho Prestação de serviços vs contratos de trabalho: Trabalhador independente Ato isolado 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretar as leis que regulam o setor da cultura Interpretar os procedimentos legais à criação de um espetáculo Agir em conformidade com os requisitos legais da contratação de profissionais Preparar contratos de trabalho Preparar contratos de prestação de serviços Interpretar as prestações devidas pela contratação de profissionais Agir em conformidade com a lei de direitos de autor e direitos conexos Preparar seguros de acidentes de trabalho 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade Autonomia Cooperação

<ul style="list-style-type: none"> IVA 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Aplicar os requisitos legais para a contratação de pessoas e serviços

- CD1. Agindo em conformidade com as leis que regulam o setor da cultura
- CD2. Interpretando os requisitos legais de um espetáculo
- CD3. Interpretando os requisitos legais para a contratação de profissionais e serviços
- CD4. Interpretando o estatuto do profissional da cultura

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Projetos culturais (espetáculos e festivais)

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Meios audiovisuais: Projetor
- Acesso à internet
- Legislação específica e aplicável

OBSERVAÇÕES

Esta uc pode ser realizada presencialmente ou à distância.

Deve ser das UC iniciais.

UC 0000/0000

Prestar informação sobre o setor cultural

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar a informação requerida acerca do setor cultural		
R2. Informar e esclarecer o cliente sobre o setor cultural		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Artes performativas: <ul style="list-style-type: none"> Antecedentes históricos Influência socioeconómica do setor Tipos de artes performativas: <ul style="list-style-type: none"> Teatro Dança Circo contemporâneo Cruzamentos disciplinares Performance Novas tendências das artes performativas <ul style="list-style-type: none"> Novos produtos Serviços Estratégias: <ul style="list-style-type: none"> De produtos De serviços Fatores críticos de sucesso das artes performativas: <ul style="list-style-type: none"> Nacional Internacional Organismos: <ul style="list-style-type: none"> Internacionais das artes performativas 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar a evolução e a influência socioeconómica do setor cultural Enumerar as novas tendências do do setor cultural Descrever o setor cultural 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 setor cultural Informar acerca da função das diferentes entidades nacionais, regionais e locais relacionadas com o setor cultural Diferenciar a estrutura, organização e divisão funcional dos espaços culturais Informar sobre as diferentes atividades do setor cultural 	<ul style="list-style-type: none"> Proatividade Empenho Sentido crítico Empatia Escuta ativa Assertividade

<ul style="list-style-type: none"> Nacionais e locais das artes performativas 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Prestar informação sobre o setor cultural

CD1. Contextualizando a evolução histórica, os principais marcos de desenvolvimento e o aparecimento de produtos e serviços em expansão do setor cultural

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

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Entidades públicas e privadas do setor cultural

RECURSOS

- Dispositivo eletrônico com acesso à internet
- Relatórios de atividade setorial
- Documentação técnica sobre o setor
- Legislação reguladora do setor cultural
- Exemplos de produtos/serviços inovadores

OBSERVAÇÕES

Esta UC pode ser realizada presencialmente ou à distância

UC 0000/0000

Implementar medidas ambientais e de ética profissional na cultura

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Identificar padrões de ética profissional, sua origem e significado R2. Identificar questões ambientais e questões culturais R3. Identificar o impacto ambiental		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Padrões de ética profissional: <ul style="list-style-type: none"> Valores Atitudes Questões culturais: <ul style="list-style-type: none"> Vestuário Cultura Religião Diferentes hábitos alimentares Diferentes celebrações Questões ambientais: <ul style="list-style-type: none"> Consumo Reciclagem Medidas eficientes Impacto 	<ul style="list-style-type: none"> Analisar o vestuário e comportamento adequado nos diferentes tipos de realizações culturais Analisar o impacto ambiental na apresentação de um espetáculo Adequar recursos de forma a reduzir o impacto ambiental Adequar o cumprimento a pessoas de diferentes nacionalidades Identificar os diferentes hábitos alimentares de diferentes culturas 	<ul style="list-style-type: none"> Sentido crítico Responsabilidade Cooperação

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Implementar medidas ambientais e de ética profissional na cultura

- CD1. Interpretando as questões culturais a ter em conta num projeto cultural e apresentação de um espetáculo
- CD2. Interpretando as questões ambientais a ter em conta num projeto cultural e apresentação de um espetáculo

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Projetos culturais (espetáculos e festivais)

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Acesso à internet
- Meios audiovisuais: Projetor

OBSERVAÇÕES

Esta uc pode ser realizada presencialmente ou à distância

UC 0000/0000 | Implementar a acessibilidade na cultura
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Identificar as necessidades específicas de pessoas com incapacidades e deficiências R2. Implementar planos de acessibilidade em espaços culturais		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Noções gerais: <ul style="list-style-type: none"> Sociedade exclusiva Sociedade inclusiva Acesso físico, social e intelectual Capacitismo Diversidade, deficiência e inclusão Noções específicas: <ul style="list-style-type: none"> Público com mobilidade condicionada Público com deficiência visual Público S/surdo Público com deficiência intelectual e neurodivergência Conceitos: <ul style="list-style-type: none"> Acesso de público e equipas Atendimento Programação Recrutamento Espacos: <ul style="list-style-type: none"> Acessíveis Sinalética Planos de emergência e deslocação de pessoas com necessidades específicas Comunicação aumentativa e alternativa <ul style="list-style-type: none"> Texto aumentado 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer quando e como falar da deficiência Identificar as barreiras à participação cultural Analisar os resultados das políticas de inclusão implementadas nas organizações culturais Refletir sobre potencial da educação/mediação cultural na construção de uma sociedade mais equitativa Identificar as necessidades específicas em contexto de trabalho, ensaios, espectáculos, transporte, hotéis, restaurantes Promover uma relação descontrainda com quem tem necessidades específicas 	<ul style="list-style-type: none"> Empatia Responsabilidade

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Braille ▪ Audiodescrição ▪ Pictogramas, audiolivro ▪ Videolivro ▪ Materiais tácteis <p>Linguagem:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Inclusiva e neutra ▪ Websites acessíveis <p>Design inclusivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Físico ▪ Cognitivo <p>Espetáculos acessíveis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sessões descontraídas ▪ Legendagem ▪ Tradução em língua gestual portuguesa <p>Planos de acessibilidade:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Como criar 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Implementar a acessibilidade na cultura

- CD1. Promovendo o acesso físico, social, intelectual à participação cultural
- CD2. Compreendendo conceitos de diversidade e inclusão
- CD3. Implementando planos de acessibilidade cultural

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Projetos culturais

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Meios audiovisuais: Projetor
- Legislação específica aplicável

OBSERVAÇÕES

Esta UC pode ser realizada presencialmente ou à distância

UC 0000/0000

Interpretar políticas culturais de sustentabilidade ambiental

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Identificar pontos críticos nas atuais políticas culturais ambiental a nível local, nacional e da UE R2. Refletir-se-á criticamente acerca do posicionamento das políticas culturais em face do imperativo ecológico e das exigências de sustentabilidade social e práticas justas		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Políticas culturais ambientais: <ul style="list-style-type: none"> Conceitos Delimitações Dinâmicas A gestão das artes e o imperativo ecológico: <ul style="list-style-type: none"> Enquadramento A Agenda Europeia para a Cultura e Sustentabilidade: <ul style="list-style-type: none"> Paradigmas Discursos Política cultural e ambiental: <ul style="list-style-type: none"> Desafios Contradições Economia e justiça social: <ul style="list-style-type: none"> A cultura como bem público global A sustentabilidade: <ul style="list-style-type: none"> Na definição de políticas culturais locais 	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolver capacidades analíticas em torno das possibilidades de reconfiguração do campo da cultura face aos desafios ambientais e à persistência das desigualdades. Estabelecer nexos entre os múltiplos desafios contemporâneos da sustentabilidade e a formulação de políticas e projetos culturais Reconhecer a amplitude das transformações que os desafios ecológicos e da sustentabilidade potenciam nos fundamentos e pressupostos de política cultural 	<ul style="list-style-type: none"> Curiosidade Reflexão Espírito crítico

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO
Interpretar políticas culturais de sustentabilidade ambiental

CD1. Interpretando e implementando políticas culturais de sustentabilidade

CD2. Enfrentando os desafios da sustentabilidade na cultura

CD3. Adotando discursos de mudança aplicados à cultura

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Projetos culturais

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Meios audiovisuais: projetor de vídeo
- Legislação específica aplicável

OBSERVAÇÕES

Esta UC pode ser realizada presencialmente ou à distância

UC 0000/0000

Gerir procedimentos de contratação pública

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Desenvolver e organizar um procedimento para a formação de contratos públicos, respeitando os trâmites do CCP, na ótica de uma entidade adjudicatária R2. Identificar a legislação aplicável R3. Diagnosticar os tipos de procedimentos R4. Distinguir os princípios, as normas e os procedimentos aplicáveis na contratação pública		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
Enquadramento legal e princípios na contratação pública e a decisão de contratar: <ul style="list-style-type: none"> As diretivas comunitárias Diretivas 2014/24/UE e 2014/25/EU O Código dos Contratos Públicos – Decreto-Lei n.º 18/2008, de 29/01 (CCP) Lei n.º 30/2021 de 21 de Maio Os Princípios da Contratação – artigo 1º A do CCP A Lei de orçamento de estado; Os procedimentos pré contratuais - ajuste direto, consulta prévia e concurso público: <ul style="list-style-type: none"> Noção, requisitos e diferenças para os demais procedimentos Peças dos procedimentos Tramitação procedimental e tramitação através plataforma eletrónica – possibilidade de não utilização da plataforma eletrónica O júri Publicitação e registo; As medidas especiais de contratação pública:	<ul style="list-style-type: none"> Compreender os requisitos de tramitação e as obrigações que constam do Decreto-Lei n.º 18/2008 de 29 de janeiro e da legislação complementar que lhe está associada Interpretar as necessidades para a realização de um contrato público Interpretar as necessidades para executar uma fatura electrónica 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade Autonomia Cooperação

<ul style="list-style-type: none"> • Noção, requisitos e diferenças para os demais procedimentos • Peças dos procedimentos • Tramitação através plataforma eletrónica • Publicitação e registo; <p>Propostas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboração • Apresentação <p>Avaliação:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivo de exclusão • Incumprimento do contrato 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Gerir procedimentos de contratação pública

- CD1. Acompanhando e executando qualquer procedimento de contratação pública
- CD2. Cumprindo e aplicando a legislação em vigor
- CD3. Realizando exercícios práticos a partir de exemplos de situação de facto

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Colaboradores da Administração Pública ou do setor privado que participam nos processos aquisitivos destinados à realização de compras públicas;

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Audiovisuais: Projetor
- Exercícios práticos de contratos públicos

OBSERVAÇÕES

Esta UC pode ser realizada presencialmente ou à distância

UNIDADES DE COMPETÊNCIA (UC) UC OPCIONAIS

UC 0000/0000

Planificar atividades e produtos no âmbito do turismo cultural

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
<p>R1. Promover a integração das áreas do planeamento e desenvolvimento em turismo com o turismo cultural</p> <p>R2. Empreender atividades de relevo relacionadas com o potencial histórico e cultural do país</p> <p>R4. Interpretar as manifestações do património cultural material e imaterial</p>		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<p>Noções:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Identidade cultural ▪ Turismo cultural ▪ Património cultural ▪ Mediação no turismo ▪ Impactos do Turismo no Património Cultural ▪ Conservação do Património <p>Turismo cultural:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ enquanto indústria cultural <p>Influências do Turismo nas comunidades receptoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ relações entre visitantes e visitados <p>Turismo cultural:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Identidade ▪ Autenticidade ▪ Tradição <p>Estudos de Turismo Cultural:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ indústrias culturais 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Refletir sobre a ética e impactos sociais e culturais do turismo ▪ Desenvolver metodologias de investigação na área do turismo cultural ▪ Analisar e sintetizar a informação recolhida numa perspectiva do turismo cultural, enquanto Comunicação Intercultural ▪ Interpretar dilemas e ética do turismo cultural ▪ Reconhecimento da problemática entre o desenvolvimento do turismo cultural e a preservação, recuperação e valorização do património ▪ Interpretar as manifestações do património cultural material e imaterial. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Curiosidade ▪ Sentido crítico ▪ Responsabilidade

<ul style="list-style-type: none"> criativas e de lazer 	<ul style="list-style-type: none"> Caracterizar as políticas e programas de órgãos públicos e entidades privadas ligadas ao turismo cultural e património Relacionar as atividades de turismo cultural com as rotas culturais 	
--	---	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Planificar atividades e produtos no âmbito do turismo cultural

CD1. Propondo modelos de desenvolvimento de produtos de Turismo Cultural

CD2. Planificando um projeto de interpretação do património cultural

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Projetos culturais e artísticos aliados ao turismo cultural

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Meios audiovisuais: Projetor

OBSERVAÇÕES

Esta UC pode ser realizada presencialmente ou à distância

UC 0000/0000 Interpretar o empreendedorismo cultural
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25
CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Diagnosticar e conceber projetos de empreendedorismo exequíveis R2. Aplicar diferentes métodos para gerar conceitos, produtos e serviços inovadores R3. Elaborar um Projeto: equipa, organização do trabalho e afetação de recursos		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Empreendedorismo: <ul style="list-style-type: none"> . Um conceito? . Uma técnica económica? . Uma atitude empresarial? . Uma perspetiva de emprego? . Uma releitura do económico? ▪ Empreendedorismo e cultura: <ul style="list-style-type: none"> . As Ciências Sociais e Humanas e o empreendedorismo. . As Ciências da Informação e Documentação e o empreendedorismo. . Os Arquivos, Bibliotecas, Museus, Centros Culturais e as Artes. . O empreendedorismo na Cultura. ▪ Constituintes do empreendedorismo: <ul style="list-style-type: none"> . O capital cultural. . As novas indústrias da Cultura. . Diagnosticar, comunicar, projetar, avaliar. . A Cultura como agente sócio-económico. . Oportunidades e desafios. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Refletir crítica e comparativamente sobre as especificidades do empreendedorismo na Cultura ▪ Capacitar para o processo de empreendedorismo ▪ Reconhecer as necessidades e oportunidades ▪ Desenvolver soluções inovadoras nas áreas das indústrias criativas e culturais ▪ Obter a capacidades de liderança e de gestão de projetos de empreendedorismo ou de intra-empreendedorismo de base cultural ▪ Compreender os fatores de competitividade presentes no setor das indústrias criativas e culturais e as tendências de valorização informacional, comunicacional e de desenvolvimento 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Espírito inovador ▪ Iniciativa ▪ Curiosidade

	tecnológico/redes digitais/novos média.	
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Interpretar o empreendedorismo cultural

CD1. Compreendendo e analisando o processo empreendedor e a sua relação com o criativo e o gestor

CD2. Implementando práticas e soluções de inovação para a economia criativa e cultural

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Projetos culturais

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Meios audiovisuais: Projetor

OBSERVAÇÕES

Esta UC pode ser realizada presencialmente ou à distância

UC 0000/0000 | Efetuar a gestão de redes sociais

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Desenvolver estratégias e campanhas de marketing focadas nas redes sociais R2. Executar planos de comunicação digital nas redes sociais R3. Implementar uma estratégia de conteúdos nas redes sociais R4. Desenvolver e otimizar campanhas pagas nas redes sociais		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Conceitos: <ul style="list-style-type: none"> Meios de comunicação digital Gestão de conteúdos digitais Redes sociais: <ul style="list-style-type: none"> Facebook Instagram Youtube Pinterest Twitter Linkedin TikTok Estratégia: <ul style="list-style-type: none"> Criar conteúdos Planear campanha 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer as principais redes sociais e suas especificidades Conhecer o processo de criação e configuração das páginas profissionais nas principais redes sociais (Facebook, Instagram, Youtube, Pinterest, Twitter, Linkedin, TikTok). Identificar os pontos chave para a definição de uma estratégia de conteúdos eficaz para as redes sociais Identificar os pontos chave para a criação e otimização de campanhas segmentadas e eficazes Compreender as métricas para a análise do desempenho das publicações e páginas. Criar e configurar páginas profissionais nas principais redes sociais (Facebook, Instagram, Youtube, Pinterest, Twitter, Linkedin, TikTok). Criar e agendar publicações nas principais redes sociais (Facebook, Instagram, Youtube, Pinterest, Twitter, Linkedin, TikTok). Analisar resultados das publicações e páginas 	<ul style="list-style-type: none"> Criatividade Curiosidade Autonomia

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Efetuar a gestão de redes sociais

- CD1. Criando um plano estratégico para a gestão dos conteúdos nas redes sociais
- CD2. Elaborando campanhas de publicidade nas redes sociais
- CD3. Gerindo conteúdos digitais

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Projetos culturais (espetáculos e festivais)

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Meios audiovisuais: Projetor
- Acesso à internet

OBSERVAÇÕES

Esta uc pode ser realizada presencialmente ou à distância

UC 0000/0000

Gerir a criação e manutenção de Associações Culturais

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Compreender a dinâmica do associativismo no contexto do setor cultural R2. Criar uma associação cultural ou cooperativa R3. Registrar legalmente uma associação ou cooperativa R4. Monitorizar as obrigações legais anuais de uma associação ou cooperativa		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Conceitos: <ul style="list-style-type: none"> Associativismo Cooperativismo Economia social Definição de: <ul style="list-style-type: none"> Visão Missão Valores Objetivos Questões legais: <ul style="list-style-type: none"> Estatutos Legislação Fiscais Regulamento interno Atas Assembleias Atos eleitorais 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar a importância do associativismo e cooperativismo Metodologia para a condução de reuniões Gestão de uma associação ou cooperativa Monitorizar Estatutos, Regulamento Interno e Atas 	<ul style="list-style-type: none"> Autonomia Responsabilidade Criatividade

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Gerir a criação e Manutenção de Associações Culturais

- CD1. Reconhecendo como se constroi uma associação ou cooperativa
- CD2. Monitorização de uma associação ou cooperativa
- CD3. Compreendendo o contexto do associativismo no setor cultural

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Companhias/cooperativas de teatro, dança, circo

RECURSOS

- Materiais: Computador
- Meios audiovisuais: Projetor
- Acesso à internet
- Legislação específica

OBSERVAÇÕES

Esta UC pode ser realizada presencialmente ou à distância

UC 0000/0000 | Gerir a carreira

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar competências pessoais e identitárias R2. Estabelecer objetivos pessoais e profissionais R3. Recolher informação e estruturar o plano de ação pessoal e profissional R4. Organizar e desenvolver a sua rede profissional		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Autorreflexão: <ul style="list-style-type: none"> Desenvolvimento biopsicossocial Experiência de vida Comunicação: <ul style="list-style-type: none"> Desconstrução da formalidade Estereótipos e preconceito Níveis de consciência: <ul style="list-style-type: none"> Pessoal Social Diagnóstico e análise de potencialidades: <ul style="list-style-type: none"> Metodologias de análise Balço pessoal de competências Criar um plano de vida Plano pessoal de marketing e comunicação: <ul style="list-style-type: none"> Currículo Carta de apresentação Mensagens de posicionamento no mercado Histórias de sucesso 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer a importância do autoconhecimento para o processo de melhoria e aprendizagem ao longo da vida Identificar características, emoções e competências pessoais. Realizar uma autorreflexão sobre as necessidades e lacunas ao nível das competências Definir linhas orientadoras do plano de ação pessoal Aplicar estratégias de promoção da carreira artística Aplicar estratégias de promoção da carreira artística Identificar a dimensão do mercado, necessidades e segmentação de clientes, público-alvo e concorrentes Aplicar técnicas e estratégias de abordagem a diferentes públicos Dominar os Ciclos de Vida de uma Carreira Artística Gerir a imagem / branding pessoal e profissional Construir relações e trabalhar em rede 	<ul style="list-style-type: none"> Flexibilidade e Adaptabilidade Sentido crítico Responsabilidade Autoconfiança Bom relacionamento pessoal e no meio artístico Empatia Controlo emocional Autoconhecimento Automotivação

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ações de presença nos media e redes sociais ▪ Conhecer o mercado: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Segmentação de clientes ▪ Gerir rede de contactos ▪ Analisar o mercado ▪ Networking ▪ Oportunidades de financiamento e fundraising ▪ Modelos de negócio ▪ Segmentação de mercados ▪ Conhecer o setor cultural e área artística: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Novas tendências ▪ O que se cria e produz ▪ Ciclos de Vida de uma Carreira Artística <ul style="list-style-type: none"> ▪ Construção ▪ Manutenção ▪ Gestão da imagem pessoal e profissional: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conceitos ▪ Regras gerais ▪ Objetivos SMARTER ▪ Estratégias de gestão de projetos: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Etapas ▪ Metas e objetivos ▪ Recursos necessários ▪ Negociação e execução ▪ Aspetos legais: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Propriedade intelectual ▪ Direitos de autor ▪ Marcas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrever os objetivos e atividades do projeto/produto/ideia ▪ Aplicar estratégias de gestão de projetos ▪ Descrever os pontos críticos de desenvolvimento do projeto ▪ Dominar as questões relacionadas com propriedade intelectual, direitos de autor, marcas, licenciamento e contratos ▪ Aplicar estratégias de gestão de tempo 	
--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Licenciamento e contratos • Legislação do trabalho • Direitos sociais • Legislação fiscal • Estratégias de gestão de tempo: <ul style="list-style-type: none"> • Como lidar com prazos e pressão • Priorizar tarefas e projetos de forma eficiente 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Gerir a carreira

- CD1. Identificando o potencial artístico
- CD2. Analisando o mercado para a identificação de novas oportunidades
- CD3. Apresentando o planeamento de gestão e controlo da carreira
- CD4. Identificando as suas potencialidades e necessidades individuais e profissionais
- CD5. Definindo objetivos de curto, médio e longo prazo

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Meio artístico

RECURSOS

- Ferramentas de desenvolvimento pessoal
- Ferramentas de planeamento estratégico e operacional

OBSERVAÇÕES

Esta UC pode ser realizada presencialmente ou à distância

2.2. REFERENCIAIS DE COMPETÊNCIAS DAS QUALIFICAÇÕES DA AEF 213 – AUDIOVISUAIS E PRODUÇÃO DOS MEDIA

2.2.1. Operador/a de Artes Gráficas

REFERENCIAL DE COMPETÊNCIAS DA QUALIFICAÇÃO

Operador/a de Artes Gráficas

(designação da qualificação)

ÁREA DE EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO: 213 – Audiovisuais e Produção dos Media

CÓDIGO DA QUALIFICAÇÃO: 00000

NÍVEL DE QUALIFICAÇÃO: 2

PONTOS DE CRÉDITO: 72

PUBLICAÇÕES E ATUALIZAÇÕES:

OBSERVAÇÕES:

DESCRIÇÃO GERAL DA QUALIFICAÇÃO (MISSÃO):

Operar máquinas destinadas a imprimir papel, cartão e outros suportes; efetuar o acabamento de produtos gráficos, por processos manuais e mecânicos, respeitando as normas de segurança de pessoas e equipamentos.

ATIVIDADES PRINCIPAIS:

1. Analisar maquetas e outras especificações técnicas de produtos gráficos, com a finalidade de colaborar na preparação das artes finais dos produtos gráficos, utilizando ferramentas informáticas específicas.
2. Efetuar o tratamento de imagens, com a finalidade de otimizar o processo de impressão das mesmas, respeitando as especificações técnicas da maqueta, utilizando ferramentas digitais de edição de imagem.
3. Manusear máquinas de acabamento de produtos gráficos, aplicando os métodos e as técnicas de condução das máquinas e as técnicas de montagem e regulação de acessórios e respeitando as normas de segurança de pessoas e equipamentos.
4. Realizar acabamentos manuais de produtos gráficos, utilizando técnicas e instrumentos adequados e respeitando as normas de segurança de pessoas e equipamentos.
5. Calibrar as máquinas de impressão, para adaptar o processo de impressão aos suportes e características do trabalho a realizar a fim de garantir o seu correto funcionamento e os padrões de qualidade pretendidos.
6. Verificar o funcionamento das máquinas durante o processo de impressão, efetuando as correções necessárias a fim de garantir a qualidade de impressão dos produtos gráficos.
7. Proceder à limpeza e conservação das máquinas e equipamentos de impressão, para garantir a manutenção preventiva, respeitando as indicações dos manuais de fabricante.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA (UC)

UC OBRIGATÓRIAS

CÓDIGO UC ⁸	N.º UC	UNIDADES DE COMPETÊNCIA	PONTOS DE CRÉDITO
	01	Atuar no contexto das artes gráficas	2,25
	02	Avaliar/monitorizar processos de impressão e acabamentos	2,25
	03	Acompanhar processos de impressão offset	2,25
	04	Acompanhar processos de impressão digital de pequeno e grande formato	2,25
	05	Realizar edição eletrónica e trabalho em rede	2,25
	06	Desenhar e editar gráficos vetoriais	2,25
	07	Editar imagens bitmap	2,25
	08	Realizar a edição de texto em peças gráficas	2,25
	09	Editar Layout de páginas para publicações digitais e de desktop	2,25
	10	Utilizar suportes e tintas para impressão	2,25
	11	Realizar revisão de projetos gráficos	2,25
	12	Aplicar os processos de arte-final e preflight	2,25
	13	Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho na área das artes gráficas	2,25
	14	Executar acabamentos manuais em projetos gráficos	2,25
	15	Executar encadernação de publicações	2,25
	16	Aplicar acabamentos decorativos em projetos gráficos	2,25
	17	Executar corte de peças gráficas	2,25
	18	Conceber um projeto de artes gráficas	4,5
	19	Conceber um projeto de impressão	2,25
	20	Prestar informação sobre o setor de artes gráficas	2,25
	21	Comunicar e interagir em contexto profissional	2,25
	22	Colaborar e trabalhar em equipa	2,25
	23	Interagir em inglês na área das artes gráficas	2,25
Total de pontos de crédito de UC Obrigatórias			54

⁸ 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.

Para obter a qualificação de Operador/a de artes Gráficas, para além das UC Obrigatórias, terão também de ser realizadas UC Opcionais⁹ correspondentes à carga horária de 200 horas ou ao total de pontos de crédito de 18.

UC OPCIONAIS

CÓDIGO UC ¹⁰	N.º UC	UNIDADES DE COMPETÊNCIA	PONTOS DE CRÉDITO
	01	Produzir um projeto de comunicação gráfica	4,5
	02	Conceber um projeto de acabamentos	4,5
	03	Conceber projetos gráficos de imagens bitmap	2,25
	04	Paginar publicações	2,25
	05	Criar embalagens	2,25
	06	Conceber projetos gráficos para embalagens	2,25
	07	Efetuar impressão em 3D	2,25
	08	Efetuar impressão serigráfica	2,25
	09	Avaliar o processo de impressão em flexografia	2,25
	10	Avaliar o processo de impressão em rotogravura	2,25
UC para elaboração pela ANQEP	11	Avaliar os direitos de autor, proteção de dados e propriedade industrial	2,25
UC para elaboração pela ANQEP	12	Planear a procura de emprego	2,25
	13	Criar e desenvolver ideias de negócio	4,5
	14	Elaborar o plano de negócios	4,5
	15	Desenvolver competências pessoais e criativas	2,25
	16	Aplicar a escrita criativa em contexto profissional	2,25
	17	Aplicar <i>storytelling</i> na comunicação	2,25

⁹ Poderão ser seleccionadas 10% de UC transversais de entre o leque definido (20% a 30%) de UC opcionais.

¹⁰ 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.

CÓDIGO UC ¹⁰	N.º UC	UNIDADES DE COMPETÊNCIA	PONTOS DE CRÉDITO
Total de pontos de crédito da componente de formação tecnológica			101,5

UNIDADES DE COMPETÊNCIA OBRIGATÓRIAS

UC 00000 **Atuar no contexto das artes gráficas**

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Pesquisar a história das artes gráficas R2. Selecionar informação relevante R3. Elaborar análise crítica de obras gráficas historicamente significativas		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Introdução à história das artes gráficas: <ul style="list-style-type: none"> Definição de artes gráficas Principais marcos históricos Tecnologias e técnicas: <ul style="list-style-type: none"> Técnicas tradicionais Revolução industrial e a imprensa Desenvolvimentos tecnológicos recentes Meios de comunicação e mercado: <ul style="list-style-type: none"> Aplicações práticas das artes gráficas Mercado atual Estilos e movimentos artísticos: <ul style="list-style-type: none"> Principais movimentos artísticos Design gráfico contemporâneo 	<ul style="list-style-type: none"> Caracterizar o termo “artes gráficas” Compreender a ação do técnico de artes gráficas Caracterizar os eventos e desenvolvimentos que influenciaram as artes gráficas ao longo dos tempos Identificar a evolução das tecnologias e técnicas nas artes gráficas Caracterizar as aplicações práticas das artes gráficas no mercado atual Relacionar movimentos artísticos com a evolução das artes gráficas 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Disponibilidade para aprender Curiosidade Sentido crítico

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Atuar no contexto das artes gráficas:

CD1. Reconhecendo o papel que compete ao técnico de artes gráficas

CD2. Revelando conhecer os principais eventos e desenvolvimentos que influenciaram as artes gráficas ao longo dos tempos tendo em conta a evolução das técnicas e tecnologias

CD3. Fazendo uma análise crítica de uma obra gráfica historicamente significativa tendo em conta a influências dos movimentos artísticos e das tecnologias

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Aplicável a diferentes contextos.

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição de texto
- Recursos multimédia/visuais e audiovisuais sobre o tema
- Casos de estudo de obras gráficas historicamente significativas
- Referências bibliográficas

OBSERVAÇÕES

■ METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado artes gráficas e à sua evolução ao longo dos tempos; ativo com recurso a pesquisa individual ou de grupo e ainda o debate ou discussão orientada sobre o tema e estudo de casos com recurso a análise de **obras** gráficas historicamente significativas.

■ FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Esta UC pode assumir qualquer um dos três tipos de organização da formação

UC 00000 Avaliar/monitorizar processos de impressão e acabamentos
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Verificar os procedimentos para as estratégias de seleção do tipo de impressão e acabamentos		
R2. Verificar os procedimentos para o controle de qualidade e resolução de problemas		
R3. Elaborar um relatório de observação de casos de estudo de projetos gráficos		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Processos de impressão: <ul style="list-style-type: none"> Definição características, importância e finalidade Tipos de impressão, características e finalidades Processos de acabamento: <ul style="list-style-type: none"> Definição Impacto estético e funcional dos acabamentos Tipos de acabamentos, características e finalidades Estratégias de seleção: <ul style="list-style-type: none"> Análise de projetos gráficos Requisitos técnicos Sustentabilidade Controle de qualidade e resolução de problemas: <ul style="list-style-type: none"> Avaliação do resultado do processo de produção Métodos de verificação Problemas comuns 	<ul style="list-style-type: none"> Caracterizar o contexto histórico e a evolução tecnológica dos processos de impressão e acabamentos Distinguir os diferentes processos de impressão e acabamentos Identificar as vantagens e desvantagens de cada um dos diferentes processos de impressão e acabamentos Relacionar os processos de impressão e acabamento com a finalidade do produto gráfico. Produzir pareceres técnicos de acompanhamento de produção gráfica Identificar técnicas de impressão e acabamento Escolher os materiais para cada tipo de impressão e acabamento 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Observação Sentido crítico

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO
Avaliar processos de impressão:

- CD1. Caracterizando os diferentes processos de impressão e acabamentos tendo em conta as características e finalidades de cada um
- CD2. Aplicando os procedimentos de seleção tendo em conta a finalidade do projeto gráfico e os seus requisitos técnicos
- CD3. Efetuando os procedimentos de controle de qualidade e resolução de problemas tendo em conta as técnicas e tecnologias de produção gráfica
- CD5. Justificando no relatório de observação dos casos de estudo em análise, a escolha dos processos de impressão e acabamentos considerando a finalidade do projeto gráfico, os requisitos técnicos e as técnicas e tecnologias de produção gráfica

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Aplicável a diferentes contextos.

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição de texto
- Recursos multimídia/visuais e audiovisuais sobre o tema
- Exemplos de obras gráficas relevantes para a análise dos processos de impressão e acabamentos
- Referências bibliográficas

OBSERVAÇÕES

■ METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado aos processos de impressão e acabamentos; ativo com recurso a pesquisa individual ou de grupo e ainda o debate ou discussão orientada sobre o tema, estudo de casos com recurso a análise de obras gráficas relevantes no que respeita a produção gráfica e visitas a gráficas.

■ FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

UC 00000 Acompanhar processos de impressão offset
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25
CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Verificar o processo de transferência de tinta e de configuração e preparação das máquinas R2. Selecionar os suportes de impressão (papel e outros materiais) e de acabamentos R3. Verificar as ações de manutenção, controle de qualidade e sustentabilidade R4. Elaborar um relatório de observação de casos de estudo de processos de impressão offset		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
A impressão Offset: <ul style="list-style-type: none"> Definição e princípios básicos História e evolução Componentes e processo de impressão: <ul style="list-style-type: none"> Componentes da máquina Offset Processo de impressão Princípios de transferência de tinta: <ul style="list-style-type: none"> Transferência de tinta para o papel Ajustes e controles Configuração e Preparação: <ul style="list-style-type: none"> Preparação das chapas Ajustes na máquina Controle de qualidade: <ul style="list-style-type: none"> Principais aspetos a ter em conta Medições e Testes Técnicos Tipos de papel e acabamentos: <ul style="list-style-type: none"> Seleção de papel Acabamentos especiais Sustentabilidade e boas práticas: <ul style="list-style-type: none"> Práticas sustentáveis Normas de segurança 	<ul style="list-style-type: none"> Caracterizar os princípios básicos da impressão offset e a sua evolução tecnológica Reconhecer as características da impressão offset Empregar processos de transferência de tinta e de configuração e preparação das máquinas Distinguir os tipos de suportes de impressão (papel e outros materiais) e de acabamentos Identificar as ações de manutenção, controle de qualidade e sustentabilidade na impressão offset 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Disponibilidade para aprender Observação Sentido crítico

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Acompanhar processos de impressão offset:

- CD1. Identificando os princípios básicos da impressão offset tendo em conta os componentes e processos de impressão
- CD2. Realizando os procedimentos de manutenção, resolução de problemas, controle de qualidade e sustentabilidade
- CD3. Elaborando relatório sobre o processo de impressão offset tendo em conta o tipo de suporte, a resolução e formato do documento, a configuração da impressão e a finalidade da obra gráfica.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão
- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição de texto
- Recursos multimédia/visuais e audiovisuais sobre o tema
- Casos de estudo de obras gráficas impressas em offset
- Amostras de tipos de suportes de impressão (papel e outros materiais)
- Referências bibliográficas

OBSERVAÇÕES

- **METODOLOGIA PEDAGÓGICA:**
Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado à impressão offset; ativo com recurso a pesquisa individual ou de grupo e ainda o debate ou discussão orientada sobre análise de obras gráficas impressas em offset e estudo de casos com recurso a visita a gráficas e/ou empresas de impressão.
- **FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):**
Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

UC 00000

Acompanhar processos de impressão digital de pequeno e grande formato

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Verificar o processo de configuração e preparação das máquinas R2. Selecionar os suportes de impressão (papel e outros materiais) R3. Verificar as ações de manutenção, controle de qualidade e sustentabilidade R4. Elaborar um relatório de observação de casos de estudo de processos de impressão digital		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Impressão digital de pequeno e grande formato: <ul style="list-style-type: none"> Definição e características Finalidades dos dois tipos de impressão Equipamentos utilizados Princípios básicos da impressão: <ul style="list-style-type: none"> Resolução e DPI (<i>Dots Per Inch</i>) Formatos de arquivo Configuração da impressão: <ul style="list-style-type: none"> Configuração da impressora Gestão do sistema de cores Tipos de suportes de impressão: <ul style="list-style-type: none"> Tipos de suportes, características e aplicações Critérios de seleção de suportes Inovação (materiais inovadores) Produção de grande escala: <ul style="list-style-type: none"> Reprodução de Imagens em Grande Escala Procedimentos de instalação Acabamentos especiais Manutenção e solução de problemas: <ul style="list-style-type: none"> Manutenção regular Solução de problemas comuns Controle de qualidade: <ul style="list-style-type: none"> Principais aspetos a ter em conta 	<ul style="list-style-type: none"> Distinguir as características da impressão em pequeno e grande formato Reconhecer as configurações para impressão em pequeno formato Reconhecer as configurações para impressão em grande formato Identificar as características da reprodução de imagens em grande escala Empregar procedimentos de instalação e de acabamentos de peças gráficas de grande escala Distinguir os tipos de suportes de impressão para pequeno e grande formato Empregar procedimentos de manutenção e controle de qualidade na impressão em pequeno e grande formato 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Disponibilidade para aprender Observação Sentido crítico

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Acompanhar processos de impressão digital de pequeno e grande formato:

CD1. Identificando os princípios básicos da impressão em pequeno e grande formato tendo em conta os componentes e processos de impressão

- CD2. Realizando os procedimentos de manutenção, resolução de problemas, controle de qualidade e sustentabilidade
- CD3. Elaborando relatório sobre o processo de impressão de pequeno e grande formato tendo em conta o tipo de suporte, a resolução e formato do documento, a configuração da impressão e a finalidade da obra gráfica.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão
- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição de texto
- Recursos multimédia/visuais e audiovisuais sobre o tema
- Casos de estudo de obras gráficas impressas em pequeno formato
- Amostras de tipos de suportes de impressão (papel e outros materiais)
- Referências bibliográficas

OBSERVAÇÕES

- **METODOLOGIA PEDAGÓGICA:**
Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado à impressão digital de pequeno e grande formato; ativo com recurso a pesquisa individual ou de grupo e ainda o debate ou discussão orientada sobre análise de obras gráficas impressas em pequeno e grande formato e estudo de casos com recurso a visita a gráficas e/ou empresas de impressão.
- **FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):**
Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

UC 00000	Realizar edição eletrônica e trabalho em rede
----------	---

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES

- R1. Criar um sistema de nomenclatura de ficheiros
- R2. Criar uma arquitetura de arquivo de pastas digitais
- R3. Selecionar programas de edição eletrónica para projetos gráficos
- R4. Selecionar as principais plataformas de trabalho em rede
- R5. Planear um fluxo de trabalho em rede

CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Introdução a` informática e aos programas informáticos de edição eletrónica Ferramentas específicas da edição eletrónica Projetos que combinam diferentes programas de edição eletrónica Sistemas informáticos Arquivos digitais Nomenclatura de ficheiros Tipos e funcionalidade de formatos digitais Plataformas digitais Fluxo de trabalho em rede Partilha de pastas e ficheiros 	<ul style="list-style-type: none"> Distinguir os principais programas informáticos de edição eletrónica Identificar os formatos de ficheiros dos principais programas informáticos de edição eletrónica Reconhecer as vantagens e desvantagens da utilização de cada programa consoante a finalidade e tipos de documentos. Identificar plataformas digitais de organização e partilha de trabalho em rede Organizar arquivos digitais Empregar fluxos de trabalho em rede 	<ul style="list-style-type: none"> Sentido de responsabilidade Autonomia Disponibilidade para aprender Persistência Organização

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Realizar edição eletrónica e trabalho em rede:

- CD1. Adequando a nomenclatura de ficheiros tendo em conta a finalidade dos produtos gráficos
- CD2. Criando uma arquitetura de arquivo de pastas digitais tendo em conta a clareza na nomenclatura de pastas e ficheiros
- CD3. Adequando o programa informático de edição eletrónica à finalidade dos produtos gráficos
- CD4. Planeando um fluxo de trabalho em rede tendo em conta as pessoas envolvidas e as suas funções no projeto

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Aplicável a diversos contextos

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição eletrónica

- Plataformas de trabalho em rede
- Referências sobre tutoriais planeamento e arquivo de ficheiros
- Casos de estudo de fluxos de trabalho

OBSERVAÇÕES

UC 00000 | Desenhar e editar gráficos vetoriais
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Criar um documento e formatar a página de trabalho R2. Desenhar e manipular linhas, formas e objetos R3. Aplicar cor em objetos vetoriais R4. Editar texto R5. Construir gráficos e pictogramas R6. Organizar o documento, salvar, exportar e imprimir		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • A arquitetura do programa e área de trabalho • O desenho com linhas e formas • A edição de objetos • A edição de texto • A transformação e distorção de objetos • A utilização de camadas (layers) • A cor, o contorno e o preenchimento 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar os principais programas informáticos para a edição de vetores. • Reconhecer a diferença entre pixel e vetor • Aplicar métodos e técnicas de desenho e edição de gráficos vetoriais • Distinguir os sistemas de cor • Identificar formatos de ficheiros 	<ul style="list-style-type: none"> • Sentido de responsabilidade • Autonomia • Disponibilidade para aprender • Curiosidade • Persistência

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO
Desenhar e editar gráficos vetoriais:

- CD1. Aplicando os procedimentos de formatação da página de trabalho, tendo em conta a finalidade do projeto e os canais de difusão
- CD2. Selecionando corretamente as ferramentas do programa para desenhar, editar e manipular gráficos vetoriais e texto
- CD3. Utilizando camadas (layers) para gerir corretamente o processo de desenho de gráfico vetoriais
- CD3. Aplicando a cor em objetos vetoriais usando adequadamente as ferramentas de cor e os sistemas de cor tendo em conta os canais de difusão

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)
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de vetores
- Referências sobre tutoriais de edição de vetores
- Imagens para vetorizar

OBSERVAÇÕES

UC 00000 | Editar imagens bitmap
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

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 R4. Fazer uma composição com duas ou mais imagens e texto R5. Selecionar os sistemas de cor e fazer alterações de cor nas imagens R6. Definir o formato do ficheiro, salvar, exportar e imprimir as imagens		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • A arquitetura do programa e área de trabalho • As ferramentas de seleção • As ferramentas de manipulação de imagem • A manipulação de camadas (layers) – organização do processo de edição • A edição e manipulação de texto • Os documentos - características e formatos 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar os principais programas informáticos para a edição de imagens bitmap • Reconhecer a diferença entre pixel e vetor • Aplicar métodos e técnicas de tratamento e edição de imagens bitmap • Caracterizar os sistemas de cor • Identificar formatos de ficheiros • Adequar as resoluções das imagens 	<ul style="list-style-type: none"> • Sentido de responsabilidade • Autonomia • Disponibilidade para aprender • Curiosidade • Persistência

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO
Editar imagens bitmap:

- CD1. Formatando corretamente a página de trabalho tendo em conta a resolução da imagem em função do canal de difusão
- CD2. Selecionando corretamente as ferramentas do programa para editar e manipular imagens e texto
- CD3. Utilizando camadas (layers) para gerir corretamente o processo de edição da imagem
- CD4. Usando os sistemas de cor tendo em conta o canal de difusão da imagem
- CD5. Salvando e exportando nos formatos corretos tendo em conta o canal de difusão da imagem

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)
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagens bitmap
- Referências sobre tutoriais de edição de imagens
- Imagens para editar

OBSERVAÇÕES

UC 00000	Realizar a edição de texto em peças gráficas
----------	--

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Usar ferramentas de edição de texto e digitar o texto na peça gráfica R2. Criar estilos e hierarquias de texto em ferramentas de edição gráfica R3. Importar o texto para ferramentas de edição gráfica R4. Criar nomenclatura de ficheiros e arquivar		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Fundamentos de Digitação: <ul style="list-style-type: none"> Importância das técnicas de digitação na produção de documentos e projetos gráficos Teclado e posicionamento das mãos Postura e ergonomia Técnicas de digitação (toque cego, agilidade e ritmo) Ferramentas digitais: <ul style="list-style-type: none"> Ferramentas de processamento de texto Ferramentas de correção automática de texto Atalhos do teclado Personalização de atalhos de teclado Formatação de texto: <ul style="list-style-type: none"> Estilos de texto Hierarquia de texto Texto em peças gráficas <ul style="list-style-type: none"> Integração de texto em ferramentas de edição gráfica Espaçamento entre letras (kerning) e entre linhas (leading). Revisão de texto <ul style="list-style-type: none"> Ferramentas de revisão automática. Técnicas manuais para revisão ortográfica e gramatical Documentos compartilhados. Uso de comentários e controle de versões Formatos de ficheiros e arquivo	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer a importância da digitação de texto na produção de documentos e projetos gráficos Utilizar ferramentas de processamento de texto e de edição gráfica Empregar as técnicas de revisão de texto 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Organização Sentido crítico

- Tipos de formatos para diferentes processos de produção gráfica
- Nomenclatura de ficheiros
- Organograma de pastas para arquivo

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Realizar a edição de texto em peças gráficas:

CD1. Tendo em conta os objetivos da peça gráfica e a narrativa pretendida

CD2. Fazendo o processamento digital de texto, utilizando e personalizando atalhos

CD3. Usando ferramentas de revisão na verificação e tendo em conta a ortografia e a gramática

CD4. Importando texto para ferramentas de edição gráfica tendo em conta a hierarquia de texto e aplicando estilos de texto de acordo com a narrativa pretendida

CD5. Procedendo ao arquivo de ficheiros tendo em conta as regras de organização da empresa

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de processamento de texto e de edição gráfica
- Texto para ser digitado
- Peças gráficas para introdução de texto
- Manual empresarial de gestão de arquivos

OBSERVAÇÕES

METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos demonstrativo com recurso a prática simulada e ativo com recurso ao estudo de casos de publicações e baseado na ação de desenvolvimento de projetos práticos de digitação de texto

FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

UC 00000 | Editar Layout de páginas para publicações
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Criar um documento, formatar e organizar as páginas de trabalho R2. Importar e aplicar texto, imagens e gráficos ao layout pré-definido R3. Organizar o trabalho em camadas (layers) R4. Selecionar os sistemas de cor e aplicar cores e grafismos às páginas e textos R5. Definir o formato do ficheiro, salvar, exportar e imprimir		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Introdução à aplicação informática de paginação A composição e tratamento de texto A criação e gestão de páginas no documento O processo de organização do documento - Utilização de camadas (layers) A criação e gestão de cores A importação de textos, imagens e grafismos A criação e utilização de fluxos de texto no documento O formato do texto – colunas e blocos 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar os principais programas informáticos para paginação Caracterizar os elementos e a estrutura da uma página e de uma publicação Aplicar métodos e técnicas de tratamento de texto e de paginação. Interpretar maquetas e layouts Distinguir os sistemas de cor Identificar formatos de ficheiros Utilizar ferramentas digitais de edição gráfica 	<ul style="list-style-type: none"> Sentido de responsabilidade Autonomia Disponibilidade para aprender Curiosidade Persistência

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO
Editar Layout de páginas para publicações digitais e de desktop :

- CD1. Formatando e organizando as páginas de trabalho tendo em conta o canal de difusão
- CD2. Selecionando as ferramentas do programa para editar texto e posicionar imagens no layout pré-definido tendo em conta as condicionantes técnicas do projeto gráfico
- CD3. Utilizando camadas (layers) para gerir o processo de edição do layout
- CD4. Usando os sistemas de cor tendo em conta o canal de difusão
- CD5. Salvando e exportando nos formatos corretos para cada canal de difusão

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)
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de Layout de páginas
- Referências sobre tutoriais de edição de texto e paginação
- Layout de páginas para editar
- Textos, imagens e grafismos para aplicar no layout de páginas

OBSERVAÇÕES

UC 00000 Utilizar suportes e tintas para impressão

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
<p>R1. Analisar as características técnicas do projeto gráfico</p> <p>R2. Selecionar os suportes</p> <p>R3. Selecionar as tintas</p> <p>R4. Elaborar um relatório com indicações técnicas para utilização dos suportes e tintas</p>		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<p>Suportes para impressão:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tipos de papel – nomenclatura, propriedades físicas, óticas, químicas, estabilidade dimensional e finalidades Processos de fabrico Materiais especiais – nomenclatura características e finalidades Formatos normalizados Manuseamento de papel <p>Tintas para impressão:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tipos de tintas – nomenclatura características e finalidades Principais grupos de tintas Gama de cores e pigmentos Compatibilidade Tinta-Suporte Comportamento das tintas nos diferentes suportes Guias de cores <p>Estratégias de seleção:</p> <ul style="list-style-type: none"> Custos e orçamentos Sustentabilidade Inovação e novas tecnologias 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer as características e finalidades de diferentes tipos de papel Caracterizar o comportamento dos papéis e tintas durante o processo impressão Reconhecer os materiais especiais de impressão as suas características e finalidades Distinguir os principais grupos de tintas de impressão Compreender o comportamento das tintas de impressão em diferentes suportes Empregar estratégias de seleção de suportes e tintas na produção gráfica 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Observação Organização Sentido critico

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Utilizar suportes e tintas para impressão:

CD1. Analisando o projeto gráfico tendo em conta as suas características técnicas e objetivos de produção

CD2. Selecionando os suportes tendo em conta as especificidades técnicas dos processos de impressão

CD3. Selecionando as tintas utilizando guias de cor e tendo em conta as especificidades técnicas dos processos de impressão

CD4. Elaborando um relatório técnico identificando os suportes e tintas adequados ao projeto gráfico e ao processo de impressão tendo em conta os objetivos de produção

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão
- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição de texto
- Recursos multimídia/visuais e audiovisuais sobre o tema
- Guias de cor
- Exemplos de papéis e outros suportes impressos e sem impressão
- Exemplos de obras gráficas relevantes para a análise dos suportes e tintas
- Referências bibliográficas

OBSERVAÇÕES

▪ **METODOLOGIA PEDAGÓGICA:**

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado aos suportes e tintas na produção gráfica; ativo com recurso a pesquisa individual ou de grupo e ainda o debate ou discussão orientada sobre o tema e estudo de casos com recurso a análise de obras gráficas relevantes no que respeita a produção gráfica.

▪ **FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):**

Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

UC 00000 Realizar revisão de projetos gráficos
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R2. Analisar as peças gráficas e identificar os elementos a serem revistos		
R2. Elaborar a revisão de peças gráficas		
R3.	Elaborar relatórios de revisão de peças gráficas	
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Revisão de projetos gráficos: <ul style="list-style-type: none"> • importância da revisão • Objetivos da revisão Elementos visuais e técnicos: <ul style="list-style-type: none"> • Resolução de imagens e gráficos • Verificação de cores e fundos • Margens e cortes • Espaço de sangria • Coerência com as especificações técnicas • Revisão de provas Revisão de texto e conteúdo: <ul style="list-style-type: none"> • Correção gramatical e ortográfica • Consistência no uso de fontes, estilos de texto e formatação • Símbolos de revisão gráfica Ferramentas e métodos de revisão: <ul style="list-style-type: none"> • Ferramentas de revisão digital • Checklists de revisão • Processos de revisão colaborativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar a importância e os objetivos da revisão gráfica • Enumerar os elementos visuais, técnicos e de conteúdo a serem revistos • Utilizar métodos de revisão gráfica • Interpretar os símbolos de revisão gráfica • Produzir uma análise crítica da conformidade e qualidade da peça gráfica • Utilizar ferramentas digitais de edição gráfica 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidade pelas suas ações • Autonomia nas suas funções • Disponibilidade para aprender • Observação • Sentido crítico

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO
Realizar revisão de projetos gráficos:

CD1. Identificando os elementos visuais, técnicos e de conteúdo a serem revistos numa peça gráfica tendo em conta os requisitos técnicos e comunicacionais da peça gráfica

CD2. Elaborando a revisão de peças gráficas utilizando as ferramentas e os métodos adequados

CD3. Identificando os aspetos visuais, técnicos e de conteúdo revistos e identificando os desafios enfrentados e soluções aplicadas no relatório sobre o processo de revisão da peça gráfica

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão
- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição de texto
- Ferramentas digitais de edição gráfica
- Recursos multimédia/visuais e audiovisuais sobre o tema
- Casos de estudo de peças gráficas

OBSERVAÇÕES

- METODOLOGIA PEDAGÓGICA:
Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado à revisão gráfica; ativo com recurso a pesquisa individual ou de grupo e ainda o debate ou discussão orientada sobre análise de peças gráficas e projeto prático de aplicação de conhecimentos.
- FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):
Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

UC 00000 | **Aplicar os processos de arte-final e *preflight***

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Verificar a resolução das imagens, os perfis e sistemas de cor R2. Verificar as fontes e converter em curvas quando se aplique R3. Incluir margens e sangrias R4. Verificar erros ortográficos, gramaticais ou de layout R5. Selecionar o formato do ficheiro, marcas de corte e de registo R6. Configurar a impressora e verificar a prova de impressão		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Os Processos de pré-impressão - evolução tecnológica Processo e técnicas de <i>preflight</i> Compatibilidade e formatos de ficheiros Produção de arte final Técnicas de compactação, envio e troca de ficheiros Fases de execução de uma obra de pré-impressão digital 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer a evolução tecnológica dos processos de pré-impressão Reconhecer a diferença entre pré-impressão convencional e digital Reconhecer as vantagens e desvantagens dos processos convencionais e não convencionais Aplicar técnicas de produção de artes finais Identificar as diferentes fases do desenvolvimento dos processos de pré-impressão digital. 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Disponibilidade para aprender Observação Organização

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Aplicar os processos de pré-impressão digital:

CD1. Verificando a resolução das imagens

CD2. Verificando os perfis e sistemas de cor

CD3. Verificando as fontes e convertendo em curvas quando se aplique

CD4. Incluindo margens e sangrias

CD5. Verificando erros ortográficos, gramaticais ou de layout

CD6. Selecionando o formato do ficheiro tendo em conta o processo de impressão e incluindo marcas de corte e de registo

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)
- Exercício da atividade como profissional liberal
- Gráficas

RECURSOS

- Peças gráficas para impressão
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática
- Aplicações informáticas de edição de vetores e edição eletrónica

OBSERVAÇÕES

UC 0000 Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho na área das artes gráficas
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar os princípios gerais sobre segurança e saúde no trabalho.		
R2. Aplicar medidas e procedimentos de segurança e saúde no trabalho.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Princípios de segurança e saúde no trabalho. Normas e disposições relativas à segurança e saúde na área das artes gráficas – legislação. 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 na área das artes gráficas 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. 	<ul style="list-style-type: none"> 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 os procedimentos 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações. Autonomia no âmbito das suas funções. Autocontrolo. Sentido de organização. Cooperação com a equipa. Respeito pelas normas de segurança.

<ul style="list-style-type: none"> • 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. 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho na área das artes gráficas:

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)

- Gráficas e empresas de impressão

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 00000	Executar acabamentos manuais em projetos gráficos
----------	---

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar as peças gráficas e interpretar as instruções do projeto R2. Selecionar as ferramentas e materiais R3. Proceder aos acabamentos manuais nas diversas peças gráficas		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
Importância dos acabamentos manuais: <ul style="list-style-type: none"> Os acabamentos manuais na produção gráfica Efeitos visuais e táteis dos acabamentos manuais O valor para o design gráfico Objetivos estéticos do design gráfico. Técnicas de acabamentos manuais: <ul style="list-style-type: none"> Dobragem e vincagem Corte manual Colagem e montagem Contra colagem Encasamento Carteamento Ferramentas manuais e equipamentos: <ul style="list-style-type: none"> Características e finalidades. Técnicas de manuseamento Segurança e manuseamento de equipamentos: <ul style="list-style-type: none"> Equipamentos de proteção individual (EPI). Identificação e solução de problemas comuns. Sustentabilidade e eficiência <ul style="list-style-type: none"> Materiais sustentáveis para acabamentos Gestão do tempo e organização do fluxo de trabalho. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os tipos de acabamentos manuais Caracterizar os tipos de acabamentos manuais Distinguir as ferramentas, equipamentos e materiais para acabamentos manuais Interpretar especificidades técnicas em projetos gráficos Empregar procedimentos de segurança e manuseamento de ferramentas Identificar materiais sustentáveis para acabamentos manuais Aplicar os procedimentos relativos aos fluxos de trabalho 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Disponibilidade para aprender Organização

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar acabamentos manuais em projetos gráficos:

- CD1. Tendo em conta as especificidades técnicas das peças gráficas
- CD2. Usando equipamento de proteção individual
- CD3. Selecionando as ferramentas e os materiais mais adequados
- CD4. Aplicando as normas de segurança das ferramentas
- CD5. Tendo em conta a gestão de materiais e resíduos e aplicando estratégias para minimizar impactos ambientais
- CD6. Respeitando os fluxos de trabalho estabelecidos

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

- Peças gráficas para acabamentos manuais
- Ferramentas de acabamentos manuais
- Materiais para acabamentos manuais
- Manual de normas de proteção individual
- Exemplos de peças gráficas com acabamentos manuais
- Bancadas de trabalho

OBSERVAÇÕES

■ METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos demonstrativo com recurso a prática simulada e ativo com recurso ao estudo de casos peças gráficas com acabamentos manuais e baseado na ação de desenvolvimento de projetos práticos de acabamentos manuais

■ FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Para esta UC a organização da formação deve ser presencial

■ RECURSOS INDISPENSÁVEIS

Ferramentas e materiais para acabamentos manuais, bancadas de trabalho em alternativa parceria com uma gráfica, empresa de impressão ou outra entidade que permita através de workshops a prática de acabamentos manuais

PRECEDÊNCIAS

UC_ Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho na área das artes gráficas

UC 00000	Executar encadernação de publicações
----------	--------------------------------------

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
<p>R1. Interpretar layouts de publicações e instruções de encadernação</p> <p>R2. Proceder aos cálculos de medição nos layouts de publicações</p> <p>R3. Selecionar os tipos de encadernação e os materiais para cada tipo de encadernação</p> <p>R4. Proceder aos diferentes tipos de encadernação</p>		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<p>Fundamentos da encadernação:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de encadernação (manual e mecânica) • Ferramentas de encadernação • Operação de máquinas • Materiais para encadernação <p>Preparação de Trabalhos de encadernação:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leitura e interpretação técnica de projetos • Cálculos de medidas • Conversão de medidas e ajuste de margens <p>Segurança e manuseamento de equipamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normas de segurança de máquinas de encadernação • Equipamentos de proteção individual (EPI). • Práticas de manutenção preventiva. • Identificação e solução de problemas comuns. <p>Sustentabilidade e eficiência</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estratégias para reduzir desperdícios. • Reciclagem e descarte de resíduos. • Gestão do tempo e organização do fluxo de trabalho. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer os fundamentos das operações de encadernação • Distinguir as máquinas e ferramentas de encadernação • Capacidade de interpretação de layouts de publicações • Capacidade de cálculo matemático • Empregar as medidas de segurança • Empregar os procedimentos para reduzir desperdícios e reciclar resíduos • Aplicar os procedimentos relativos aos fluxos de trabalho 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidade pelas suas ações • Autonomia nas suas funções • Disponibilidade para aprender • Organização

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar encadernação de publicações:

CD1 Selecionando as ferramentas, as máquinas e os materiais de encadernação tendo em conta as especificidades técnicas das publicações

- CD2. Tendo em conta a gestão de materiais e resíduos e aplicando estratégias para minimizar impactos ambientais
- CD4. Aplicando as normas de segurança das ferramentas e máquinas e utilizando equipamento de proteção individual

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

- Publicações para procedimentos de encadernação
- Ferramentas de medição e cálculo
- Ferramentas de encadernação
- Máquinas de encadernação
- Materiais para encadernação
- Manual de normas de proteção individual
- Manual de utilização de máquinas de encadernação
- Exemplos de publicações encadernadas com diferentes tipos de encadernação

OBSERVAÇÕES

- **METODOLOGIA PEDAGÓGICA:**
Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos demonstrativo com recurso a prática simulada e ativo com recurso ao estudo de casos publicações encadernadas e baseado na ação de desenvolvimento de projetos práticos de encadernação
- **FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):**
Para esta UC a organização da formação deve ser presencial
- **RECURSOS INDISPENSÁVEIS**
Equipamentos e materiais para encadernação em alternativa parceria com uma gráfica, empresa de impressão ou outra entidade que permita através de workshops a prática de encadernação

PRECEDÊNCIAS

UC_ Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho na área das artes gráfica

UC 00000	Aplicar acabamentos decorativos em projetos gráficos
----------	--

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES

- R1. Interpretar layouts de peças gráficas e instruções para acabamentos decorativos
- R2. Selecionar os tipos de acabamentos decorativos e os materiais para cada tipo de acabamento decorativo
- R3. Proceder aos acabamentos decorativos em peças gráficas

CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<p>Tipos de acabamentos decorativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Laminação, vernizes especiais, estampagem aquecida, plastificação; relevo – características, finalidades e técnicas <p>Ferramentas e equipamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Operação de máquinas específicas Ferramentas manuais Materiais <p>Preparação de trabalhos para acabamentos decorativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Leitura e interpretação técnica de projetos Áreas adequadas para acabamentos decorativos. <p>Segurança e manuseamento de equipamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Normas de segurança de máquinas de acabamentos Equipamentos de proteção individual (EPI). Práticas de manutenção preventiva. Identificação e solução de problemas comuns. <p>Sustentabilidade e eficiência</p> <ul style="list-style-type: none"> Materiais sustentáveis para acabamentos decorativos Gestão do tempo e organização do fluxo de trabalho. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer os tipos de acabamentos decorativos Caracterizar os tipos de acabamentos decorativos Distinguir as ferramentas, equipamentos e materiais para acabamentos decorativos Interpretar especificidades técnicas em projetos gráficos Aplicar os procedimentos de segurança e manuseamento de equipamentos Identificar materiais sustentáveis para acabamentos decorativos Aplicar os procedimentos relativos aos fluxos de trabalho 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Disponibilidade para aprender Organização

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Aplicar acabamentos decorativos em projetos gráficos:

- CD1 Selecionando as ferramentas, as máquinas e os materiais de acabamentos decorativos tendo em conta as especificidades técnicas dos projetos gráficos
- CD2. Tendo em conta a gestão de materiais e resíduos e aplicando estratégias para minimizar impactos ambientais
- CD4. Aplicando as normas de segurança das ferramentas e máquinas e utilizando equipamento de proteção individual

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

- Peças gráficas para acabamentos decorativos
- Ferramentas manuais de acabamentos decorativos
- Máquinas de acabamentos decorativos
- Materiais para acabamentos decorativos
- Manual de normas de proteção individual
- Manual de utilização de máquinas de acabamentos decorativos
- Exemplos de peças gráficas com acabamentos decorativos

OBSERVAÇÕES

■ METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos demonstrativo com recurso a prática simulada e ativo com recurso ao estudo de casos peças gráficas com acabamentos decorativo e baseado na ação de desenvolvimento de projetos práticos de acabamentos decorativos

■ FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Para esta UC a organização da formação deve ser presencial

■ RECURSOS INDISPENSÁVEIS

Equipamentos e materiais para acabamentos decorativos em alternativa parceria com uma gráfica, empresa de impressão ou outra entidade que permita através de workshops a prática de acabamentos decorativos

■ PRECEDÊNCIAS

UC_ Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho na área das artes gráficas

UC 00000	Executar corte de peças gráficas
----------	----------------------------------

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES

- R1. Interpretar layouts e instruções de corte
- R2. Proceder aos cálculos de medição nas peças gráficas
- R3. Selecionar e preparar o material e a maquinaria de corte
- R4. Proceder aos diferentes tipos de corte nas peças gráficas

CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Fundamentos de operações de corte: <ul style="list-style-type: none"> Tipos de Cortes Ferramentas de Corte Operação de máquinas específicas (Guilhotina, Lazer) Corte de materiais específicos Preparação de Trabalhos de Corte: <ul style="list-style-type: none"> Leitura e interpretação técnica de projetos Cálculos de medidas Dispositivos de medição e alinhamento Segurança e manuseamento de equipamentos: <ul style="list-style-type: none"> Normas de segurança de máquinas de corte. Equipamentos de proteção individual (EPI). Práticas de manutenção preventiva. Identificação e solução de problemas comuns. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer os fundamentos das operações de corte Distinguir as máquinas e ferramentas de corte Interpretar layouts de peças gráficas Interpretar especificidades técnicas em projetos gráficos Fazer cálculo matemático Aplicar os procedimentos de segurança e manuseamento de equipamentos Aplicar os procedimentos relativos aos fluxos de trabalho 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Disponibilidade para aprender Organização

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar corte de peças gráficas:

CD1. Analisando os layouts das peças gráficas e fazendo o cálculo das medições de corte

CD2. Selecionando as ferramentas e as máquinas de corte tendo em conta as especificidades técnicas das peças gráficas

CD3. Procedendo às operações de corte aplicando as normas de segurança das ferramentas e máquinas

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

- Peças gráficas para procedimentos de acabamentos de corte
- Ferramentas de medição e cálculo
- Ferramentas de corte
- Máquinas de corte
- Manual de normas de proteção individual
- Manual de utilização de máquinas de corte

- Exemplos de peças gráficas com diferentes tipos de acabamento de corte

OBSERVAÇÕES

- METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos demonstrativo com recurso a prática simulada e ativo com recurso ao estudo de casos de peças gráficas com acabamentos de corte e baseado na ação de desenvolvimento de projetos práticos de acabamentos de corte

- FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Para esta UC a organização da formação deve ser presencial

- NECESSIDADE DE DESDOBRAMENTO DE TURMAS

Sugere-se o desdobramento da turma

- RECURSOS INDISPENSÁVEIS

Equipamentos e materiais para acabamentos de corte em alternativa parceria com uma gráfica, empresa de impressão ou outra entidade que permita através de workshops a prática de acabamentos de corte

- PRECEDÊNCIAS

UC_ Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho na área das artes gráficas

UC 00000 Conceber um projeto de artes gráficas
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar o briefing, pesquisar e identificar tendências e referências gráficas R2. Criar um conceito de comunicação visual R3. Elaborar as peças gráficas R4. Arte finalizar, maquetizar e prototipar as peças gráficas R5. Preparar para pré-impressão e fazer os orçamentos R6. Efetuar a impressão e acabamentos		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
Briefing: <ul style="list-style-type: none"> O que é, como se analisa, aspectos a ter em consideração Processo criativo e Design Thinking <ul style="list-style-type: none"> Metodologias de desenvolvimento de criatividade Ferramentas de desenvolvimento de processo criativo Etapas do processo de design thinking Ferramentas digitais de edição gráfica <ul style="list-style-type: none"> Seleção de ferramentas Artes finais <ul style="list-style-type: none"> Resolução de ficheiros Miras técnicas Modos e perfis de cor Máscaras e cortantes Formatos e escalas de ampliação Formatos de ficheiros e arquivo Maquetização e prototipagem <ul style="list-style-type: none"> Ferramentas e técnicas de prototipagem digitais e manuais Orçamentação <ul style="list-style-type: none"> Custos de produção Cálculos de custos Pé-impressão	<ul style="list-style-type: none"> Intrepretar um briefing Identificar as etapas da metodologia projetual em design Utilizar metodologias e ferramentas de processo criativo Utilizar ferramentas digitais de edição gráfica Aplicar técnicas de arte-finalização Empregar procedimentos de maquetização e prototipagem Capacidade de cálculo matemático Enumerar os elementos de um orçamento Empregar as técnicas e processos de pré-impressão, impressão e acabamentos 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Sentido estético Flexibilidade cultural Organização

<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de preflight • Técnicas de imposição • Provas de impressão e acabamentos <p>Impressão e acabamentos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Processos de impressão, características finalidades • Processos de acabamentos, características finalidades 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Conceber um projeto de artes gráficas:

- CD1. Analisando o briefing e definindo um conceito de comunicação e linha gráfica tendo em conta os objetivos e o público-alvo
- CD2. Utilizando ferramentas digitais para criação das peças gráficas tendo em conta as especificidades técnicas da peça
- CD3. Elaborando artes finais e preparando as peças para pré-impressão, identificando e corrigindo os erros técnicos nas peças de acordo com os pré-requisitos técnicos de cada peça
- CD4. Fazendo a maquetização e prototipagem tendo em conta os meios e suportes adequados a cada peça gráfica
- CD5. Selecionando os processos de impressão e acabamentos tendo em conta as especificidades técnicas das peças gráficas

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão
- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição gráfica
- Briefing de projeto gráfico
- Materiais e ferramentas diversificadas para prototipagem manual
- Estudos de caso de projetos gráficos

OBSERVAÇÕES

- **METODOLOGIA PEDAGÓGICA:**

Sugere-se a utilização de métodos ativos com recurso ao estudo de casos de projetos gráficos e baseado na ação de desenvolvimento de um projeto prático

- **FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):**

Para esta UC a organização da formação deve ser presencial

UC 00000 | Conceber um projeto de impressão
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar o briefing de produção gráfica R2. Selecionar os processos de impressão, os materiais e suportes R3. Arte finalizar, maquetizar e prototipar as peças gráficas R4. Preparar os ficheiros para pé-impressão R5. Preparar a máquina para impressão R6. Imprimir, fazer a monitorização da impressão e proceder à verificação de manutenção da máquina		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
Briefing de produção gráfica: <ul style="list-style-type: none"> O que é, como se analisa, aspetos a ter em consideração Impressão <ul style="list-style-type: none"> Processos e tecnologias de impressão Características finalidades Suportes e materiais Ferramentas digitais de edição gráfica <ul style="list-style-type: none"> Seleção de ferramentas Finalidades e características Artes finais <ul style="list-style-type: none"> Resolução de ficheiros Miras técnicas Modos e perfis de cor Máscaras e cortantes Formatos e escalas de ampliação Formatos de ficheiros e arquivo Maquetização e prototipagem <ul style="list-style-type: none"> Ferramentas e técnicas de prototipagem digitais e manuais Pé-impressão <ul style="list-style-type: none"> Técnicas de preflight Técnicas de imposição 	<ul style="list-style-type: none"> Analisar um briefing de produção gráfica Identificar as ferramentas digitais de edição gráfica Caracterizar os diferentes processos e tecnologias de impressão Reconhecer as técnicas de arte-finalização Identificar as tipologias de maquetização e prototipagem Reconhecer as técnicas e processos de pré-impressão Reconhecer os procedimentos de segurança e boas práticas 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Organização Disponibilidade para aprender

<ul style="list-style-type: none"> • Provas de impressão e acabamentos <p>Segurança e boas práticas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procedimentos de segurança ao operar máquinas offset • Manuseamento seguro de tintas, toners e produtos químicos • Estratégias para reduzir o impacto ambiental • Uso de suportes eco-friendly e tintas sustentáveis 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Conceber um projeto de impressão:

- CD1. Analisando o briefing de produção gráfica e selecionando os processos de impressão, materiais e suportes tendo em conta as especificidades técnicas das peças gráficas
- CD2. Elaborando artes finais e preparando as peças para pré-impressão, identificando e corrigindo os erros técnicos nas peças de acordo com os pré-requisitos técnicos de cada peça
- CD4. Fazendo a maquetização e prototipagem tendo em conta os meios e suportes adequados a cada peça gráfica
- CD5. Selecionando os processos de impressão tendo em conta as especificidades técnicas das peças gráficas
- CD6. Procedendo à impressão das peças gráficas tendo em conta as normas de segurança e as especificações técnicas do fabricante

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão
- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição gráfica
- Briefing de produção gráfica
- Projeto gráfico para impressão
- Máquinas de impressão
- Materiais e suportes de impressão
- Manuais técnicos de fabricante das máquinas de impressão

OBSERVAÇÕES

- **METODOLOGIA PEDAGÓGICA:**

Sugere-se a utilização de métodos ativos com recurso ao estudo de casos de projetos gráficos e baseado na ação de desenvolvimento de um projeto prático

- **FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):**

Para esta UC a organização da formação deve ser presencial

- **NECESSIDADE DE DESDOBRAMENTO DE TURMAS**

Sugere-se o desdobramento da turma

- **RECURSOS INDISPENSÁVEIS**

Equipamentos e materiais para impressão em alternativa parceria com uma gráfica, empresa de impressão ou outra entidade que permita através de workshops a prática da impressão de peças gráficas

- **PRECEDÊNCIAS**

UC_ Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho na área das artes gráficas

UC 0000 Prestar informação sobre o setor de artes gráficas

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar a informação requerida acerca do setor das artes gráficas		
R2. Informar e esclarecer o cliente sobre o setor das artes gráficas		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Setor das artes gráficas - antecedentes históricos. Influência socioeconómica do setor. Novas tendências do setor de artes gráficas - novos produtos e serviços. Estratégias de produtos e serviços. Fatores críticos de sucesso do setor das artes gráficas em Portugal. Organismos internacionais do setor as artes gráficas. Organismos nacionais e locais de no setor as artes gráficas. Organização e divisão funcional no setor das artes gráficas Comunicação e relacionamento interpessoal. Legislação da atividade. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar a evolução e a influência socioeconómica do setor das artes gráficas Enumerar as novas tendências do setor das artes gráficas Descrever o setor das artes gráficas 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 setor das artes gráficas Informar acerca da função das diferentes entidades nacionais, regionais e locais relacionadas com o setor das artes gráficas Diferenciar a estrutura, organização e divisão funcional dos estabelecimentos de artes gráficas Distinguir a organização funcional no setor das artes gráficas Informar sobre as diferentes atividades do setor das artes gráficas Interpretar legislação relativa ao setor das artes gráficas 	<ul style="list-style-type: none"> 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 setor de artes gráficas:

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)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

- Dispositivo eletrônico com acesso à internet.
- Relatórios de atividade setorial.
- Documentação técnica sobre o setor.
- Legislação reguladora do setor de artes gráficas
- Exemplos de produtos/serviços inovadores.

OBSERVAÇÕES

UC 00033 Comunicar e interagir em contexto profissional
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25
CARGA HORÁRIA: 25H

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
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> 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.

<ul style="list-style-type: none"> 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 – <i>feedback</i>, resposta e reação. 		
---	--	--

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 00034 Colaborar e trabalhar em equipa

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

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	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> 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, <i>feedback</i> do desempenho. Técnicas de negociação, de resolução de problemas e de tomada de decisão. Gestão de tempo - técnicas, planeamento, autoavaliação e otimização das tecnologias. Trabalho <i>online</i> ou teletrabalho - condições facilitadoras, equipas 4D e atitude partilhada. 	<ul style="list-style-type: none"> 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 <i>online</i>. Formular ideias e sugestões em diferentes contextos comunicacionais. Trocar conhecimentos e experiências. Identificar os princípios subjacentes à tomada de decisão. 	<ul style="list-style-type: none"> 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.

<ul style="list-style-type: none"> • Saúde no trabalho - síndrome de <i>burnout</i>. • Organização das equipas na área profissional. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisar problemas e tomar decisões. • Desenvolver rotinas em equipa em momentos formais, informais, presenciais e online. • Reconhecer sinais de <i>burnout</i> próprio e/ou dos colegas. 	
---	--	--

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)

- Aplicável a diferentes contextos.

RECURSOS

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

OBSERVAÇÕES

UC 0000 Interagir em inglês na área das artes gráficas
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Interpretar e selecionar informação especializada, verbal e não verbal, em suportes variados na área das artes gráficas R2. Transmitir enunciados orais coerentes no âmbito da área das artes gráficas R3. Redigir textos articulados e coesos relacionados com a área das artes gráficas		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Léxico (vocabulário) – na área das artes gráficas 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Interagir em projetos internacionais Utilizar procedimentos de pesquisa e recolha de informação na área das artes gráficas Mobilizar recursos linguísticos relacionando informação de áreas e fontes diversificadas na área das artes gráficas Distinguir informação essencial da informação acessória em textos e suportes diversificados. Informar o cliente sobre os processos de impressão através de uma exposição clara 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. Responder a perguntas diretas sobre processos de impressão e custos 	<ul style="list-style-type: none"> 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.

	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciar, manter e terminar conversas na apresentação de orçamentos • Reconhecer e utilizar o vocabulário específico na apresentação de soluções de impressão para projetos gráficos • Utilizar linguagens não verbais na comunicação. • Transmitir informações concretas e diretas na apresentação de soluções de impressão para projetos gráficos • Trocar, verificar e confirmar informações na apresentação de orçamentos • Redigir notas, relatórios e preencher formulários para apresentar orçamentos 	
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Interagir em inglês na área das artes gráficas:

- 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)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

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

OBSERVAÇÕES

UC OPCIONAIS

UC 00000 Produzir um projeto de comunicação gráfica

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES			
R1. Analisar o briefing, pesquisar e selecionar referências e tendências estéticas e criativas R2. Planear o projeto e criar uma narrativa visual R3. Selecionar meios e suportes, maquetizar as peças gráficas, testar e reformular R4. Elaborar uma estimativa de custos da produção gráfica das peças R5. Arte finalizar, prototipar e preparar as peças gráficas para pré-impressão R6. Elaborar uma memória descritiva do projeto			
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES	
Publicidade e design de comunicação: <ul style="list-style-type: none"> • O briefing • Plano de comunicação e estratégias publicitárias • Mensagem publicitária e comunicação visual • Objetivos comunicacionais Meios e suportes: <ul style="list-style-type: none"> • Características e finalidades • Materiais e técnicas • Custos e orçamentação • Produtos gráficos e audiências • Eficácia e sustentabilidade Sistemas publicitários convencionais: <ul style="list-style-type: none"> • Gráficos • Merchandising • Tridimensionais • Sinaléticos • Vestuário • Audiovisuais Metodologia projetual na comunicação visual: <ul style="list-style-type: none"> • Análise do briefing • Pesquisa diacrónica, síncrona, gráfica e de conteúdos 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretar um briefing • Identificar os aspetos relevantes da estratégia de comunicação na seleção de meios e suportes • Reconhecer as características e finalidades dos meios e suportes de comunicação visual • Identificar os custos associados aos diferentes meios e suportes de comunicação visual • Reconhecer os sistemas publicitários convencionais • Identificar as etapas da metodologia projetual na comunicação visual • Empregar metodologias e ferramentas de processo criativo • Utilizar ferramentas digitais de edição gráfica 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidade pelas suas ações • Autonomia nas suas funções • Organização • Flexibilidade cultural • Sentido estético e criativo 	

<ul style="list-style-type: none"> Objetivos e calendário do projeto Criação de várias hipóteses Simulações- Maquetização Testes Reformulação Artes finais Prototipagem Pré- impressão Memória descritiva/justificativa do projeto <p>Processo criativo</p> <ul style="list-style-type: none"> Metodologias de desenvolvimento de criatividade Ferramentas de desenvolvimento de processo criativo 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Selecionar meios e suportes da comunicação visual:

- CD1. Respondendo às necessidades comunicacionais indicadas no briefing tendo em conta o público-alvo e os processos de produção gráfica
- CD2. Elaborando uma estimativa orçamental tendo em conta os condicionalismos apresentados no briefing e os processos de produção gráfica
- CD3. Preparando as peças gráficas para produção gráfica tendo em conta as características técnicas dos meios e suportes
- CD4. Elaborando uma memória descritiva do projeto justificando as opções tomadas tendo em conta os objetivos e condicionalismos apresentados no briefing

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão
- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição gráfica
- Recursos multimédia/visuais e audiovisuais sobre o tema
- Briefing para projeto de comunicação visual
- Casos de estudo de projetos de publicidade e comunicação visual

- Tabelas de referência de custos de produtos gráficos
- Referências bibliográficas

OBSERVAÇÕES

- METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado à publicidade, comunicação visual e design; ativo com recurso ao estudo de casos de projetos de publicidade e comunicação visual e baseado na ação de desenvolvimento de um projeto que simule a prática real.

- FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

UC 00000 | Conceber um projeto de acabamentos
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar o briefing de produção gráfica e as especificidades técnicas das peças gráficas R2. Selecionar os processos, técnicas e materiais para efetuar os acabamentos R3. Organizar o fluxo de trabalho R4. Preparar os materiais, ferramentas e equipamentos R5. Proceder aos acabamentos das diversas peças gráficas		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
Briefing de produção gráfica: <ul style="list-style-type: none"> O que é, como se analisa, aspetos a ter em consideração Técnicas de acabamentos <ul style="list-style-type: none"> Tipologia, características e finalidades Suportes e materiais Ferramentas e equipamentos: <ul style="list-style-type: none"> Características e finalidades. Técnicas de manuseamento Segurança e boas práticas <ul style="list-style-type: none"> Equipamentos de proteção individual (EPI). Identificação e solução de problemas comuns. Materiais sustentáveis para acabamentos Gestão do tempo e organização do fluxo de trabalho. 	<ul style="list-style-type: none"> Analisar um briefing de produção gráfica Identificar os diferentes processos e tecnologias de acabamentos Caracterizar os vários tipos de acabamentos Identificar as ferramentas e equipamentos para processos de acabamentos Reconhecer os procedimentos de segurança e boas práticas 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Organização Disponibilidade para aprender

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO
Conceber um projeto de acabamentos:

- CD1. Analisando o briefing de produção gráfica e selecionando os processos de acabamentos, materiais e suportes tendo em conta as especificidades técnicas das peças gráficas
- CD2. Organizando o fluxo de trabalho tendo em conta a organização da empresa
- CD3. Preparando os materiais, ferramentas e equipamentos tendo em conta as especificidades técnicas das peças gráficas

CD4. Procedendo aos acabamentos das peças gráficas tendo em conta as normas de segurança

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

- Peças gráficas para acabamentos
- Ferramentas de acabamentos
- Equipamentos para acabamentos
- Materiais para acabamentos
- Manual de normas de proteção individual
- Manuais de normas de fabricantes para equipamentos e acabamentos
- Exemplos de peças gráficas com acabamentos diversos
- Bancadas de trabalho

OBSERVAÇÕES

▪ **METODOLOGIA PEDAGÓGICA:**

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos demonstrativo com recurso a prática simulada e ativo com recurso ao estudo de casos peças gráficas com acabamentos diversos e baseado na ação de desenvolvimento de projetos práticos de acabamentos

▪ **FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):**

Para esta UC a organização da formação deve ser presencial

▪ **NECESSIDADE DE DESDOBRAMENTO DE TURMAS**

Sugere-se o desdobramento da turma

▪ **RECURSOS INDISPENSÁVEIS**

Equipamentos, ferramentas e materiais para acabamentos em alternativa parceria com uma gráfica, empresa de impressão ou outra entidade que permita através de workshops a prática de acabamentos em peças gráficas

▪ **PRECEDÊNCIAS**

UC_ Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho na área das artes gráficas

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Determinar colunas e blocos de texto, definir os estilos de parágrafo e de carácter R2. Selecionar os sistemas de cor e aplicar cores e grafismos às páginas e textos R3. Criar o layout da publicação e aplicar em páginas mestras R4. Efetuar a interação de texto e imagens e formatar tabelas R5. Criar índices e notas de rodapé R6. Maquetizar a publicação, definir o formato do ficheiro, salvar, exportar e imprimir		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • A criação de um documento – Dimensões; Definição da mancha; margens e sangrias • Como moldar o texto a imagens - Interação de texto e imagens • As páginas mestras • As colunas e as <i>Baseline Grid</i> • Os estilos de parágrafo e de carácter • As listas e índices • As tabelas • As notas de rodapé • As saídas e análise de provas • As técnicas de maquetização revisão e acertos de provas • A preparação para impressão 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar os principais programas informáticos para paginação • Distinguir os sistemas de cor • Identificar formatos de ficheiros • Caracterizar os elementos e a estrutura da uma página e de uma publicação • Interpretar maquetas e layouts • Aplicar métodos e técnicas de paginação de publicações. • Utilizar ferramentas digitais de edição gráfica 	<ul style="list-style-type: none"> • Sentido de responsabilidade • Autonomia • Organização • Sentido estético e criativo

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Paginar publicações:

- CD1. Formatando e organizando corretamente as páginas mestras tendo em conta o layout definido
- CD2. Selecionando corretamente as ferramentas do programa para criar o layout da página, editar e paginar o texto
- CD3. Utilizando camadas (layers) para gerir corretamente o processo de construção do layout das páginas
- CD4. Usando de forma adequada os sistemas de cor tendo em conta o canal de difusão
- CD5. Salvando e exportando nos formatos corretos tendo em conta o canal de difusão

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)
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de Layout de páginas
- Referências sobre tutoriais de edição de texto e paginação
- Textos, imagens e grafismos para construir layout de páginas

OBSERVAÇÕES

UC 00000 Criar embalagens
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar o briefing e pesquisar e selecionar referências e tendências estéticas e criativas R2. Fazer o desenho técnico da embalagem e selecionar materiais de fabrico R3. Prototipar a embalagem e fazer testes e ajustes R4. Maquetizar a embalagem R5. Preparar os ficheiros digitais para impressão em gráfica		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
Design de embalagem <ul style="list-style-type: none"> • Materiais e geometria Embalagem <ul style="list-style-type: none"> • Finalidades e processos • Processos de produção e fabrico • Normas legais sobre embalagens Pesquisa gráfica <ul style="list-style-type: none"> • Fontes e recursos para pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas Processo criativo e Design Thinking <ul style="list-style-type: none"> • Metodologias de desenvolvimento de criatividade • Ferramentas de desenvolvimento de processo criativo • Etapas do processo de design thinking Preparação para impressão <ul style="list-style-type: none"> • Artes finais, maquetização. Prototipagem e gestão de ficheiros digitais 	<ul style="list-style-type: none"> • Selecionar materiais para produção de embalagens • Identificar questões ligadas à economia de materiais, à ecologia e sustentabilidade na produção de embalagens • Aplicar as técnicas da produção de embalagens • Caracterizar o processo de produção e fabrico de embalagens • Identificar referências e tendências estéticas e criativas • Identificar as etapas da metodologia projetual em design • Utilizar metodologias e ferramentas de processo criativo • Utilizar um programa de edição de vetores para maquetizar a embalagem (editar o desenho técnico, ajustá-lo à sua função e aplicar os grafismo e elementos informativos) • Preparar um projeto de embalagem para ser entregue 	<ul style="list-style-type: none"> • Sentido de responsabilidade • Autonomia • Organização • Sensibilidade estética e criativa • Respeito pela legislação em vigor • Consciência social e cidadania

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO
Criar embalagens:

- CD1. Criando o desenho técnico tendo em consideração a função para a qual a embalagem vai ser usada
- CD2. Selecionando os materiais tendo em conta o processo de fabrico e a funcionalidade da embalagem
- CD3. Adequando a linguagem visual ao público-alvo e à função da embalagem
- CD4. Adequando a informação constante na embalagem às normas legais
- CD5. Preparando adequadamente os ficheiros digitais para impressão

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
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Briefing
- Regulamentação sobre embalagens
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática
- Aplicações informáticas de edição de vetores

OBSERVAÇÕES

UC 00000 Conceber projetos gráficos para embalagens
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar o briefing e pesquisar e selecionar referências e tendências estéticas e criativas R2. Selecionar e prototipar o cortante da embalagem, distribuir a informação gráfica pelas partes que a constituem e testar a sua funcionalidade R3. Usar um programa de edição de vetores para maquetizar a embalagem (editar o cortante, ajustá-lo à sua função e aplicar os grafismo e elementos informativos) R4. Imprimir o cortante maquetizado e prototipar, fazer ajustes e voltar a maquetizar se necessário R5. Preparar os ficheiros digitais para impressão em gráfica		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Design de embalagem - Contexto histórico, social e económico Embalagem - Finalidades e processos Bidimensionalidade versus tridimensionalidade no design de comunicação gráfica Normas legais sobre embalagens Fontes e recursos para pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas Artes finais, maquetização. Prototipagem e gestão de ficheiros digitais 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer o contexto histórico, social e económico da embalagem Identificar questões ligadas à economia de materiais, à ecologia e sustentabilidade na produção de embalagens Identificar as técnicas, materiais e formatos na produção de embalagens Identificar referências e tendências estéticas e criativas Preparar um projeto de embalagem para ser entregue 	<ul style="list-style-type: none"> Sentido de responsabilidade Autonomia Organização Sensibilidade estética e criativa Respeito pela legislação em vigor Consciência social e cidadania

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO
Conceber projetos gráficos para embalagens:

- CD1. Selecionando e ajustando o cortante tendo em consideração a função para a qual a embalagem vai ser usada
- CD2. Adequando a linguagem visual ao público-alvo e à função da embalagem
- CD3. Adequando a informação constante na embalagem às normas legais
- CD4. Selecionando os materiais e técnicas tendo em conta a função da embalagem
- CD5. Preparando adequadamente os ficheiros digitais para impressão

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
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Briefing
- Regulamentação sobre embalagens
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática
- Aplicações informáticas de edição de vetores
- Cortantes de embalagem

OBSERVAÇÕES

UC 00000 Efetuar impressão em 3D
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Criar ou obter o modelo 3D R2. Preparar o modelo na ferramenta digital de fatiamento R3. Configurar a impressora, colocar o filamento e carregar o ficheiro do modelo R4. Pré-aquecer a impressora, imprimir e monitorizar a impressão R5. Proceder ao processo de manutenção da impressora pós-impressão		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
A impressão 3D <ul style="list-style-type: none"> Principais aplicações em diversos setores Diferentes tecnologias de impressão 3D Filamentos utilizados na impressão 3D, incluindo plásticos, metais, cerâmicas, etc. Considerações sobre propriedades e aplicações específicas de cada material Equipamentos e ferramentas digitais <ul style="list-style-type: none"> Tipos de impressoras 3D Características e capacidades das impressoras Ferramentas digitais de modelagem 3D Conceitos básicos de design para impressão 3D Processo de conversão de modelos 3D em arquivos prontos para impressão. Utilização de ferramentas digitais de fatiamento Configuração e calibração <ul style="list-style-type: none"> Configuração e calibração da impressora Configuração da ferramenta digital de fatiamento Processo de impressão	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer os princípios básicos e características da impressão 3D Identificar os setores onde se pode aplicar a impressão 3D Identificar as etapas do processo de impressão 3D Identificar os equipamentos e materiais para impressão 3D Interpretar normas de fabricante Reconhecer os procedimentos de controle de qualidade e segurança no processo de impressão 3D Identificar medidas de sustentabilidade na impressão 3D 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Organização Disponibilidade para aprender

<ul style="list-style-type: none"> • Preparação da superfície de impressão • Monitorização da impressão • Pós-Processamento <p>Controle de qualidade e testes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Métodos para avaliação da qualidade • Inspeção visual e uso de instrumentos de medição • Realização de testes funcionais para avaliar a viabilidade prática das peças impressas. • Considerações sobre resistência, durabilidade e tolerâncias <p>Aspetos éticos e sustentáveis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Questões éticas relacionadas à impressão 3D, como direitos autorais e propriedade intelectual. • Responsabilidade ambiental na disposição de resíduos <p>Medidas de segurança</p> <ul style="list-style-type: none"> • Especificações técnicas do fabricante 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Efetuar impressão em 3D:

- CD1. Preparando o modelo 3D para impressão tendo em conta o formato suportado pela impressora
- CD2. Utilizando a ferramenta digital de fatiamento tendo em conta a as opções de resolução, densidade de preenchimento, suportes e temperatura da impressora.
- CD3. Configurando a impressora tendo em conta o tipo de filamento e as especificações técnicas do fabricante
- CD4. Concluindo o processo de impressão com os procedimentos de manutenção indicados nas especificações técnicas do fabricante

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Aplicável a diversos contextos

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais para modelagem 3D e fatiamento de modelos 3D
- Impressora 3D
- Filamentos para impressão 3D

- Manual de especificações técnicas do fabricante

OBSERVAÇÕES

- **METODOLOGIA PEDAGÓGICA:**

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos demonstrativo com recurso a prática real e ativo com desenvolvimento de um projeto prático.

- **FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):**

Para esta UC a organização da formação deve ser presencial

- **NECESSIDADE DE DESDOBRAMENTO DE TURMAS**

Sugere-se o desdobramento da turma

- **RECURSOS INDISPENSÁVEIS**

Equipamentos e materiais para impressão 3D em alternativa parceria com uma gráfica, empresa de impressão ou outra entidade que permita através de workshops a práticos de impressão 3D

UC 00000 | Efetuar impressão serigráfica
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Adaptar a peça gráfica para o processo de impressão em serigrafia (fazer a separação de cores) R2. Preparar a tela e proceder ao processo de emulsão R3. Imprimir os fotolitos/negativos R4. Preparar as tintas R5. Proceder à impressão e secagem faseada das várias cores R6. Limpar os equipamentos		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
Fundamentos da impressão serigráfica <ul style="list-style-type: none"> História e evolução da técnica de serigrafia. Princípios básicos e características da impressão serigráfica 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer os princípios básicos e características da impressão serigráfica Distinguir os materiais, suportes e equipamentos de impressão serigráfica Empregar os procedimentos indicados para cada etapa do processo de impressão serigráfica Empregar procedimentos de controle de qualidade e segurança no processo de impressão serigráfica Identificar medidas de sustentabilidade na impressão serigráfica 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Organização Disponibilidade para aprender
Equipamentos, materiais e suportes <ul style="list-style-type: none"> Função dos equipamentos utilizados na serigrafia, como quadros, telas, raspadores e secadores. Tipos de tintas e suportes 		
Preparação da tela e das peças de design/arte <ul style="list-style-type: none"> Processo de emulsificação e preparação da tela Técnicas para esticar e fixar a tela no quadro Adaptação das peças de design/arte Considerações específicas sobre a qualidade de impressão 		
Processo de Impressão <ul style="list-style-type: none"> Montagem e registo Preparação de tintas Suportes de impressão Impressão multicolor 		

<ul style="list-style-type: none"> • Impressão em grande formato <p>Controle de qualidade e resolução de problemas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Métodos para avaliação da qualidade • Inspeção visual e uso de instrumentos de medição • Identificação e solução de problemas frequentes, como <i>bleeding</i>, <i>ghosting</i> e desalinhamento. • Estratégias para evitar defeitos de impressão <p>Sustentabilidade da serigrafia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estratégias para reduzir o impacto ambiental na impressão serigráfica. • Alternativas <i>eco-friendly</i> de tintas e processos <p>Medidas de segurança</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procedimentos para operar equipamentos e manusear produtos químicos. • Manuseamento de tintas e solventes. 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Efetuar impressão serigráfica:

CD1. Preparando as peças de design/arte para impressão tendo em conta as suas características formais

CD2. Procedendo às várias etapas do processo de impressão tendo em conta a sequência de atividades

CD3. Procedendo às várias etapas do processo de impressão tendo em conta o processo de controle de qualidade e as medidas de segurança

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais para *edição de imagem*
- Projeto gráfico para impressão em serigrafia
- Equipamentos, materiais e suportes para a prática da serigrafia

OBSERVAÇÕES

- **METODOLOGIA PEDAGÓGICA:**

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos demonstrativo com recurso a prática real e ativo com visita a gráficas e baseado na ação de desenvolvimento de um projeto prático.

- **FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):**

Para esta UC a organização da formação deve ser presencial

- **NECESSIDADE DE DESDOBRAMENTO DE TURMAS**

Sugere-se o desdobramento da turma

- **RECURSOS INDISPENSÁVEIS**

Equipamentos, materiais e matérias para a prática da serigrafia em alternativa parceria com uma gráfica, empresa de impressão ou outra entidade que permita através de workshops a prática da serigrafia

UC 00000 Acompanhar o processo de impressão em flexografia
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Verificar o processo de transferência de tinta e de configuração e preparação das máquinas R2. Selecionar os suportes de impressão (papel e outros materiais) e de acabamentos R3. Verificar as ações de manutenção, controle de qualidade e sustentabilidade R4. Elaborar um relatório de observação de casos de estudo de processos de impressão em flexografia		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
A flexografia: <ul style="list-style-type: none"> Definição e princípios básicos História e evolução Componentes do sistema flexográfico Equipamentos e materiais: <ul style="list-style-type: none"> Máquinas flexográficas, aplicações específicas, configurações e capacidades Tipos de suportes Tintas e solventes Preparação do processo: <ul style="list-style-type: none"> Pré-impressão Montagem e registro Variáveis do processo: <ul style="list-style-type: none"> Ajustes de pressão, velocidade e temperatura. Controle da quantidade de tinta transferida Técnicas de impressão a cores Gestão e correção de cor Controle de qualidade: <ul style="list-style-type: none"> Principais aspectos a ter em conta Medições e testes técnicos Ajustes durante a produção Sustentabilidade e boas práticas: <ul style="list-style-type: none"> Práticas sustentáveis Normas de segurança 	<ul style="list-style-type: none"> Caracterizar os princípios básicos e evolução histórica da impressão em flexografia Reconhecer as características da impressão em flexografia Identificar as aplicações da impressão em flexografia Empregar processos de transferência de tinta e de configuração e preparação das máquinas Distinguir os tipos de suportes de impressão (papel e outros materiais) Empregar procedimentos de manutenção e controle de qualidade na impressão em flexografia Reconhecer as boas práticas na impressão em flexografia 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Disponibilidade para aprender Observação Sentido crítico

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Acompanhar o processo de impressão em flexografia:

- CD1. Identificando os princípios básicos da impressão em flexografia tendo em conta os componentes e processos de impressão
- CD2. Realizando os procedimentos de manutenção, resolução de problemas, controle de qualidade e sustentabilidade
- CD3. Elaborando relatório sobre o processo de impressão em flexografia tendo em conta o tipo de suporte, a resolução e formato do documento, a configuração da impressão e a finalidade da obra gráfica.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão
- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição de texto
- Recursos multimídia/visuais e audiovisuais sobre o tema
- Casos de estudo de obras gráficas impressas em flexografia
- Amostras de tipos de suportes de impressão (papel e outros materiais)
- Referências bibliográficas

OBSERVAÇÕES

- **METODOLOGIA PEDAGÓGICA:**
Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado à impressão em flexografia; ativo com recurso a pesquisa individual ou de grupo e ainda o debate ou discussão orientada sobre análise de obras gráficas impressas em flexografia e estudo de casos com recurso a visita a gráficas e/ou empresas de impressão.
- **FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):**
Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

UC 00000 Acompanhar o processo de impressão em rotogravura
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Verificar o processo de configuração e preparação das máquinas R2. Selecionar os suportes de impressão (papel e outros materiais) e de acabamentos R3. Verificar os processos de gravação de cilindros R4. Verificar as ações de manutenção, controle de qualidade e sustentabilidade R5. Elaborar um relatório de observação de casos de estudo de processos de impressão em rotogravura		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
A rotogravura: <ul style="list-style-type: none"> Definição e características do processo de impressão Comparação com outras técnicas de impressão. Contextualização histórica Desenvolvimento tecnológico ao longo do tempo. Equipamentos e materiais: <ul style="list-style-type: none"> Tipos de máquinas e aplicações específicas. Configurações e capacidades. Processo de gravação dos cilindros Tipos de gravuras e materiais utilizados. Preparação do processo: <ul style="list-style-type: none"> Pré-impressão, preparação dos cilindros Procedimentos para montagem e registo dos cilindros na máquina. Uso de sistemas de registo automático. Variáveis do processo: <ul style="list-style-type: none"> Ajustes de pressão, velocidade e temperatura. Controle da quantidade de tinta transferida Técnicas de impressão a cores Gestão e correção de cor Controle de qualidade:	<ul style="list-style-type: none"> Caracterizar os princípios básicos e evolução histórica da impressão em rotogravura Reconhecer as características da impressão em rotogravura Identificar as aplicações da impressão em rotogravura Distinguir tipos de suportes de impressão (papel e outros materiais) Empregar procedimentos de manutenção e controle de qualidade na impressão em rotogravura Reconhecer as boas práticas na impressão em rotogravura 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Disponibilidade para aprender Observação Sentido crítico

<ul style="list-style-type: none"> • Principais aspetos a ter em conta • Medições e testes técnicos • Ajustes durante a produção <p>Sustentabilidade e boas práticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Práticas sustentáveis • Normas de segurança 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Acompanhar o processo de impressão em rotogravura:

- CD1. Identificando os princípios básicos da impressão em rotogravura tendo em conta os componentes e processos de impressão
- CD2. Realizando os procedimentos de manutenção, resolução de problemas, controle de qualidade e sustentabilidade
- CD3. Elaborando relatório sobre o processo de impressão em rotogravura tendo em conta o tipo de suporte, a resolução e formato do documento, a configuração da impressão e a finalidade da obra gráfica.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão
- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição de texto
- Recursos multimédia/visuais e audiovisuais sobre o tema
- Casos de estudo de obras gráficas impressas em rotogravura
- Amostras de tipos de suportes de impressão (papel e outros materiais)
- Referências bibliográficas

OBSERVAÇÕES

- **METODOLOGIA PEDAGÓGICA:**
Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado à impressão em rotogravura; ativo com recurso a pesquisa individual ou de grupo e ainda o debate ou discussão orientada sobre análise de obras gráficas impressas em rotogravura e estudo de casos com recurso a visita a gráficas e/ou empresas de impressão.
- **FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):**
Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista

caso as circunstâncias assim o exijam

UC 0000/0000

Avaliar os direitos de autor, proteção de dados e propriedade industrial

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1.		
R2.		
R3.		
R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

(designação da UC):

CD1.

CD2.

CD3.

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

•

-
-
-

RECURSOS

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0000 Planear a procura de emprego

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1.		
R2.		
R3.		
R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
▪	▪	▪
▪	▪	▪
▪	▪	▪
▪	▪	▪
▪	▪	▪
▪	▪	▪
▪	▪	▪
▪	▪	▪
▪	▪	▪
▪	▪	▪
▪	▪	▪
▪	▪	▪
▪	▪	▪
▪	▪	▪

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

(designação da UC):

CD1.

CD2.

CD3.

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

-
-
-

•

RECURSOS

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

OBSERVAÇÕES

UC 00031 Criar e desenvolver ideias de negócio
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

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	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Empreendedorismo – princípios. ▪ Criatividade – definição e processo criativo. ▪ Inovação e seus tipos. ▪ Modelos e técnicas de geração de ideias – <i>design thinking</i>, 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 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ Caracterizar 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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.

<p>gestão de stocks, meios de promoção e clientes, financiamento, custos, vendas, lucros e impostos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 		
--	--	--

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 00032 | Elaborar o plano de negócios
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Estabelecer o âmbito de atuação e os objetivos estratégicos do negócio a desenvolver. R2. Planejar e descrever os recursos humanos, físicos e financeiros necessários ao projeto. R3. Planejar e descrever a estratégia comercial. R4. Estabelecer a forma de gestão e controlo do negócio.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> 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.

<ul style="list-style-type: none"> Plano de investimento. Plano de financiamento – estruturas, fontes, custos de financiamento. Projeções/modelo financeiro – vendas, <i>cash-flow</i>, rentabilidade. Plano de gestão e controlo do negócio – vendas, produção, informação financeira. 	<ul style="list-style-type: none"> Calcular as projeções de <i>cash-flow</i>. 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. 	
---	---	--

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 00000 | Desenvolver competências pessoais e criativas
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25
CARGA HORÁRIA: 25H

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
<ul style="list-style-type: none"> 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 expectativas. Objetivos SMARTER. Criatividade e processo criativo – princípios. Ferramentas de estimulação da criatividade, sensibilidade e curiosidade – <i>brainstorming</i>, associação de ideias, mapas mentais, improvisação, entre outras. Plano de ação pessoal. Autoavaliação de competências e de desempenho. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer a importância do autoconhecimento para o processo de melhoria e aprendizagem ao longo da vida. Identificar características, 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. 	<ul style="list-style-type: none"> 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 000067 | Aplicar a escrita criativa em contexto profissional
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Estruturar um texto escrito com objetivos criativos.		
R2. Redigir e editar um texto escrito criativo através de canais de comunicação convencionais e digitais..		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Escrita criativa - definição. Fundamentos da escrita criativa - propósito, composição, adequação ao público-alvo. Tipologias textuais - características e estruturas. Texto publicitário (<i>slogan</i>) - publicidade e <i>marketing</i>, público-alvo, processo publicitário AIDMA (Atenção, Interesse, Desejo – de ter ou usufruir, Memorização, Ação). Associações na expressão escrita – temas, conceitos, imagens, sons, palavras e frases. Escrita criativa - construção e transgressão, humor, adaptação, absurdo, ambiguidade de sentido (polissemia), recurso a metáforas, analogias e imagens, outros recursos expressivos. Criatividade – <i>marketing</i> de conteúdos, comunicação persuasiva/apelativa e de conexão com os outros. Multimodalidade no texto publicitário - conjugação de diferentes linguagens e recursos, verbais e não verbais (postura, tom de voz, articulação, ritmo, entoação, expressividade, silêncio, olhar, entre outros), linguagem pessoal e diálogo corporal. Técnicas de comunicação criativa - imaginação (estimulação e flexibilidade para relacionar vivências e experiências), 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os conceitos associados à escrita criativa. Interpretar as necessidades e expectativas do público-alvo. Definir os objetivos, a tipologia textual e estrutura do texto. Aplicar técnicas de escrita criativa. Aplicar técnicas de escrita de textos publicitários. Utilizar características de texto multimodal no texto publicitário. Aplicar técnicas de revisão e edição de texto. Adaptar a comunicação escrita em função do público-alvo e do contexto. Adaptar a comunicação escrita ao canal de comunicação. Utilizar diferentes estilos de escrita na gestão de situações diversas. 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações. Autonomia no âmbito das suas funções. Empenho. Sentido crítico. Sentido criativo. Autoconfiança. Autorreflexão. Escuta ativa. Empatia. Flexibilidade e adaptabilidade. Sentido de organização. Disponibilidade para aprender. Respeito pelas regras e normas definidas.

<p>originalidade (modo pessoal de organizar os conteúdos), possibilidades textuais, outras.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas e processos de criação artística escrita. • Canais de comunicação convencionais e digitais. 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Aplicar a comunicação criativa em contexto profissional:

CD1. Criando e editando o texto escrito de acordo com o objetivo e contexto profissional.

CD2. Utilizando uma narrativa clara, criativa e persuasiva, com recurso a linguagem verbal e não verbal.

CD3. Relacionando as técnicas de escrita criativa com as técnicas de comunicação, evidenciando a ligação da oralidade com a escrita.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Aplicável a diferentes contextos.

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Obras literárias e textos criativos com aplicação em diversos contextos.
- Recursos multimédia e audiovisuais

OBSERVAÇÕES

UC 00077 | Aplicar *storytelling* na comunicação
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

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	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> 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 proxêmica (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, expectativas e motivação. Perfis comunicacionais – comunicação passiva, agressiva, assertiva e manipuladora. Gestão das emoções. <i>Storytelling</i> – conceito e pilares (propósito, autenticidade, abertura, empatia, clareza e escuta). <i>Storytelling</i> – objetivos, tipos, métodos e técnicas, contextos de aplicação. <i>Storytelling</i> – vantagens e desafios (internos e externos). Técnicas de apresentação pública. 	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> 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.

<ul style="list-style-type: none"> Avaliação do impacto da apresentação. 		
---	--	--

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

2.2.2. Técnico/a de Artes Gráficas

REFERENCIAL DE COMPETÊNCIAS DA QUALIFICAÇÃO

Técnico/a de Artes Gráficas

(designação da qualificação)

ÁREA DE EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO: 213 – Audiovisuais e Produção dos Media

CÓDIGO DA QUALIFICAÇÃO: 213371

NÍVEL DE QUALIFICAÇÃO: 4

PONTOS DE CRÉDITO: 99

PUBLICAÇÕES E ATUALIZAÇÕES:

OBSERVAÇÕES:

DESCRIÇÃO GERAL DA QUALIFICAÇÃO (MISSÃO):

Efetuar a preparação de artes finais, prototipagem e impressão de objetos gráficos utilizando meios eletrônicos e manuais, propondo e executando os processos de impressão adequados e respeitando as normas de segurança de pessoas e equipamentos.

ATIVIDADES PRINCIPAIS:

1. Prototipar objetos gráficos bi e tridimensionais, com a finalidade de otimizar os processos de produção gráfica, utilizando meios eletrônicos e manuais.
2. Elaborar e preparar artes finais para impressão, com a finalidade de garantir os padrões de qualidade pretendidos, utilizando ferramentas digitais específicas.
3. Selecionar os meios técnicos e tecnológicos de impressão, adequados para determinado fim e/ou tipo de produto gráfico, com a finalidade de garantir os padrões de qualidade pretendidos.
4. Efetuar o tratamento de imagens e texto, com a finalidade de garantir a qualidade de impressão, respeitando as especificações técnicas da maquete, utilizando ferramentas digitais de edição de imagem e texto.
5. Executar provas de baixa e alta resolução, para verificar a sua conformidade com os objetivos de reprodução pretendidos, utilizando meios eletrônicos específicos.
6. Efetuar o registo da composição gráfica, em película e em chapa, com vista à sua posterior impressão, utilizando meios eletrônicos específicos.
7. Controlar o envio das páginas para uma unidade de saída, para garantir o funcionamento e qualidade da impressão nessa unidade.
8. Verificar a qualidade de impressão, analisando as primeiras folhas impressas e dando sugestões sobre o apuramento de cores.
9. Efetuar orçamentos, para pedidos de produção gráfica, tendo em conta as especificidades dos projetos.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA (UC)

UC OBRIGATÓRIAS

CÓDIGO UC ¹¹	N.º UC	UNIDADES DE COMPETÊNCIA	PONTOS DE CRÉDITO
	01	Atuar no contexto das artes gráficas	2,25
	02	Avaliar/ monitorizar processos de impressão nos projetos gráficos	2,25
	03	Acompanhar processos de acabamentos nos projetos gráficos	2,25
	04	Acompanhar processos de impressão offset	2,25
	05	Acompanhar processos de impressão digital de pequeno e grande formato	2,25
	06	Aplicar os modos de cor em projetos de comunicação gráfica	2,25
	07	Aplicar a tipografia em projetos de comunicação gráfica	2,25
	08	Realizar edição eletrónica e trabalho em rede	2,25
	09	Desenhar e editar gráficos vetoriais	2,25
	10	Editar imagens bitmap	2,25
	11	Editar Layout de páginas para publicações digitais e de desktop	2,25
	12	Utilizar suportes e tintas para impressão	2,25
	13	Realizar revisão de projetos gráficos	2,25
	14	Paginar publicações	2,25
	15	Criar projetos de design editorial para publicações	2,25
	16	Efetuar orçamentos de projetos gráficos	2,25
	17	Produzir um projeto de comunicação gráfica	4,5
	18	Conceber projetos gráficos de imagens vetoriais	2,25
	19	Conceber projetos gráficos de imagens bitmap	2,25
	20	Criar embalagens	2,25
	21	Prototipar projetos gráficos	4,5
	22	Criar artes finais de projetos gráficos	2,25

¹¹ 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.

CÓDIGO UC ¹¹	N.º UC	UNIDADES DE COMPETÊNCIA	PONTOS DE CRÉDITO
	23	Aplicar os processos de pré-impressão digital	4,5
	24	Criar fluxos de trabalho na produção gráfica	2,25
	25	Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho na área das artes gráficas	2,25
	26	Conceber um projeto de artes gráficas	4,5
	27	Prestar informação sobre o setor de artes gráficas	2,25
	28	Comunicar e interagir em contexto profissional	2,25
	29	Colaborar e trabalhar em equipa	2,25
	30	Interagir em inglês na área das artes gráficas	2,25
Total de pontos de crédito de UC Obrigatórias			76,75

Para obter a qualificação de Técnico/a de artes Gráficas, para além das UC Obrigatórias, terão também de ser realizadas UC Opcionais¹² correspondentes à carga horária de 250 horas ou ao total de pontos de crédito de 23.

¹² Poderão ser seleccionadas 10% de UC transversais de entre o leque definido (20% a 30%) de UC opcionais.

UC OPCIONAIS

CÓDIGO UC ¹³	N.º UC	UNIDADES DE COMPETÊNCIA	PONTOS DE CRÉDITO
	01	Reproduzir projetos gráficos a cores	4,5
	02	Operar máquinas de impressão offset	2,25
	03	Operar máquinas de impressão digital de pequeno formato	2,25
	04	Operar máquinas de impressão de grande formato	2,25
	05	Efetuar impressão em 3D	2,25
	06	Efetuar impressão serigráfica	2,25
	07	Acompanhar o processo de impressão em flexografia	2,25
	08	Acompanhar o processo de impressão em rotogravura	2,25
	09	Avaliar os princípios do design e da comunicação visual	2,25
	10	Conceber portfólios fotográficos aplicados a projetos de comunicação gráfica	2,25
	11	Criar infografias	2,25
	12	Conceber projetos gráficos para embalagens	2,25
UC a ser feita pela ANQEP	13	Avaliar os direitos de autor, proteção de dados e propriedade industrial	2,25
UC a ser feita pela ANQEP	14	Planear a procura de emprego	2,25
	15	Criar e desenvolver ideias de negócio	4,5
	16	Elaborar o plano de negócios	4,5
	17	Desenvolver competências pessoais e criativas	2,25
	18	Aplicar a escrita criativa em contexto profissional	2,25
	19	Aplicar <i>storytelling</i> na comunicação	2,25
Total de pontos de crédito da componente de formação tecnológica			126,25

¹³ 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.

UNIDADES DE COMPETÊNCIA OBRIGATÓRIAS

UC 00000 **Atuar no contexto das artes gráficas**

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Pesquisar a história das artes gráficas R2. Selecionar informação relevante R3. Elaborar análise crítica de obras gráficas historicamente significativas		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Introdução à história das artes gráficas: <ul style="list-style-type: none"> Definição de artes gráficas Principais marcos históricos Tecnologias e técnicas: <ul style="list-style-type: none"> Técnicas tradicionais Revolução industrial e a imprensa Desenvolvimentos tecnológicos recentes Meios de comunicação e mercado: <ul style="list-style-type: none"> Aplicações práticas das artes gráficas Mercado atual Estilos e movimentos artísticos: <ul style="list-style-type: none"> Principais movimentos artísticos Design gráfico contemporâneo 	<ul style="list-style-type: none"> Caracterizar o termo “artes gráficas” Compreender a ação do técnico de artes gráficas Caracterizar os eventos e desenvolvimentos que influenciaram as artes gráficas ao longo dos tempos Identificar a evolução das tecnologias e técnicas nas artes gráficas Caracterizar as aplicações práticas das artes gráficas no mercado atual Relacionar movimentos artísticos com a evolução das artes gráficas 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Disponibilidade para aprender Curiosidade Sentido crítico

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Atuar no contexto das artes gráficas:

CD1. Reconhecendo o papel que compete ao técnico de artes gráficas

CD2. Revelando conhecer os principais eventos e desenvolvimentos que influenciaram as artes gráficas ao longo dos tempos tendo em conta a evolução das técnicas e tecnologias

CD3. Fazendo uma análise crítica de uma obra gráfica historicamente significativa tendo em conta a influências dos movimentos artísticos e das tecnologias

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Aplicável a diferentes contextos.

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição de texto
- Recursos multimédia/visuais e audiovisuais sobre o tema
- Casos de estudo de obras gráficas historicamente significativas
- Referências bibliográficas

OBSERVAÇÕES

▪ METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado artes gráficas e à sua evolução ao longo dos tempos; ativo com recurso a pesquisa individual ou de grupo e ainda o debate ou discussão orientada sobre o tema e estudo de casos com recurso a análise de obras gráficas historicamente significativas.

▪ FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Esta UC pode assumir qualquer um dos três tipos de organização da formação

UC 00000
Avaliar/ monitorizar processos de impressão nos projetos gráficos
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25
CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Verificar o cumprimento dos procedimentos para as estratégias de seleção de processos de impressão R2. Verificar o cumprimento dos procedimentos para o controle de qualidade e resolução de problemas R3. Elaborar um relatório de observação de casos de estudo de projetos gráficos		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Processos de impressão: <ul style="list-style-type: none"> Definição características, importância e finalidade A impressão offset A flexografia e rotogravura A serigrafia e tipografia A impressão digital A Impressão 3D Tecnologias emergentes Estratégias de seleção: <ul style="list-style-type: none"> Análise de projetos gráficos Requisitos técnicos Sustentabilidade Controle de qualidade e resolução de problemas: <ul style="list-style-type: none"> Avaliação da impressão Métodos de verificação Problemas comuns 	<ul style="list-style-type: none"> Caracterizar os vários processos de impressão Distinguir as características e finalidades dos diferentes processos de impressão Utilizar estratégias de seleção para processos de impressão Empregar procedimentos de controle de qualidade e resolução de problemas Identificar os requisitos técnicos dos processos de impressão 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Observação Sentido critico

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO
Avaliar/ monitorizar processos de impressão nos projetos gráficos:

- CD1. Caracterizando os diferentes processos de impressão tendo em conta as características e finalidades de cada um
- CD2. Aplicando os procedimentos de seleção tendo em conta a finalidade do projeto gráfico e os seus requisitos técnicos
- CD3. Efetuando os procedimentos de controle de qualidade e resolução de problemas tendo em conta as técnicas e tecnologias de produção gráfica
- CD5. Justificando no relatório de observação dos casos de estudo em análise, a escolha dos processos de impressão considerando a finalidade do projeto gráfico, os requisitos técnicos e as técnicas e tecnologias de produção gráfica

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição de texto
- Recursos multimédia/visuais e audiovisuais sobre o tema
- Exemplos de obras gráficas relevantes para a análise dos processos de impressão
- Referências bibliográficas

OBSERVAÇÕES

■ METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado aos processos de impressão; ativo com recurso a pesquisa individual ou de grupo e ainda o debate ou discussão orientada sobre o tema, estudo de casos com recurso a análise de obras gráficas relevantes no que respeita a produção gráfica e visitas a gráficas.

■ FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

UC 00000
Acompanhar processos de acabamentos nos projetos gráficos
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25
CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Verificar os procedimentos para as estratégias de seleção do tipo de acabamentos R2. Verificar os procedimentos para o controle de qualidade e resolução de problemas R3. Elaborar um relatório de observação de casos de estudo de projetos gráficos		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Processos de acabamento: <ul style="list-style-type: none"> Definição Impacto estético e funcional dos acabamentos Tipos de acabamentos, características e finalidades <ul style="list-style-type: none"> A Laminação e o envernizamento A Estampagem a quente ou de folha e o relevo O Corte, o picote, o vinco e a dobra Os tipos de costuras Tintas especiais Acabamentos digitais Estratégias de seleção: <ul style="list-style-type: none"> Análise de projetos gráficos Requisitos técnicos Sustentabilidade Controle de qualidade e resolução de problemas: <ul style="list-style-type: none"> Avaliação do resultado do processo de produção Métodos de verificação Problemas comuns 	<ul style="list-style-type: none"> Caracterizar os vários processos de acabamentos Distinguir as características e finalidades dos diferentes tipos de acabamentos Reconhecer impacto estético e funcional dos acabamentos Empregar procedimentos técnicos nos vários processos de acabamentos Utilizar estratégias de seleção para seleção de processos de acabamentos Empregar procedimentos de controle de qualidade e resolução de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Observação Sentido critico

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO
Acompanhar processos de acabamentos nos projetos gráficos:

CD1. Caracterizando os diferentes processos de acabamentos tendo em conta as características e finalidades de cada um

CD2. Aplicando os procedimentos de seleção tendo em conta a finalidade do projeto gráfico e os seus requisitos técnicos

CD3. Efetuando os procedimentos de controle de qualidade e resolução de problemas tendo em conta as técnicas e tecnologias de produção gráfica

CD5. Justificando no relatório de observação dos casos de estudo em análise, a escolha dos processos de acabamentos considerando a finalidade do projeto gráfico, os requisitos técnicos e as técnicas e tecnologias de produção gráfica

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição de texto
- Recursos multimédia/visuais e audiovisuais sobre o tema
- Exemplos de obras gráficas relevantes para a análise dos processos de acabamentos
- Referências bibliográficas

OBSERVAÇÕES

- METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado aos processos de acabamentos; ativo com recurso a pesquisa individual ou de grupo e ainda o debate ou discussão orientada sobre o tema, estudo de casos com recurso a análise de obras gráficas relevantes no que respeita a produção gráfica e visitas a gráficas.

- FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

UC 00000	Acompanhar processos de impressão offset
-----------------	---

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Verificar o processo de transferência de tinta e de configuração e preparação das máquinas R2. Selecionar os suportes de impressão (papel e outros materiais) e de acabamentos R3. Verificar as ações de manutenção, controle de qualidade e sustentabilidade R4. Elaborar um relatório de observação de casos de estudo de processos de impressão offset		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
A impressão Offset: <ul style="list-style-type: none"> Definição e princípios básicos História e evolução Componentes e processo de impressão: <ul style="list-style-type: none"> Componentes da máquina Offset Processo de impressão Princípios de transferência de tinta: <ul style="list-style-type: none"> Transferência de tinta para o papel Ajustes e controles Configuração e Preparação: <ul style="list-style-type: none"> Preparação das chapas Ajustes na máquina Controle de qualidade: <ul style="list-style-type: none"> Principais aspetos a ter em conta Medições e Testes Técnicos Tipos de papel e acabamentos: <ul style="list-style-type: none"> Seleção de papel Acabamentos especiais Sustentabilidade e boas práticas: <ul style="list-style-type: none"> Práticas sustentáveis Normas de segurança 	<ul style="list-style-type: none"> Caracterizar os princípios básicos da impressão offset e a sua evolução tecnológica Reconhecer as características da impressão offset Empregar processos de transferência de tinta e de configuração e preparação das máquinas Distinguir os tipos de suportes de impressão (papel e outros materiais) e de acabamentos Identificar as ações de manutenção, controle de qualidade e sustentabilidade na impressão offset 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Disponibilidade para aprender Observação Sentido crítico

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Acompanhar processos de impressão offset:

- CD1. Identificando os princípios básicos da impressão offset tendo em conta os componentes e processos de impressão
- CD2. Realizando os procedimentos de manutenção, resolução de problemas, controle de qualidade e sustentabilidade
- CD3. Elaborando relatório sobre o processo de impressão offset tendo em conta o tipo de suporte, a resolução e formato do documento, a configuração da impressão e a finalidade da obra gráfica.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão
- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição de texto
- Recursos multimédia/visuais e audiovisuais sobre o tema
- Casos de estudo de obras gráficas impressas em offset
- Amostras de tipos de suportes de impressão (papel e outros materiais)
- Referências bibliográficas

OBSERVAÇÕES

- **METODOLOGIA PEDAGÓGICA:**
Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado à impressão offset; ativo com recurso a pesquisa individual ou de grupo e ainda o debate ou discussão orientada sobre análise de obras gráficas impressas em offset e estudo de casos com recurso a visita a gráficas e/ou empresas de impressão.
- **FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):**
Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

UC 00000
Acompanhar processos de impressão digital de pequeno e grande formato
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25
CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Verificar o processo de configuração e preparação das máquinas R2. Selecionar os suportes de impressão (papel e outros materiais) R3. Verificar as ações de manutenção, controle de qualidade e sustentabilidade R4. Elaborar um relatório de observação de casos de estudo de processos de impressão digital		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Impressão digital de pequeno e grande formato: <ul style="list-style-type: none"> Definição e características Finalidades dos dois tipos de impressão Equipamentos utilizados Princípios básicos da impressão: <ul style="list-style-type: none"> Resolução e DPI (<i>Dots Per Inch</i>) Formatos de arquivo Configuração da impressão: <ul style="list-style-type: none"> Configuração da impressora Gestão do sistema de cores Tipos de suportes de impressão: <ul style="list-style-type: none"> Tipos de suportes, características e aplicações Critérios de seleção de suportes Inovação (materiais inovadores) Produção de grande escala: <ul style="list-style-type: none"> Reprodução de Imagens em Grande Escala Procedimentos de instalação Acabamentos especiais Manutenção e solução de problemas: <ul style="list-style-type: none"> Manutenção regular Solução de problemas comuns 	<ul style="list-style-type: none"> Distinguir as características da impressão em pequeno e grande formato Reconhecer as configurações para impressão em pequeno formato Reconhecer as configurações para impressão em grande formato Identificar as características da reprodução de imagens em grande escala Empregar procedimentos de instalação e de acabamentos de peças gráficas de grande escala Distinguir os tipos de suportes de impressão para pequeno e grande formato Empregar procedimentos de manutenção e controle de qualidade na impressão em pequeno e grande formato 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Disponibilidade para aprender Observação Sentido crítico

Controle de qualidade: <ul style="list-style-type: none"> Principais aspetos a ter em conta 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Acompanhar processos de impressão digital de pequeno e grande formato:

- CD1. Identificando os princípios básicos da impressão em pequeno e grande formato tendo em conta os componentes e processos de impressão
- CD2. Realizando os procedimentos de manutenção, resolução de problemas, controle de qualidade e sustentabilidade
- CD3. Elaborando relatório sobre o processo de impressão de pequeno e grande formato tendo em conta o tipo de suporte, a resolução e formato do documento, a configuração da impressão e a finalidade da obra gráfica.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão
- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição de texto
- Recursos multimédia/visuais e audiovisuais sobre o tema
- Casos de estudo de obras gráficas impressas em pequeno formato
- Amostras de tipos de suportes de impressão (papel e outros materiais)
- Referências bibliográficas

OBSERVAÇÕES

- METODOLOGIA PEDAGÓGICA:**
 Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado à impressão digital de pequeno e grande formato; ativo com recurso a pesquisa individual ou de grupo e ainda o debate ou discussão orientada sobre análise de obras gráficas impressas em pequeno e grande formato e estudo de casos com recurso a visita a gráficas e/ou empresas de impressão.
- FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):**
 Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

UC 00000 | Aplicar os modos de cor em projetos de comunicação gráfica
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Definir a paleta de cor para o projeto gráfico R2. Aplicar paleta de cor nas diferentes peças gráficas R3. Selecionar o sistema de cor para cada peça gráfica R4. Fundamentar a escolha da paleta cromática		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> A teoria da cor A finalidades da cor As técnicas de utilização da cor 	<ul style="list-style-type: none"> Classificar as cores Interpretar o significado das cores Distinguir sistemas de cor Criar composições cromáticas legíveis, com contraste e harmoniosas Adequar as cores ao conceito de um projeto gráfico 	<ul style="list-style-type: none"> Sentido de responsabilidade Autonomia Disponibilidade para aprender Sentido crítico Sensibilidade estética e criativa

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Aplicar os modos de cor em projetos de comunicação gráfica:

CD1. Adequando a paleta cromática à função das peças gráficas

CD2. Selecionando corretamente os sistemas de cor tendo em conta o processo de difusão de cada peça gráfica

CD3. Justificando as opções escolhidas para a seleção da paleta cromática tendo em conta o conceito do projeto e a função das peças gráficas

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 pintura diversificados

OBSERVAÇÕES

UC 00000 | Aplicar a tipografia em projetos de comunicação gráfica

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
<p>R1. Pesquisar e selecionar referências e tendências estéticas e criativas</p> <p>R2. Selecionar as famílias tipográficas a usar no projeto gráfico</p> <p>R3. Aplicar as famílias tipográficas selecionadas às peças gráficas do projeto</p> <p>R4. Manipular a tipografia para obter legibilidade</p> <p>R5. Relacionar os tipos de letra com os elementos constituintes do projeto</p> <p>R6. Fundamentar a escolha e utilização das famílias tipográficas</p>		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Introdução à tipografia - Contexto histórico e evolução tecnológica Os tipos de letra - Adequação e integração da tipografia ao estilo e composição gráfica A leitura e legibilidade O contraste, ênfase e ritmo da letra na composição gráfica Fontes e recursos para pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer a importância da tipografia na comunicação visual Identificar a evolução histórica da tipografia Caracterizar a nomenclatura das principais famílias e grupos tipográficos Reconhecer os fundamentos da composição tipográfica. Adaptar a tipografia à sua função num projeto gráfico Selecionar e utilizar programas informáticos Identificar referências e tendências estéticas e criativas 	<ul style="list-style-type: none"> Sentido de responsabilidade Autonomia Sensibilidade estética e criativa Sentido de organização

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Aplicar a tipografia em projetos de comunicação gráfica:

CD1. Adequando ao conceito e à linha gráfica do projeto

CD2. Adequando aos meios de comunicação que integram o projeto gráfico

CD2. Manipulando a tipografia para obter legibilidade tendo em conta o espaço ótico, o contraste e a mancha gráfica.

CD3. Utilizando corretamente os programas informáticos para o desenvolvimento do projeto gráfico

CD3. Justificando a escolha das famílias tipográficas tendo em conta o conceito do projeto e a linha gráfica.

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)
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem
- Aplicações informáticas de edição de vetores
- Aplicações informáticas de edição de edição eletrónica
- Estudos de caso de trabalho tipográfico

OBSERVAÇÕES

UC 00000 Realizar edição eletrônica e trabalho em rede

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Criar um sistema de nomenclatura de ficheiros R2. Criar uma arquitetura de arquivo de pastas digitais R3. Selecionar programas de edição eletrônica para projetos gráficos R4. Selecionar as principais plataformas de trabalho em rede R5. Planear um fluxo de trabalho em rede		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Introdução a informática e aos programas informáticos de edição eletrônica • Ferramentas específicas da edição eletrônica • Projetos que combinam diferentes programas de edição eletrônica • Sistemas informáticos • Arquivos digitais • Nomenclatura de ficheiros • Tipos e funcionalidade de formatos digitais • Plataformas digitais • Fluxo de trabalho em rede • Partilha de pastas e ficheiros 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguir os principais programas informáticos de edição eletrônica • Identificar os formatos de ficheiros dos principais programas informáticos de edição eletrônica • Reconhecer as vantagens e desvantagens da utilização de cada programa consoante a finalidade e tipos de documentos. • Identificar plataformas digitais de organização e partilha de trabalho em rede • Organizar arquivos digitais • Empregar fluxos de trabalho em rede 	<ul style="list-style-type: none"> • Sentido de responsabilidade • Autonomia • Disponibilidade para aprender • Persistência • Organização

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Realizar edição eletrônica e trabalho em rede:

CD1. Adequando a nomenclatura de ficheiros tendo em conta a finalidade dos produtos gráficos

CD2. Criando uma arquitetura de arquivo de pastas digitais tendo em conta a clareza na nomenclatura de pastas e ficheiros

CD3. Adequando o programa informático de edição eletrónica à finalidade dos produtos gráficos

CD4. Planeando um fluxo de trabalho em rede tendo em conta as pessoas envolvidas e as suas funções no projeto

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Aplicável a diversos contextos

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição eletrónica
- Plataformas de trabalho em rede
- Referências sobre tutoriais planeamento e arquivo de ficheiros
- Casos de estudo de fluxos de trabalho

OBSERVAÇÕES

UC 00000	Desenhar e editar gráficos vetoriais
-----------------	---

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Criar um documento e formatar a página de trabalho R2. Desenhar e manipular linhas, formas e objetos R3. Aplicar cor em objetos vetoriais R4. Editar texto R5. Construir gráficos e pictogramas R6. Organizar o documento, salvar, exportar e imprimir		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • A arquitetura do programa e área de trabalho • O desenho com linhas e formas • A edição de objetos • A edição de texto • A transformação e distorção de objetos • A utilização de camadas (layers) • A cor, o contorno e o preenchimento 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar os principais programas informáticos para a edição de vetores. • Reconhecer a diferença entre pixel e vetor • Aplicar métodos e técnicas de desenho e edição de gráficos vetoriais • Distinguir os sistemas de cor • Identificar formatos de ficheiros 	<ul style="list-style-type: none"> • Sentido de responsabilidade • Autonomia • Disponibilidade para aprender • Curiosidade • Persistência

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Desenhar e editar gráficos vetoriais:

- CD1. Aplicando os procedimentos de formatação da página de trabalho, tendo em conta a finalidade do projeto e os canais de difusão
- CD2. Selecionando corretamente as ferramentas do programa para desenhar, editar e manipular gráficos vetoriais e texto
- CD3. Utilizando camadas (layers) para gerir corretamente o processo de desenho de gráfico vetoriais
- CD3. Aplicando a cor em objetos vetoriais usando adequadamente as ferramentas de cor e os sistemas de cor tendo em conta os canais de difusão

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)
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de vetores
- Referências sobre tutoriais de edição de vetores
- Imagens para vetorizar

OBSERVAÇÕES

UC 00000 **Editar imagens bitmap**
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

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 R4. Fazer uma composição com duas ou mais imagens e texto R5. Selecionar os sistemas de cor e fazer alterações de cor nas imagens R6. Definir o formato do ficheiro, salvar, exportar e imprimir as imagens		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • A arquitetura do programa e área de trabalho • As ferramentas de seleção • As ferramentas de manipulação de imagem • A manipulação de camadas (layers) – organização do processo de edição • A edição e manipulação de texto • Os documentos - características e formatos 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar os principais programas informáticos para a edição de imagens bitmap • Reconhecer a diferença entre pixel e vetor • Aplicar métodos e técnicas de tratamento e edição de imagens bitmap • Caracterizar os sistemas de cor • Identificar formatos de ficheiros • Adequar as resoluções das imagens 	<ul style="list-style-type: none"> • Sentido de responsabilidade • Autonomia • Disponibilidade para aprender • Curiosidade • Persistência

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO
Editar imagens bitmap:

- CD1. Formatando corretamente a página de trabalho tendo em conta a resolução da imagem em função do canal de difusão
- CD2. Selecionando corretamente as ferramentas do programa para editar e manipular imagens e texto
- CD3. Utilizando camadas (layers) para gerir corretamente o processo de edição da imagem
- CD4. Usando os sistemas de cor tendo em conta o canal de difusão da imagem
- CD5. Salvando e exportando nos formatos corretos tendo em conta o canal de difusão da imagem

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)
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagens bitmap
- Referências sobre tutoriais de edição de imagens
- Imagens para editar

OBSERVAÇÕES

UC 00000	Editar Layout de páginas para publicações
----------	---

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Criar um documento, formatar e organizar as páginas de trabalho R2. Importar e aplicar texto, imagens e gráficos ao layout pré-definido R3. Organizar o trabalho em camadas (layers) R4. Selecionar os sistemas de cor e aplicar cores e grafismos às páginas e textos R5. Definir o formato do ficheiro, salvar, exportar e imprimir		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Introdução à aplicação informática de paginação A composição e tratamento de texto A criação e gestão de páginas no documento O processo de organização do documento - Utilização de camadas (layers) A criação e gestão de cores A importação de textos, imagens e grafismos A criação e utilização de fluxos de texto no documento O formato do texto – colunas e blocos 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar os principais programas informáticos para paginação Caracterizar os elementos e a estrutura da uma página e de uma publicação Aplicar métodos e técnicas de tratamento de texto e de paginação. Interpretar maquetas e layouts Distinguir os sistemas de cor Identificar formatos de ficheiros Utilizar ferramentas digitais de edição gráfica 	<ul style="list-style-type: none"> Sentido de responsabilidade Autonomia Disponibilidade para aprender Curiosidade Persistência

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Editar Layout de páginas para publicações digitais e de desktop:

CD1. Formatando e organizando as páginas de trabalho tendo em conta o canal de difusão

CD2. Selecionando as ferramentas do programa para editar texto e posicionar imagens no layout pré-definido tendo em conta as condicionantes técnicas do projeto gráfico

CD3. Utilizando camadas (layers) para gerir o processo de edição do layout

CD4. Usando os sistemas de cor tendo em conta o canal de difusão

CD5. Salvando e exportando nos formatos corretos para cada canal de difusão

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)
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de Layout de páginas
- Referências sobre tutoriais de edição de texto e paginação
- Layout de páginas para editar
- Textos, imagens e grafismos para aplicar no layout de páginas

OBSERVAÇÕES

UC 00000
Utilizar suportes e tintas para impressão
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25
CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar as características técnicas do projeto gráfico R2. Selecionar os suportes R3. Selecionar as tintas R4. Elaborar um relatório com indicações técnicas para utilização dos suportes e tintas		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Suportes para impressão: <ul style="list-style-type: none"> Tipos de papel – nomenclatura, propriedades físicas, óticas, químicas, estabilidade dimensional e finalidades Processos de fabrico Materiais especiais – nomenclatura características e finalidades Formatos normalizados Manuseamento de papel Tintas para impressão: <ul style="list-style-type: none"> Tipos de tintas – nomenclatura características e finalidades Principais grupos de tintas Gama de cores e pigmentos Compatibilidade Tinta-Suporte Comportamento das tintas nos diferentes suportes Guias de cores Estratégias de seleção: <ul style="list-style-type: none"> Custos e orçamentos Sustentabilidade Inovação e novas tecnologias 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer as características e finalidades de diferentes tipos de papel Caracterizar o comportamento dos papéis e tintas durante o processo impressão Reconhecer os materiais especiais de impressão as suas características e finalidades Distinguir os principais grupos de tintas de impressão Compreender o comportamento das tintas de impressão em diferentes suportes Empregar estratégias de seleção de suportes e tintas na produção gráfica 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Observação Organização Sentido critico

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO
Utilizar suportes e tintas para impressão:

CD1. Analisando o projeto gráfico tendo em conta as suas características técnicas e objetivos de produção

- CD2. Selecionando os suportes tendo em conta as especificidades técnicas dos processos de impressão
- CD3. Selecionando as tintas utilizando guias de cor e tendo em conta as especificidades técnicas dos processos de impressão
- CD4. Elaborando um relatório técnico identificando os suportes e tintas adequados ao projeto gráfico e ao processo de impressão tendo em conta os objetivos de produção

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão
- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição de texto
- Recursos multimédia/visuais e audiovisuais sobre o tema
- Guias de cor
- Exemplos de papeis e outros suportes impressos e sem impressão
- Exemplos de obras gráficas relevantes para a análise dos suportes e tintas
- Referências bibliográficas

OBSERVAÇÕES

▪ **METODOLOGIA PEDAGÓGICA:**

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado aos suportes e tintas na produção gráfica; ativo com recurso a pesquisa individual ou de grupo e ainda o debate ou discussão orientada sobre o tema e estudo de casos com recurso a análise de obras gráficas relevantes no que respeita a produção gráfica.

▪ **FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):**

Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

UC 00000 Realizar revisão de projetos gráficos
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R2. Analisar as peças gráficas e identificar os elementos a serem revistos		
R2. Elaborar a revisão de peças gráficas		
R3.	Elaborar	relatórios de revisão de peças gráficas
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Revisão de projetos gráficos: <ul style="list-style-type: none"> ▪ importância da revisão ▪ Objetivos da revisão Elementos visuais e técnicos: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Resolução de imagens e gráficos ▪ Verificação de cores e fundos ▪ Margens e cortes ▪ Espaço de sangria ▪ Coerência com as especificações técnicas ▪ Revisão de provas Revisão de texto e conteúdo: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Correção gramatical e ortográfica ▪ Consistência no uso de fontes, estilos de texto e formatação ▪ Símbolos de revisão gráfica Ferramentas e métodos de revisão: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ferramentas de revisão digital ▪ Checklists de revisão ▪ Processos de revisão colaborativa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar a importância e os objetivos da revisão gráfica ▪ Enumerar os elementos visuais, técnicos e de conteúdo a serem revistos ▪ Utilizar métodos de revisão gráfica ▪ Interpretar os símbolos de revisão gráfica ▪ Produzir uma análise crítica da conformidade e qualidade da peça gráfica ▪ Utilizar ferramentas digitais de edição gráfica 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Responsabilidade pelas suas ações ▪ Autonomia nas suas funções ▪ Disponibilidade para aprender ▪ Observação ▪ Sentido crítico

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO
Realizar revisão de projetos gráficos:

CD1. Identificando os elementos visuais, técnicos e de conteúdo a serem revistos numa peça gráfica tendo em conta os requisitos técnicos e comunicacionais da peça gráfica

CD2. Elaborando a revisão de peças gráficas utilizando as ferramentas e os métodos adequados

CD3. Identificando os aspetos visuais, técnicos e de conteúdo revistos e identificando os desafios enfrentados e soluções aplicadas no relatório sobre o processo de revisão da peça gráfica

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão
- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição de texto
- Ferramentas digitais de edição gráfica
- Recursos multimédia/visuais e audiovisuais sobre o tema
- Casos de estudo de peças gráficas

OBSERVAÇÕES

- **METODOLOGIA PEDAGÓGICA:**
Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado à revisão gráfica; ativo com recurso a pesquisa individual ou de grupo e ainda o debate ou discussão orientada sobre análise de peças gráficas e projeto prático de aplicação de conhecimentos.
- **FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):**
Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

UC 00000 | Pagar publicações

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Determinar colunas e blocos de texto, definir os estilos de parágrafo e de carácter R2. Selecionar os sistemas de cor e aplicar cores e grafismos às páginas e textos R3. Criar o layout da publicação e aplicar em páginas mestras R4. Efetuar a interação de texto e imagens e formatar tabelas R5. Criar índices e notas de rodapé R6. Maquetizar a publicação, definir o formato do ficheiro, salvar, exportar e imprimir		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • A criação de um documento – Dimensões; Definição da mancha; margens e sangrias • Como moldar o texto a imagens – Interação de texto e imagens • As páginas mestras • As colunas e as <i>Baseline Grid</i> • Os estilos de parágrafo e de carácter • As listas e índices • As tabelas • As notas de rodapé • As saídas e análise de provas • As técnicas de maquetização revisão e acertos de provas • A preparação para impressão 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar os principais programas informáticos para paginação • Distinguir os sistemas de cor • Identificar formatos de ficheiros • Caracterizar os elementos e a estrutura da uma página e de uma publicação • Interpretar maquetas e layouts • Aplicar métodos e técnicas de paginação de publicações. • Utilizar ferramentas digitais de edição gráfica 	<ul style="list-style-type: none"> • Sentido de responsabilidade • Autonomia • Organização • Sentido estético e criativo

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Pagar publicações:

CD1. Formatando e organizando corretamente as páginas mestras tendo em conta o layout definido

CD2. Selecionando corretamente as ferramentas do programa para criar o layout da página, editar e paginar o texto

CD3. Utilizando camadas (layers) para gerir corretamente o processo de construção do layout das páginas

CD4. Usando de forma adequada os sistemas de cor tendo em conta o canal de difusão

CD5. Salvando e exportando nos formatos corretos tendo em conta o canal de difusão

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)
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de Layout de páginas
- Referências sobre tutoriais de edição de texto e paginação
- Textos, imagens e grafismos para construir layout de páginas

OBSERVAÇÕES

UC 00000	Criar projetos de design editorial para publicações
----------	---

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar os objetivos comunicacionais propostos e pesquisar referências e tendências editoriais R2. Criar a linha gráfica editorial, a narrativa visual e fazer o plano de páginas R3. Criar o layout da publicação e aplicar em páginas mestras R4. Executar o projeto de design editorial R5. Maquetizar a publicação, definir o formato do ficheiro, salvar, exportar e imprimir		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Design editorial <ul style="list-style-type: none"> A introdução ao design editorial A organização de um documento Os elementos gráficos de uma página O Projeto editorial O Design editorial e design estratégico As componentes técnicas e estruturais dos suportes editoriais 	<ul style="list-style-type: none"> Caracterizar os fatores históricos, sociais, culturais e económicos do design editorial Distinguir as funções do design editorial Reconhecer os conceitos relacionados com o design editorial Identificar formatos em design editorial Diferenciar a hierarquia de informação Analisar os objetivos comunicacionais propostos e pesquisar referências e tendências editoriais Identificar as etapas da metodologia projetual em design Utilizar metodologias e ferramentas de processo criativo Comunicar através de meios visuais Utilizar ferramentas digitais de edição gráfica 	<ul style="list-style-type: none"> Sentido de responsabilidade Autonomia Organização Flexibilidade cultural Sentido estético e criativo
Pesquisa gráfica <ul style="list-style-type: none"> Fontes e recursos para pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas 		
Processo criativo e Design Thinking <ul style="list-style-type: none"> Metodologias de desenvolvimento de criatividade Ferramentas de desenvolvimento de processo criativo Etapas do processo de design thinking 		
Preparação para impressão		

<ul style="list-style-type: none">Artes finais, maquetização. Prototipagem e gestão de ficheiros digitais		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Criar projetos de design editorial para publicações:

- CD1. Planeando o projeto definindo o formato e o nº de páginas tendo em conta o suporte de difusão (impresso, ecrã ou em rede)
- CD2. Criando uma linha gráfica editorial, uma narrativa visual e um fluxo da informação tendo em conta os objetivos comunicacionais
- CD3. Executando o projeto de design editorial respeitando as técnicas de paginação de publicações adequadas ao suporte de difusão
- CD4. Salvando e exportando nos formatos corretos tendo em conta o suporte de difusão

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)
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Objetivos comunicacionais do projeto
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de Layout de páginas
- Referências sobre tutoriais de design editorial

OBSERVAÇÕES

UC 00000	Efetuar orçamentos de projetos gráficos
----------	---

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar as peças gráficas e identificar os requisitos técnicos R2. Identificar as matérias-primas e os processos de impressão e acabamentos R3. Fazer o cálculo orçamental das matérias-primas R4. Fazer o cálculo orçamental dos processos de impressão e acabamentos		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Orçamentação de Projetos Gráficos: <ul style="list-style-type: none"> Estratégica da orçamentação na gestão de projetos gráficos. Elementos essenciais que compõem um orçamento gráfico. Custos fixos e variáveis Análise de projetos gráficos: <ul style="list-style-type: none"> Levantamento de requisitos Análise de especificações técnicas Planeamento do projeto gráfico Custos de produção: <ul style="list-style-type: none"> Cálculo do custo de materiais Cálculo do custo hora dos processos de impressão e acabamentos Custo de mão de obra Custos de equipamentos e manutenção Despesas administrativas Margem de Lucro: <ul style="list-style-type: none"> Conceito de <i>markup</i> e fórmula Margens de lucro sustentáveis Ferramentas digitais de orçamentação	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer a importância e da orçamentação Enumerar os elementos que compõem um orçamento Identificar os requisitos e especificações técnicas de um projeto gráfico Reconhecer os custos de produção gráfica Reconhecer o conceito de margens de lucro Utilizar ferramentas digitais de orçamentação Calcular o custo de materiais Calcular o custo hora dos processos de impressão e acabamentos, da mão de obra, dos equipamento e manutenção e as despesas administrativas 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Organização Disponibilidade para aprender

<ul style="list-style-type: none"> Softwares específicos para a criação de orçamentos na indústria gráfica 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Efetuar orçamentos de projetos gráficos:

CD1. Calculando de forma adequada, contemplando todas as despesas incluídas

CD2. Otimizando recursos e analisando soluções alternativas

CD2. Aplicando de forma correta e rigorosa os cálculos matemáticos necessários

CD3. Utilizando ferramentas digitais de orçamentação.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão
- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de orçamentação
- Projetos gráficos reais ou simulado com diversas peças para serem orçamentados

OBSERVAÇÕES

METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado à orçamentação; ativo com recurso a pesquisa individual ou de grupo e ainda o debate ou discussão orientada sobre análise de projetos gráfico e respetivos orçamentos e implementação de simulações práticas para criar, orçamentos de projetos gráficos.

FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

UC 00000	Produzir um projeto de comunicação gráfica
-----------------	---

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar o briefing, pesquisar e selecionar referências e tendências estéticas e criativas R2. Planejar o projeto e criar uma narrativa visual R3. Selecionar meios e suportes, maquetizar as peças gráficas, testar e reformular R4. Elaborar uma estimativa de custos da produção gráfica das peças R5. Arte finalizar, prototipar e preparar as peças gráficas para pré-impressão R6. Elaborar uma memória descritiva do projeto		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Publicidade e design de comunicação: <ul style="list-style-type: none"> • O briefing • Plano de comunicação e estratégias publicitárias • Mensagem publicitária e comunicação visual • Objetivos comunicacionais Meios e suportes: <ul style="list-style-type: none"> • Características e finalidades • Materiais e técnicas • Custos e orçamentação • Produtos gráficos e audiências • Eficácia e sustentabilidade Sistemas publicitários convencionais: <ul style="list-style-type: none"> • Gráficos • Merchandising • Tridimensionais • Sinaléticos • Vestuário • Audiovisuais Metodologia projetual na comunicação visual: <ul style="list-style-type: none"> • Análise do briefing 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretar um briefing • Identificar os aspetos relevantes da estratégia de comunicação na seleção de meios e suportes • Reconhecer as características e finalidades dos meios e suportes de comunicação visual • Identificar os custos associados aos diferentes meios e suportes de comunicação visual • Reconhecer os sistemas publicitários convencionais • Identificar as etapas da metodologia projetual na comunicação visual • Empregar metodologias e ferramentas de processo criativo • Utilizar ferramentas digitais de edição gráfica 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidade pelas suas ações • Autonomia nas suas funções • Organização • Flexibilidade cultural • Sentido estético e criativo

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pesquisa diacrónica, síncrona, gráfica e de conteúdos ▪ Objetivos e calendário do projeto ▪ Criação de várias hipóteses ▪ Simulações- Maquetização ▪ Testes ▪ Reformulação ▪ Artes finais ▪ Prototipagem ▪ Pré- impressão ▪ Memória descritiva/justificativa do projeto <p>Processo criativo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Metodologias de desenvolvimento de criatividade ▪ Ferramentas de desenvolvimento de processo criativo 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Selecionar meios e suportes da comunicação visual:

- CD1. Respondendo às necessidades comunicacionais indicadas no briefing tendo em conta o público-alvo e os processos de produção gráfica
- CD2. Elaborando uma estimativa orçamental tendo em conta os condicionalismos apresentados no briefing e os processos de produção gráfica
- CD3. Preparando as peças gráficas para produção gráfica tendo em conta as características técnicas dos meios e suportes
- CD4. Elaborando uma memória descritiva do projeto justificando as opções tomadas tendo em conta os objetivos e condicionalismos apresentados no briefing

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão
- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição gráfica
- Recursos multimédia/visuais e audiovisuais sobre o tema
- Briefing para projeto de comunicação visual
- Casos de estudo de projetos de publicidade e comunicação visual
- Tabelas de referência de custos de produtos gráficos
- Referências bibliográficas

OBSERVAÇÕES

▪ METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado à publicidade, comunicação visual e design; ativo com recurso ao estudo de casos de projetos de publicidade e comunicação visual e baseado na ação de desenvolvimento de um projeto que simule a prática real.

▪ FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

UC 00000	Conceber projetos gráficos de imagens vetoriais
-----------------	--

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar o briefing e pesquisar e selecionar referências e tendências estéticas e criativas R2. Definir a linha gráfica e elaborar o <i>Key visuals</i> R3. Planejar a automação de tarefas R4. Maquetizar e prototipar as peças gráficas R5. Salvar, exportar e imprimir as peças gráficas		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • O briefing de comunicação • As fontes e recursos para pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas • A metodologia projetual em design de comunicação gráfico – Design Thinkin • A criatividade e o processo criativo • Arquitetura do programa, área de trabalho e principais atalhos de teclado, personalização de atalhos • Ferramentas avançadas para edição de gráficos vetoriais • Efeitos especiais • Automação de tarefas • Importação, exportação e save • As maquetes e protótipos; mockups; gestão de ficheiros digitais e arquivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretar um briefing • Identificar referências e tendências estéticas e criativas • Aplicar metodologia projetual (Design Thinking) • Aplicar técnicas de processo criativo • Comunicar através de meios visuais • Aplicar técnicas avançadas de desenho, edição e exportação de objetos vetoriais. • Aplicar técnicas avançadas para salvar, exportar, imprimir e/ou difundir documentos 	<ul style="list-style-type: none"> • Sentido de responsabilidade • Autonomia • Flexibilidade cultural • Sensibilidade estética e criativa • Sentido de organização

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Conceber projetos gráficos de imagens vetoriais:

CD1. Tendo em consideração os objetivos e condicionalismos apresentados no briefing

- CD2. Adequando a identidade visual da marca à linha gráfica das peças gráficas
- CD3. Aplicando corretamente as normas gráficas da marca
- CD4. Utilizando adequadamente os processos de automação de tarefas
- CD5. Utilizando técnicas avançadas de edição de gráficos vetoriais tendo em conta a complexidade das peças gráficas
- CD6. Salvando e exportando as peças de forma organizada e em vários formatos tendo em conta os canais de difusão

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 (livros, jornais e revistas)
- Gráficas
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Briefing
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de vetores
- Bancos de imagem bitmap e/ou vetorial
- Estudos de caso de projetos gráficos
- Referências de tutoriais de edição de vetores

OBSERVAÇÕES

UC 00000
Conceber projetos gráficos de imagens bitmap
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25
CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar o briefing e pesquisar e selecionar referências e tendências estéticas e criativas R2. Criar um conceito visual e identificar as imagens a serem trabalhadas R3. Planejar a automação de tarefas (actions e scripts). R4. Elaborar a composição das imagens grafismos e tipografia R5. Fazer ajustes na imagem final R6. Salvar, exportar, imprimir e criar artes finais		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Briefing de comunicação • As fontes e recursos para pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas • A metodologia projetual em design de comunicação gráfico – Design Thinkin • A criatividade e o processo criativo • A criatividade e o processo criativo • Os elementos da semiótica da imagem • Os direitos de utilização da imagem, de autor e conexos • Área de trabalho e principais atalhos de teclado, personalização de atalhos • Ferramentas avançadas para edição de imagem bitmap • Automação de tarefas - ações e scripts • Técnicas e ferramentas para salvar, exportar e imprimir documentos: 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretar um briefing • Identificar referências e tendências estéticas e criativas • Aplicar metodologia projetual (Design Thinking) • Aplicar técnicas de processo criativo • Comunicar através de meios visuais • Identificar os direitos de utilização da imagem, de autor e conexos • Aplicar técnicas avançadas de desenho, edição de imagens bitmap • Aplicar técnicas avançadas para salvar, exportar, imprimir e/ou difundir documentos • Preparar imagens para entrega e difusão 	<ul style="list-style-type: none"> • Sentido de responsabilidade • Autonomia • Flexibilidade cultural • Sensibilidade estética e criativa • Sentido de organização • Respeito pela legislação em vigor

<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de criação de artes finais para diferentes tipos de impressão _ gravar em diferentes formatos de ficheiros - exportar para diferentes tipos de ficheiro - opções de impressão <ul style="list-style-type: none"> • As maquetes e protótipos; mockups; gestão de ficheiros digitais e arquivo 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Conceber projetos gráficos de imagens bitmap:

CD1. Tendo em consideração os objetivos e condicionalismos apresentados no briefing

CD2. Adequando o conceito visual aos objetivos comunicacionais

CD3. Utilizando adequadamente os processos de automação de tarefas

CD4. Utilizando técnicas avançadas de edição imagens tendo em conta a complexidade pretendida

CD5. Salvando e exportando as imagens de forma organizada e em vários formatos tendo em conta os canais de difusão

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
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Briefing
- Regulamentação sobre direitos de autor na utilização de imagens
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática
- Referências a tutoriais de edição de imagem

OBSERVAÇÕES

UC 00000 Criar embalagens
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar o briefing e pesquisar e selecionar referências e tendências estéticas e criativas R2. Fazer o desenho técnico da embalagem e selecionar materiais de fabrico R3. Prototipar a embalagem e fazer testes e ajustes R4. Maquetizar a embalagem R5. Preparar os ficheiros digitais para impressão em gráfica		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Design de embalagem <ul style="list-style-type: none"> • Materiais e geometria Embalagem <ul style="list-style-type: none"> • Finalidades e processos • Processos de produção e fabrico • Normas legais sobre embalagens Pesquisa gráfica <ul style="list-style-type: none"> • Fontes e recursos para pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas Processo criativo e Design Thinking <ul style="list-style-type: none"> • Metodologias de desenvolvimento de criatividade • Ferramentas de desenvolvimento de processo criativo • Etapas do processo de design thinking Preparação para impressão <ul style="list-style-type: none"> • Artes finais, maquetização. Prototipagem e gestão de ficheiros digitais 	<ul style="list-style-type: none"> • Selecionar materiais para produção de embalagens • Identificar questões ligadas à economia de materiais, à ecologia e sustentabilidade na produção de embalagens • Aplicar as técnicas da produção de embalagens • Caracterizar o processo de produção e fabrico de embalagens • Identificar referências e tendências estéticas e criativas • Identificar as etapas da metodologia projetual em design • Utilizar metodologias e ferramentas de processo criativo • Utilizar um programa de edição de vetores para maquetizar a embalagem (editar o desenho técnico, ajustá-lo à sua função e aplicar os grafismo e elementos informativos) • Preparar um projeto de embalagem para ser entregue 	<ul style="list-style-type: none"> • Sentido de responsabilidade • Autonomia • Organização • Sensibilidade estética e criativa • Respeito pela legislação em vigor • Consciência social e cidadania

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Criar embalagens:

CD1. Criando o desenho técnico tendo em consideração a função para a qual a embalagem vai ser usada

CD2. Selecionando os materiais tendo em conta o processo de fabrico e a funcionalidade da embalagem

CD3. Adequando a linguagem visual ao público-alvo e à função da embalagem

CD4. Adequando a informação constante na embalagem às normas legais

CD5. Preparando adequadamente os ficheiros digitais para impressão

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
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Briefing
- Regulamentação sobre embalagens
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática
- Aplicações informáticas de edição de vetores

OBSERVAÇÕES

UC 00000	Prototipar projetos gráficos
----------	------------------------------

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar o projeto gráfico e identificar os meios e suportes da cada peça gráfica R2. Elaborar protótipos digitais 2D e 3D R3. Elaborar protótipos físicos R4. Fazer testes dos protótipos R5. Fazer as correções necessárias e finalizar os protótipos		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Prototipagem de Projetos Gráficos: <ul style="list-style-type: none"> Definição de prototipagem Objetivos da prototipagem Ferramentas e técnicas de prototipagem <ul style="list-style-type: none"> Ferramentas digitais Técnicas manuais Prototipagem para diferentes media <ul style="list-style-type: none"> Prototipagem para meios impressos Prototipagem para meios digitais Testes de usabilidade <ul style="list-style-type: none"> Planeamento de testes Análise de resultados 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer os objetivos da prototipagem Utilizar as diferentes ferramentas digitais de prototipagem Utilizar as diferentes técnicas manuais de prototipagem Reconhecer a importância dos testes de protótipos 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Sentido estético Flexibilidade cultural

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Prototipar projetos gráficos:

- CD1. Analisando as peças gráficas tendo em conta a finalidade de cada peça gráfica e identificando a tipologia de protótipo a utilizar
- CD2. Utilizando ferramentas digitais, técnicas manuais ou mistas em função da tipologia da peça gráfica
- CD3. Fazendo a testagem dos protótipos, planeando os testes e analisando os resultados.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão

- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição gráfica
- Projeto gráfico real ou simulado com diversas peças para serem prototipadas
- Materiais e ferramentas diversificadas para prototipagem manual

OBSERVAÇÕES

▪ METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos demonstrativo com recurso a prática simulada e ativo com recurso ao estudo de casos de peças gráficas e baseado na ação de desenvolvimento de projetos práticos de prototipagem digital, manual e mista

▪ FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Para esta UC a organização da formação deve ser presencial

UC 00000
Criar artes finais de projetos gráficos
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25
CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar o briefing e definir os pré-requisitos técnicos de cada peça gráfica R2. Analisar os ficheiros e caracterizar as peças gráficas R3. Corrigir e uniformizar parametrizações de cor e perfis de cor R4. Analisar e corrigir a resolução dos elementos gráficos R5. Exportar a arte final para as diferentes técnicas e tecnologias de produção gráfica R6. Elaborar relatório sobre o processo de trabalho		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Resolução de ficheiros <ul style="list-style-type: none"> Ajuste da resolução Resolução em função da técnica de impressão Técnicas de correção de imagens em baixa resolução Miras técnicas <ul style="list-style-type: none"> Aplicação de miras técnicas na sua relação com o processo de produção Modos e perfis de cor <ul style="list-style-type: none"> Seleção e aplicação de modos de cor Identificação de perfis de cor em ficheiros Aplicação dos perfis de cor a ficheiros Aplicação de cores diretas Máscaras e cortantes <ul style="list-style-type: none"> Máscaras para verniz UV Máscaras para estampagem e relevo Cortantes físico Corte a laser Formatos e escalas de ampliação	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer os pré-requisitos técnicos de uma obra gráfica Identificar e corrigir erros técnicos numa obra gráfica Reconhecer as diferentes técnicas e tecnologias de produção gráfica Identificar formatos de ficheiros e a sua finalidade Gerir arquivo de ficheiros 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Organização Sentido crítico

<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de verificação e correção de formato de ficheiros • Cálculo de redução e ampliação para artes finais <p>Formatos de ficheiros e arquivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de formatos para diferentes processos de produção gráfica • Nomenclatura de ficheiros • Organigrama de pastas para arquivo 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Criar artes finais de projetos gráficos:

- CD1. Identificando e corrigindo os erros técnicos nas peças gráficas tendo em conta os pré-requisitos técnicos de cada uma
- CD2. Fazendo a exportação de ficheiros tendo em conta as diferentes técnicas e tecnologias de produção gráfica inerentes ao projeto
- CD3. Criando um sistema de arquivo de ficheiros que facilite a gestão do processo de trabalho
- CD4. Documentando o processo de trabalho, os desafios encontrados e as soluções implementadas

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição gráfica
- Briefing de produção gráfica
- Projeto gráfico real ou simulado com diversas peças para serem analisadas e arte finalizadas

OBSERVAÇÕES

- METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos demonstrativo com recurso a prática simulada e ativo com recurso ao estudo de casos de peças gráficas em diferentes estados de elaboração e baseado na ação de desenvolvimento de um projeto que simule a prática real.

- FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

- PRECEDÊNCIA

Sugere-se que as UC:

Conceber projetos gráficos de imagens vetoriais

Conceber projetos gráficos de imagens bitmap

Selecionar meios e suportes da comunicação visual

Criar projetos de design editorial para publicações

Sejam precedentes no sentido de se puder dar continuidade ao trabalho de projeto, utilizando as peças construídas para se elabo

UC 00000	Aplicar os processos de pré-impressão digital
----------	---

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Efetuar <i>preflight</i> R2. Realizar correções necessárias à arte final R3. Elaborar a imposição para diferentes técnicas de produção R4. Selecionar os tipos de provas de impressão e acabamentos		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Técnicas de <i>preflight</i> <ul style="list-style-type: none"> Verificação de formato Verificação de fontes Verificação e correção de cores Verificação de resolução Técnicas de imposição <ul style="list-style-type: none"> Ferramentas digitais de imposição Tipos de imposição e a sua relação com as técnicas de impressão e acabamento Provas de impressão e acabamentos <ul style="list-style-type: none"> Provas de cor Provas de lei (<i>plotter, ozalid</i>) Monos e protótipos Provas digitais 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer os aspetos técnicos a serem verificados numa obra gráfica antes da fase de produção Reconhecer os tipos de imposição e a sua relação com as técnicas de impressão e acabamentos Interpretar provas de impressão e acabamentos 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Organização Sentido crítico

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Aplicar os processos de pré-impressão digital:

CD1. Verificando e corrigindo formatos, cores, fontes e resoluções

CD2. Considerando as técnicas de produção indicadas para cada uma das peças

CD3. Selecionando os tipos de provas de impressão e acabamentos tendo em conta as técnicas de produção indicadas para cada uma das peças

CD4. Documentando o processo de trabalho, os desafios encontrados e as soluções implementadas

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais para *preflight*
- Ferramentas digitais para imposição
- Artes finais diversas

OBSERVAÇÕES

■ METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos demonstrativo com recurso a prática simulada e ativo com visita a gráficas e baseado na ação de desenvolvimento de um projeto que simule a prática real.

■ FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Para esta UC a organização da formação deve ser presencial

■ PRECEDÊNCIA

UC Criar artes finais de projetos gráficos

UC 00000	Criar fluxos de trabalho na produção gráfica
----------	--

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar o briefing de produção gráfica e o projeto gráfico R2. Criar uma estratégia de organização do processo de produção gráfica R3. Definir os mecanismos de automação do processo de produção gráfica R4. Identificar os critérios de qualidade e segurança R5. Fazer o planejamento do processo de produção gráfica R6. Alocar recursos		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Criação de fluxos de Trabalho: <ul style="list-style-type: none"> Definição e importância Benefícios dos fluxos de trabalho (redução de custos, aumento da eficiência, controle de qualidade e cumprimento de prazos) Planeamento e organização: <ul style="list-style-type: none"> Análise de projetos gráficos Sequência de atividades internas e externas Estratégias de organização e ferramentas digitais de gestão de projetos Design de fluxos de trabalho: <ul style="list-style-type: none"> Mapeamento de processos Padronização de processos Automação e tecnologia <ul style="list-style-type: none"> Ferramentas de automação Estratégias para integrar sistemas de pré-impressão, impressão e pós-impressão. Garantia de compatibilidade e transferência eficiente de dados Controle de qualidade e melhoria contínua	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer a importância e benefícios dos fluxos de trabalho Identificar a sequência de atividades internas e externas e as técnicas de automação no planejamento de um fluxo de trabalho Utilizar ferramentas digitais de gestão e planejamento de fluxos de trabalho Empregar procedimentos padronizados Reconhecer os critérios de qualidade e segurança Reconhecer os recursos necessários ao desenvolvimento de um projeto de produção gráfica 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Organização Sentido crítico

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Critérios de qualidade e segurança ▪ Feedback e melhoria contínua <p>Gestão de recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Alocação de recursos internos e externos (pessoal, equipamentos e materiais) ▪ Gestão de prazos 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Criar fluxos de trabalho na produção gráfica:

CD1. Analisando o projeto gráfico tendo em conta os elementos críticos para o sucesso do projeto.

CD2. Organizando e planeando o projeto tendo em conta os recursos disponíveis internos e externos, os critérios de qualidade e segurança e os prazos

CD3. Utilizando ferramentas digitais de planeamento e gestão de projetos

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de gestão de projetos
- Briefing de produção gráfica
- Projeto gráfico real ou simulado com diversas peças para serem analisadas

OBSERVAÇÕES

METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização de métodos ativos com recurso ao estudo de casos de fluxos de trabalho em produção gráfica, debates orientados sobre estratégias bem-sucedidas e ajustes necessários e implementação de simulações práticas para criar, analisar e otimizar fluxos de trabalho.

FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

UC 0000 Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho na área das artes gráficas
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar os princípios gerais sobre segurança e saúde no trabalho.		
R2. Aplicar medidas e procedimentos de segurança e saúde no trabalho.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Princípios de segurança e saúde no trabalho. Normas e disposições relativas à segurança e saúde na área das artes gráficas – legislação. 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 na área das artes gráficas 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 	<ul style="list-style-type: none"> 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 os procedimentos 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações. Autonomia no âmbito das suas funções. Autocontrolo. Sentido de organização. Cooperação com a equipa. Respeito pelas normas de segurança.

<p>elétrico, eletrocussões, ataque cardíaco, entorses ou distensões, envenenamento, queimaduras.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho na área das artes gráficas:

- 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)

- Gráficas e empresas de impressão

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 00000	Conceber um projeto de artes gráficas
-----------------	--

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar o briefing, pesquisar e identificar tendências e referências gráficas R2. Criar um conceito de comunicação visual R3. Elaborar as peças gráficas R4. Arte finalizar, maquetizar e prototipar as peças gráficas R5. Preparar para pré-impressão e fazer os orçamentos R6. Efetuar a impressão e acabamentos		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Briefing: <ul style="list-style-type: none"> O que é, como se analisa, aspectos a ter em consideração Processo criativo e Design Thinking <ul style="list-style-type: none"> Metodologias de desenvolvimento de criatividade Ferramentas de desenvolvimento de processo criativo Etapas do processo de design thinking Ferramentas digitais de edição gráfica <ul style="list-style-type: none"> Seleção de ferramentas Artes finais <ul style="list-style-type: none"> Resolução de ficheiros Miras técnicas Modos e perfis de cor Máscaras e cortantes Formatos e escalas de ampliação Formatos de ficheiros e arquivo Maquetização e prototipagem <ul style="list-style-type: none"> Ferramentas e técnicas de prototipagem digitais e manuais Orçamentação <ul style="list-style-type: none"> Custos de produção 	<ul style="list-style-type: none"> Intrepretar um briefing Identificar as etapas da metodologia projetual em design Utilizar metodologias e ferramentas de processo criativo Utilizar ferramentas digitais de edição gráfica Aplicar técnicas de arte-finalização Empregar procedimentos de maquetização e prototipagem Capacidade de cálculo matemático Enumerar os elementos de um orçamento Empregar as técnicas e processos de pré-impressão, impressão e acabamentos 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Sentido estético Flexibilidade cultural Organização

<ul style="list-style-type: none"> • Cálculos de custos <p>Pé-impressão</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de preflight • Técnicas de imposição • Provas de impressão e acabamentos <p>Impressão e acabamentos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Processos de impressão, características finalidades • Processos de acabamentos, características finalidades 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Conceber um projeto de artes gráficas:

- CD1. Analisando o briefing e definindo um conceito de comunicação e linha gráfica tendo em conta os objetivos e o público-alvo
- CD2. Utilizando ferramentas digitais para criação das peças gráficas tendo em conta as especificidades técnicas da peça
- CD3. Elaborando artes finais e preparando as peças para pré-impressão, identificando e corrigindo os erros técnicos nas peças de acordo com os pré-requisitos técnicos de cada peça
- CD4. Fazendo a maquetização e prototipagem tendo em conta os meios e suportes adequados a cada peça gráfica
- CD5. Selecionando os processos de impressão e acabamentos tendo em conta as especificidades técnicas das peças gráficas

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão
- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição gráfica
- Briefing de projeto gráfico
- Materiais e ferramentas diversificadas para prototipagem manual
- Estudos de caso de projetos gráficos

OBSERVAÇÕES

- **METODOLOGIA PEDAGÓGICA:**

Sugere-se a utilização de métodos ativos com recurso ao estudo de casos de projetos gráficos e baseado na ação de desenvolvimento de um projeto prático

- **FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):**

Para esta UC a organização da formação deve ser presencial

UC 0000 Prestar informação sobre o setor de artes gráficas

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar a informação requerida acerca do setor das artes gráficas		
R2. Informar e esclarecer o cliente sobre o setor das artes gráficas		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Setor das artes gráficas - antecedentes históricos. Influência socioeconómica do setor. Novas tendências do setor de artes gráficas - novos produtos e serviços. Estratégias de produtos e serviços. Fatores críticos de sucesso do setor das artes gráficas em Portugal. Organismos internacionais do setor as artes gráficas. Organismos nacionais e locais de no setor as artes gráficas. Organização e divisão funcional no setor das artes gráficas Comunicação e relacionamento interpessoal. Legislação da atividade. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar a evolução e a influência socioeconómica do setor das artes gráficas Enumerar as novas tendências do setor das artes gráficas Descrever o setor das artes gráficas 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 setor das artes gráficas Informar acerca da função das diferentes entidades nacionais, regionais e locais relacionadas com o setor das artes gráficas Diferenciar a estrutura, organização e divisão funcional dos estabelecimentos de artes gráficas Distinguir a organização funcional no setor das artes gráficas Informar sobre as diferentes atividades do setor das artes gráficas Interpretar legislação relativa ao setor das artes gráficas 	<ul style="list-style-type: none"> 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 setor de artes gráficas:

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)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

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

OBSERVAÇÕES

UC 00033 Comunicar e interagir em contexto profissional
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Preparar a mensagem a comunicar em contexto profissional.		
R2. Informar e esclarecer diferentes interlocutores em contexto presencial e não presencial.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> 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). 	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> 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.

<ul style="list-style-type: none"> • 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 – <i>feedback</i>, resposta e reação. 	•	
--	---	--

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 00034 Colaborar e trabalhar em equipa
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

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	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> 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, <i>feedback</i> do desempenho. Técnicas de negociação, de resolução de problemas e de tomada de decisão. 	<ul style="list-style-type: none"> 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 <i>online</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> 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.

<ul style="list-style-type: none"> • Gestão de tempo – técnicas, planeamento, autoavaliação e otimização das tecnologias. • Trabalho <i>online</i> ou teletrabalho - condições facilitadoras, equipas 4D e atitude partilhada. • Saúde no trabalho - síndrome de <i>burnout</i>. • Organização das equipas na área profissional. • 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 <i>burnout</i> próprio e/ou dos colegas. 	
---	--	--

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)

- Aplicável a diferentes contextos.

RECURSOS

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

OBSERVAÇÕES

UC 0000 Interagir em inglês na área das artes gráficas
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Interpretar e selecionar informação especializada, verbal e não verbal, em suportes variados na área das artes gráficas R2. Transmitir enunciados orais coerentes no âmbito da área das artes gráficas R3. Redigir textos articulados e coesos relacionados com a área das artes gráficas		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Léxico (vocabulário) – na área das artes gráficas • 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. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagir em projetos internacionais • Utilizar procedimentos de pesquisa e recolha de informação na área das artes gráficas • Mobilizar recursos linguísticos relacionando informação de áreas e fontes diversificadas na área das artes gráficas • Distinguir informação essencial da informação acessória em textos e suportes diversificados. • Informar o cliente sobre os processos de impressão através de uma exposição clara • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

	<ul style="list-style-type: none"> • Responder a perguntas diretas sobre processos de impressão e custos • Iniciar, manter e terminar conversas na apresentação de orçamentos • Reconhecer e utilizar o vocabulário específico na apresentação de soluções de impressão para projetos gráficos • Utilizar linguagens não verbais na comunicação. • Transmitir informações concretas e diretas na apresentação de soluções de impressão para projetos gráficos • Trocar, verificar e confirmar informações na apresentação de orçamentos • Redigir notas, relatórios e preencher formulários para apresentar orçamentos 	
--	---	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Interagir em inglês na área das artes gráficas:

- 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)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

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

OBSERVAÇÕES

UC OPCIONAIS

UC 00000	Reproduzir projetos gráficos a cores
----------	--------------------------------------

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Criar um projeto gráfico ou preparar um projeto gráfico para impressão a cores R2. Selecionar os suportes e tintas para cada sistema de impressão R3. Calibrar o monitor e fazer a conversão do modo de cor para cada sistema de impressão R4. Preparar as chapas de impressão para o sistema offset e calibrar as máquinas de impressão R5. Fazer provas de impressão R6. Imprimir e monitorizar a impressão		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Fundamentos da cor <ul style="list-style-type: none"> Teoria das cores Psicologia das cores Princípios básicos de gestão de cores. Tecnologias e ferramentas <ul style="list-style-type: none"> Técnicas de edição e manipulação de imagens e gráficos vetoriais. Calibração de monitores e impressoras. Preparação de ficheiros para impressão <ul style="list-style-type: none"> Modo de cor para diferentes contextos (impressão digital, offset, etc.). Resolução de imagens. Conversão de ficheiros RGB para CMYK. Modo de cor CMYK na reprodução de cores Cores diretas Impressão de cores em fundos Seleção de cores Reprodução de cores na impressão	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer os fundamentos da cor Identificar as tecnologias e ferramentas de gestão de cor Identificar os processos para preparação de ficheiros na impressão a cores Identificar os suportes e materiais para impressão a cores Interpretar normas de fabricante Reconhecer os procedimentos de controle de qualidade e segurança no processo de impressão a cores 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Disponibilidade para aprender Sensibilidade estética

<ul style="list-style-type: none"> Processos de impressão a cores (offset, digital e serigrafia) Diferenças na reprodução de cores em cada processo. Tintas especiais (tintas metálicas e fluorescentes) Aplicações práticas e considerações de custo. <p>Controle de qualidade e ajustes</p> <ul style="list-style-type: none"> Ajustes de cor na impressora Métodos para avaliação visual da reprodução de cores. Identificação e correção de problemas comuns <p>Sustentabilidade na Escolha de Cores</p> <ul style="list-style-type: none"> Considerações ambientais na escolha de tintas para reprodução a cores e métodos de impressão. Opções sustentáveis de tintas e suportes 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Reproduzir projetos gráficos a cores:

CD1. Preparando o projeto gráfico para impressão tendo em conta o sistema de impressão

CD2. Selecionando os suportes e tintas tendo em conta os objetivos do projeto e o sistema de impressão

CD3. Calibrando o monitor para garantir que as cores visualizadas correspondam ao resultado impresso.

CD4. Fazendo os ajustes na máquina de impressão tendo em conta o tipo de papel e tintas selecionadas

CD5. Fazendo o controle de qualidade das cores impressas através da análise das provas de impressão.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais para edição gráfica e conversão de ficheiros digitais em chapas de impressão
- Impressoras diversas
- Materiais e suportes de impressão
- Manual de especificações técnicas do fabricante

- Projeto gráfico para ser impresso e/ou briefing para criação de projeto gráfico

OBSERVAÇÕES

- METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização de métodos ativos com recurso a prática real e com desenvolvimento de um projeto prático.

- FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Para esta UC a organização da formação deve ser presencial

- RECURSOS INDISPENSÁVEIS

Equipamentos e materiais para impressão em diversos sistemas em alternativa parceria com uma gráfica, empresa de impressão ou outra entidade que permita através de workshops a prática da impressão a cores

UC 00000
Operar máquinas de impressão offset
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25
CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Preparar os ficheiros para impressão e converter o arquivo digital em chapas de impressão R2. Ajustar a máquina offset para o formato do papel a ser utilizado e carregar as chapas de impressão na máquina. R3. Calibrar e alinhar a máquina R4. Carregar o papel e fazer os ajustes dos registos R5. Imprimir e fazer a monitorização da impressão R6. Proceder à verificação de manutenção da máquina		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Fundamentos da impressão offset <ul style="list-style-type: none"> Definição e princípios básicos da impressão offset. Comparação com outras tecnologias de impressão. Visão histórica do desenvolvimento da impressão offset. Mudanças tecnológicas ao longo do tempo. Equipamentos e Componentes <ul style="list-style-type: none"> Descrição e função de diferentes tipos de máquinas offset. Configurações específicas para cada tipo de máquina. Componentes principais, como cilindros, chapas, rolos de tinta e de água. Preparação do trabalho <ul style="list-style-type: none"> Preparação de Chapas Ajustes de máquina e calibração Controle de qualidade <ul style="list-style-type: none"> Inspeção visual e testes de qualidade 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer os fundamentos da impressão offset Identificar equipamentos e componentes das máquinas de impressão offset Empregar os procedimentos indicados para cada etapa do processo de impressão offset Distinguir os suportes e materiais para impressão offset Interpretar normas de fabricante Empregar os procedimentos de controle de qualidade e segurança no processo de impressão offset 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Organização Disponibilidade para aprender

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resolução de problemas comuns ▪ Manutenção preventiva e solução de problemas básicos <p>Gestão de materiais e suportes</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Seleção suportes ▪ Tipos de tintas e suas aplicações. ▪ Controle de stock ▪ Reabastecimento e armazenamento <p>Segurança e boas práticas</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Procedimentos de segurança ao operar máquinas offset ▪ Manuseamento seguro de tintas, toners e produtos químicos ▪ Estratégias para reduzir o impacto ambiental ▪ Uso de suportes eco-friendly e tintas sustentáveis 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Operar máquinas de impressão offset:

- CD1. Utilizando ferramentas digitais de pré-impressão para preparar o arquivo, ajustando as configurações de cor, resolução e layout conforme necessário
- CD2. Convertendo o arquivo digital em chapas de impressão tendo em conta as tecnologias indicadas para este processo
- CD3. Selecionando os suportes e tintas tendo em conta as especificidades técnicas das peças a imprimir
- CD4. Configurando a máquina de acordo com as especificações técnicas do fabricante e as especificidades técnicas das peças a imprimir
- CD5. Concluindo o processo de impressão com os procedimentos de manutenção indicados nas especificações técnicas do fabricante

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais para edição gráfica e conversão de ficheiros digitais em chapas de impressão
- Impressora offset
- Materiais e suportes de impressão

- Manual de especificações técnicas do fabricante
- Projeto gráfico para ser impresso

OBSERVAÇÕES

- METODOLOGIA PEDAGÓGICA:
Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos demonstrativo com recurso a prática real e ativo com desenvolvimento de um projeto prático.
- FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):
Para esta UC a organização da formação deve ser presencial
- NECESSIDADE DE DESDOBRAMENTO DE TURMAS
Sugere-se o desdobramento da turma
- RECURSOS INDISPENSÁVEIS
Equipamentos e materiais para impressão offset em alternativa parceria com uma gráfica, empresa de impressão ou outra entidade que permita através de workshops a prática da impressão offset

UC 00000	Operar máquinas de impressão digital de pequeno formato
----------	---

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Preparar os ficheiros para impressão R2. Selecionar os suportes e tintas R3. Configurar a impressora, colocar os suportes de impressão e carregar o ficheiro R4. Realizar testes de qualidade e fazer ajustes de cor R5. Monitorizar o processo de impressão R6. Proceder à verificação de manutenção da máquina		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Fundamentos da impressão digital <ul style="list-style-type: none"> Definição e princípios básicos da impressão digital. Comparação com outros métodos de impressão. Exploração das diferentes tecnologias de impressão digital, como laser e jato de tinta. Características e aplicações específicas Equipamentos e Componentes <ul style="list-style-type: none"> Configurações e capacidades específicas Estudo dos componentes-chave das máquinas Preparação do trabalho <ul style="list-style-type: none"> Preparação de arquivos para impressão Ajustes de máquina e calibração Controle de qualidade <ul style="list-style-type: none"> Inspeção visual e testes de qualidade Resolução de problemas comuns Manutenção preventiva e solução de problemas básicos 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer os fundamentos da impressão digital Identificar equipamentos e componentes das máquinas de impressão digital Empregar os procedimentos indicados para cada etapa do processo de impressão digital Distinguir os suportes e materiais para impressão digital Interpretar normas de fabricante Empregar os procedimentos de controle de qualidade e segurança no processo de impressão digital 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Organização Disponibilidade para aprender

<p>Gestão de materiais e suportes</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Seleção suportes ▪ Tipos de tintas e suas aplicações. ▪ Controle de stock ▪ Reabastecimento e armazenamento <p>Segurança e boas práticas</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Procedimentos de segurança ao operar máquinas de impressão digital. ▪ Manuseamento seguro de tintas, toners e produtos químicos ▪ Estratégias para reduzir o impacto ambiental ▪ Uso de suportes eco-friendly e tintas sustentáveis 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Operar máquinas de impressão digital de pequeno formato:

- CD1. Utilizando ferramentas digitais de pré-impressão para preparar o arquivo, ajustando as configurações de cor, resolução e layout conforme necessário
- CD2. Selecionando os suportes e tintas tendo em conta as especificidades técnicas das peças a imprimir
- CD3. Configurando a máquina de acordo com as especificações técnicas do fabricante e as especificidades técnicas das peças a imprimir
- CD4. Concluindo o processo de impressão com os procedimentos de manutenção indicados nas especificações técnicas do fabricante

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais para edição gráfica
- Impressora de pequeno formato
- Materiais e suportes de impressão
- Manual de especificações técnicas do fabricante
- Projeto gráfico para ser impresso

OBSERVAÇÕES

- **METODOLOGIA PEDAGÓGICA:**

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos demonstrativo com recurso a prática real e ativo com desenvolvimento de um projeto prático.

- **FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):**

Para esta UC a organização da formação deve ser presencial

- **NECESSIDADE DE DESDOBRAMENTO DE TURMAS**

Sugere-se o desdobramento da turma

- **RECURSOS INDISPENSÁVEIS**

Equipamentos e materiais para impressão pequeno formato em alternativa parceria com uma gráfica, empresa de impressão ou outra entidade que permita através de workshops a prática da impressão em pequeno formato

UC 00000	Operar máquinas de impressão digital de grande formato
----------	--

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Preparar os ficheiros para impressão R2. Selecionar os suportes e tintas R3. Configurar a impressora, colocar os suportes e tintas de impressão e carregar o ficheiro R4. Imprimir prova de testes, realizar testes de qualidade e fazer ajustes de cor R5. Monitorizar o processo de impressão R6. Proceder à verificação de manutenção da máquina		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Fundamentos da impressão digital <ul style="list-style-type: none"> Definição e princípios básicos da impressão em grande formato. Finalidades, aplicação a diferentes setores. Exploração das diferentes tecnologias. Características e aplicações específicas Equipamentos e Componentes <ul style="list-style-type: none"> Configurações e capacidades específicas Função de diferentes modelos de impressoras Estudo dos componentes-chave das máquinas Preparação do trabalho <ul style="list-style-type: none"> Preparação de arquivos para impressão Ajustes de máquina e calibração Controle de qualidade <ul style="list-style-type: none"> Inspeção visual e testes de qualidade Manutenção preventiva e solução de problemas básicos 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer os fundamentos da impressão de grande formato Identificar equipamentos e componentes das máquinas de impressão de grande formato Empregar os procedimentos indicados para cada etapa do processo de impressão de grande formato Distinguir os suportes e materiais para impressão digital Interpretar normas de fabricante Empregar os procedimentos de controle de qualidade e segurança no processo de impressão de grande formato 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Organização Disponibilidade para aprender

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Avaliação de provas de impressão <p>Gestão de materiais e suportes</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Seleção suportes ▪ Tipos de tintas e suas aplicações. ▪ Controle de stock ▪ Reabastecimento e armazenamento <p>Segurança e boas práticas</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Procedimentos de segurança ao operar máquinas de impressão de grande formato ▪ Manuseamento seguro de tintas, toners e produtos químicos ▪ Estratégias para reduzir o impacto ambiental ▪ Uso de suportes eco-friendly e tintas sustentáveis 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Operar máquinas de impressão digital de pequeno formato:

- CD1. Utilizando ferramentas digitais de pré-impressão para preparar o arquivo, ajustando as configurações de cor, resolução e layout conforme necessário
- CD2. Selecionando os suportes e tintas tendo em conta as especificidades técnicas das peças a imprimir
- CD3. Configurando a máquina de acordo com as especificações técnicas do fabricante e as especificidades técnicas das peças a imprimir
- CD4. Concluindo o processo de impressão com os procedimentos de manutenção indicados nas especificações técnicas do fabricante

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais para edição gráfica
- Impressora de grande formato
- Materiais e suportes de impressão
- Manual de especificações técnicas do fabricante
- Projeto gráfico para ser impresso

OBSERVAÇÕES

- METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos demonstrativo com recurso a prática real e ativo com desenvolvimento de um projeto prático.

- FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Para esta UC a organização da formação deve ser presencial

- NECESSIDADE DE DESDOBRAMENTO DE TURMAS

Sugere-se o desdobramento da turma

- RECURSOS INDISPENSÁVEIS

Equipamentos e materiais para impressão de grande formato em alternativa parceria com uma gráfica, empresa de impressão ou outra entidade que permita através de workshops a prática da impressão em grande formato

UC 00000 Efetuar impressão em 3D
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Criar ou obter o modelo 3D R2. Preparar o modelo na ferramenta digital de fatiamento R3. Configurar a impressora, colocar o filamento e carregar o ficheiro do modelo R4. Pré-aquecer a impressora, imprimir e monitorizar a impressão R5. Proceder ao processo de manutenção da impressora pós-impressão		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
A impressão 3D <ul style="list-style-type: none"> Principais aplicações em diversos setores Diferentes tecnologias de impressão 3D Filamentos utilizados na impressão 3D, incluindo plásticos, metais, cerâmicas, etc. Considerações sobre propriedades e aplicações específicas de cada material Equipamentos e ferramentas digitais <ul style="list-style-type: none"> Tipos de impressoras 3D Características e capacidades das impressoras Ferramentas digitais de modelagem 3D Conceitos básicos de design para impressão 3D Processo de conversão de modelos 3D em arquivos prontos para impressão. Utilização de ferramentas digitais de fatiamento Configuração e calibração <ul style="list-style-type: none"> Configuração e calibração da impressora 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer os princípios básicos e características da impressão 3D Identificar os setores onde se pode aplicar a impressão 3D Identificar as etapas do processo de impressão 3D Identificar os equipamentos e materiais para impressão 3D Interpretar normas de fabricante Reconhecer os procedimentos de controle de qualidade e segurança no processo de impressão 3D Identificar medidas de sustentabilidade na impressão 3D 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Organização Disponibilidade para aprender

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Configuração da ferramenta digital de fatiamento <p>Processo de impressão</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Preparação da superfície de impressão ▪ Monitorização da impressão ▪ Pós-Processamento <p>Controle de qualidade e testes</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Métodos para avaliação da qualidade ▪ Inspeção visual e uso de instrumentos de medição ▪ Realização de testes funcionais para avaliar a viabilidade prática das peças impressas. ▪ Considerações sobre resistência, durabilidade e tolerâncias <p>Aspetos éticos e sustentáveis.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Questões éticas relacionadas à impressão 3D, como direitos autorais e propriedade intelectual. ▪ Responsabilidade ambiental na disposição de resíduos <p>Medidas de segurança</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Especificações técnicas do fabricante 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Efetuar impressão em 3D:

CD1. Preparando o modelo 3D para impressão tendo em conta o formato suportado pela impressora

CD2. Utilizando a ferramenta digital de fatiamento tendo em conta a as opções de resolução, densidade de preenchimento, suportes e temperatura da impressora.

CD3. Configurando a impressora tendo em conta o tipo de filamento e as especificações técnicas do fabricante

CD4. Concluindo o processo de impressão com os procedimentos de manutenção indicados nas especificações técnicas do fabricante

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Aplicável a diversos contextos

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais para modelagem 3D e fatiamento de modelos 3D
- Impressora 3D
- Filamentos para impressão 3D
- Manual de especificações técnicas do fabricante

OBSERVAÇÕES

▪ METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos demonstrativo com recurso a prática real e ativo com desenvolvimento de um projeto prático.

▪ FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Para esta UC a organização da formação deve ser presencial

▪ NECESSIDADE DE DESDOBRAMENTO DE TURMAS

Sugere-se o desdobramento da turma

▪ RECURSOS INDISPENSÁVEIS

Equipamentos e materiais para impressão 3D em alternativa parceria com uma gráfica, empresa de impressão ou outra entidade que permita através de workshops a prática de impressão 3D

UC 00000 Efetuar impressão serigráfica
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Adaptar a peça gráfica para o processo de impressão em serigrafia (fazer a separação de cores) R2. Preparar a tela e proceder ao processo de emulsão R3. Imprimir os fotolitos/negativos R4. Preparar as tintas R5. Proceder à impressão e secagem faseada das várias cores R6. Limpar os equipamentos		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Fundamentos da impressão serigráfica <ul style="list-style-type: none"> História e evolução da técnica de serigrafia. Princípios básicos e características da impressão serigráfica 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer os princípios básicos e características da impressão serigráfica Distinguir os materiais, suportes e equipamentos de impressão serigráfica Empregar os procedimentos indicados para cada etapa do processo de impressão serigráfica Empregar procedimentos de controle de qualidade e segurança no processo de impressão serigráfica Identificar medidas de sustentabilidade na impressão serigráfica 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Organização Disponibilidade para aprender
Equipamentos, materiais e suportes <ul style="list-style-type: none"> Função dos equipamentos utilizados na serigrafia, como quadros, telas, raspadores e secadores. Tipos de tintas e suportes 		
Preparação da tela e das peças de design/arte <ul style="list-style-type: none"> Processo de emulsificação e preparação da tela Técnicas para esticar e fixar a tela no quadro Adaptação das peças de design/arte Considerações específicas sobre a qualidade de impressão 		
Processo de Impressão <ul style="list-style-type: none"> Montagem e registo Preparação de tintas 		

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Suportes de impressão ▪ Impressão multicolor ▪ Impressão em grande formato <p>Controle de qualidade e resolução de problemas</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Métodos para avaliação da qualidade ▪ Inspeção visual e uso de instrumentos de medição ▪ Identificação e solução de problemas frequentes, como <i>bleeding</i>, <i>ghosting</i> e desalinhamento. ▪ Estratégias para evitar defeitos de impressão <p>Sustentabilidade da serigrafia</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estratégias para reduzir o impacto ambiental na impressão serigráfica. ▪ Alternativas <i>eco-friendly</i> de tintas e processos <p>Medidas de segurança</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Procedimentos para operar equipamentos e manusear produtos químicos. ▪ Manuseamento de tintas e solventes. 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Efetuar impressão serigráfica:

CD1. Preparando as peças de design/arte para impressão tendo em conta as suas características formais

CD2. Procedendo às várias etapas do processo de impressão tendo em conta a sequência de atividades

CD3. Procedendo às várias etapas do processo de impressão tendo em conta o processo de controle de qualidade e as medidas de segurança

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais para *edição de imagem*
- Projeto gráfico para impressão em serigrafia

- Equipamentos, materiais e suportes para a prática da serigrafia

OBSERVAÇÕES

- METODOLOGIA PEDAGÓGICA:

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos demonstrativo com recurso a prática real e ativo com visita a gráficas e baseado na ação de desenvolvimento de um projeto prático.

- FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):

Para esta UC a organização da formação deve ser presencial

- NECESSIDADE DE DESDOBRAMENTO DE TURMAS

Sugere-se o desdobramento da turma

- RECURSOS INDISPENSÁVEIS

Equipamentos, materiais e matérias para a prática da serigrafia em alternativa parceria com uma gráfica, empresa de impressão ou outra entidade que permita através de workshops a prática da serigrafia

UC 00000
Acompanhar o processo de impressão em flexografia
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25
CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Verificar o processo de transferência de tinta e de configuração e preparação das máquinas R2. Selecionar os suportes de impressão (papel e outros materiais) e de acabamentos R3. Verificar as ações de manutenção, controle de qualidade e sustentabilidade R4. Elaborar um relatório de observação de casos de estudo de processos de impressão em flexografia		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
A flexografia: <ul style="list-style-type: none"> Definição e princípios básicos História e evolução Componentes do sistema flexográfico Equipamentos e materiais: <ul style="list-style-type: none"> Máquinas flexográficas, aplicações específicas, configurações e capacidades Tipos de suportes Tintas e solventes Preparação do processo: <ul style="list-style-type: none"> Pré-impressão Montagem e registro Variáveis do processo: <ul style="list-style-type: none"> Ajustes de pressão, velocidade e temperatura. Controle da quantidade de tinta transferida Técnicas de impressão a cores Gestão e correção de cor Controle de qualidade: <ul style="list-style-type: none"> Principais aspectos a ter em conta Medições e testes técnicos Ajustes durante a produção Sustentabilidade e boas práticas: <ul style="list-style-type: none"> Práticas sustentáveis Normas de segurança 	<ul style="list-style-type: none"> Caracterizar os princípios básicos e evolução histórica da impressão em flexografia Reconhecer as características da impressão em flexografia Identificar as aplicações da impressão em flexografia Empregar processos de transferência de tinta e de configuração e preparação das máquinas Distinguir os tipos de suportes de impressão (papel e outros materiais) Empregar procedimentos de manutenção e controle de qualidade na impressão em flexografia Reconhecer as boas práticas na impressão em flexografia 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Disponibilidade para aprender Observação Sentido crítico

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Acompanhar o processo de impressão em flexografia:

- CD1. Identificando os princípios básicos da impressão em flexografia tendo em conta os componentes e processos de impressão
- CD2. Realizando os procedimentos de manutenção, resolução de problemas, controle de qualidade e sustentabilidade
- CD3. Elaborando relatório sobre o processo de impressão em flexografia tendo em conta o tipo de suporte, a resolução e formato do documento, a configuração da impressão e a finalidade da obra gráfica.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão
- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição de texto
- Recursos multimédia/visuais e audiovisuais sobre o tema
- Casos de estudo de obras gráficas impressas em flexografia
- Amostras de tipos de suportes de impressão (papel e outros materiais)
- Referências bibliográficas

OBSERVAÇÕES

- **METODOLOGIA PEDAGÓGICA:**
Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado à impressão em flexografia; ativo com recurso a pesquisa individual ou de grupo e ainda o debate ou discussão orientada sobre análise de obras gráficas impressas em flexografia e estudo de casos com recurso a visita a gráficas e/ou empresas de impressão.
- **FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):**
Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

UC 00000	Acompanhar o processo de impressão em rotogravura
-----------------	--

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Verificar o processo de configuração e preparação das máquinas R2. Selecionar os suportes de impressão (papel e outros materiais) e de acabamentos R3. Verificar os processos de gravação de cilindros R4. Verificar as ações de manutenção, controle de qualidade e sustentabilidade R5. Elaborar um relatório de observação de casos de estudo de processos de impressão em rotogravura		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
A rotogravura: <ul style="list-style-type: none"> Definição e características do processo de impressão Comparação com outras técnicas de impressão. Contextualização histórica Desenvolvimento tecnológico ao longo do tempo. Equipamentos e materiais: <ul style="list-style-type: none"> Tipos de máquinas e aplicações específicas. Configurações e capacidades. Processo de gravação dos cilindros Tipos de gravuras e materiais utilizados. Preparação do processo: <ul style="list-style-type: none"> Pré-impressão, preparação dos cilindros Procedimentos para montagem e registo dos cilindros na máquina. Uso de sistemas de registo automático. Variáveis do processo: <ul style="list-style-type: none"> Ajustes de pressão, velocidade e temperatura. Controle da quantidade de tinta transferida Técnicas de impressão a cores 	<ul style="list-style-type: none"> Caracterizar os princípios básicos e evolução histórica da impressão em rotogravura Reconhecer as características da impressão em rotogravura Identificar as aplicações da impressão em rotogravura Distinguir tipos de suportes de impressão (papel e outros materiais) Empregar procedimentos de manutenção e controle de qualidade na impressão em rotogravura Reconhecer as boas práticas na impressão em rotogravura 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Autonomia nas suas funções Disponibilidade para aprender Observação Sentido crítico

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestão e correção de cor <p>Controle de qualidade:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Principais aspetos a ter em conta ▪ Medições e testes técnicos ▪ Ajustes durante a produção <p>Sustentabilidade e boas práticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Práticas sustentáveis ▪ Normas de segurança 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Acompanhar o processo de impressão em rotogravura:

CD1. Identificando os princípios básicos da impressão em rotogravura tendo em conta os componentes e processos de impressão

CD2. Realizando os procedimentos de manutenção, resolução de problemas, controle de qualidade e sustentabilidade

CD3. Elaborando relatório sobre o processo de impressão em rotogravura tendo em conta o tipo de suporte, a resolução e formato do documento, a configuração da impressão e a finalidade da obra gráfica.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Gráficas e empresas de impressão
- Agências de Publicidade e Estúdios ou Gabinetes de Design
- Departamentos de Marketing e Comunicação
- Editoras e empresas de media
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Ferramentas digitais de edição de texto
- Recursos multimédia/visuais e audiovisuais sobre o tema
- Casos de estudo de obras gráficas impressas em rotogravura
- Amostras de tipos de suportes de impressão (papel e outros materiais)
- Referências bibliográficas

OBSERVAÇÕES

▪ **METODOLOGIA PEDAGÓGICA:**

Sugere-se a utilização da conjugação dos métodos expositivo e interrogativo com recurso a meios visuais e/ou audiovisuais para a explicitação dos conceitos associado à impressão em rotogravura; ativo com recurso a pesquisa individual ou de grupo e ainda o debate ou discussão orientada sobre

análise de obras gráficas impressas em rotogravura e estudo de casos com recurso a visita a gráficas e/ou empresas de impressão.

- **FORMA DE ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO (A DISTÂNCIA, PRESENCIAL, MISTO):**
Para esta UC a organização da formação deve ser preferencialmente presencial, podendo ser mista caso as circunstâncias assim o exijam

UC 00000	Avaliar os princípios do design e da comunicação visual
-----------------	--

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Caracterizar a profissão de designer de comunicação; R2. Caracterizar os fundamentos do design de comunicação R3. Enumerar as leis da percepção visual R4. Estruturar um projeto de comunicação visual R5. Caracterizar as ferramentas para o desenvolvimento do processo criativo		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • O conceito de design – origem; significado; ação • A comunicação – princípios básicos • Os elementos da comunicação visual • Os princípios da comunicação visual • As leis da percepção visual (Leis da Gestalt ou psicologia da forma) • A metodologia projetual em design de comunicação gráfico – Design Thinking • A criatividade e o processo criativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender a ação do designer de comunicação • Reconhecer os elementos da comunicação visual • Reconhecer os princípios da comunicação visual • Reconhecer as leis da percepção visual • Identificar as etapas do Design Thinking • Reconhecer as técnicas de processo criativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Consciência social e cidadania • Disponibilidade para aprender • Curiosidade • Sentido crítico

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Avaliar os princípios do design e da comunicação visual:

CD1. Caracterizando a ação do designer de comunicação

CD2. Caracterizando os elementos da comunicação visual

CD3. Caracterizando os princípios da composição visual

CD4. Enumerando as leis da percepção visual

CD5. Estruturando as etapas e ações de cada etapa da metodologia projetual em design

CD6. Caracterizando as ferramentas para o desenvolvimento do processo criativo

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Aplicável a diferentes contextos.

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Casos de estudo de peças de comunicação visual.

OBSERVAÇÕES

UC 00000
Conceber portfólios fotográficos aplicados a projetos de comunicação gráfica
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar o briefing de comunicação R2. Definir as tipologias de imagem a fotografar R3. Preparar os equipamentos espaços e adereços para fotografar R4. Realizar várias fotografias R5. Editar as fotografias R6. Preparar os ficheiros fotográficos para serem aplicados no projeto gráfico		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Máquinas fotográficas digitais, mesas digitalizadoras (scanners) e seus acessórios Dispositivos de armazenamento de imagens e técnicas de arquivo Aplicativos de edição de imagem Impressão, exportação e difusão conforme as finalidades do projeto gráfico Edição fotográfica aplicada num projeto de comunicação gráfica - objetivos, processos e fases 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os diferentes tipos de máquinas digitais e os seus componentes Manipular a câmara digital e a edição de imagem digital. Identificar formatos e resoluções Aplicar técnicas de arquivo digital. 	<ul style="list-style-type: none"> Sentido de responsabilidade Autonomia Sensibilidade estética e criativa Sentido de organização

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO
Conceber portfólios fotográficos aplicados a projetos de comunicação gráfica:

CD1. Tendo em consideração os objetivos comunicacionais

CD2. Manuseando corretamente e em segurança os equipamentos fotográficos

CD3. Editando as imagens para serem aplicadas no projeto gráfico tendo em conta a estética do projeto

CD4. Definindo o formato e resolução das imagens tendo em conta os suportes do projeto

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Aplicável a diversos contextos

RECURSOS

- Briefing
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática
- Estudos de caso fotografias de projetos gráficos

OBSERVAÇÕES

UC 00000 Criar infografias
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar o briefing e pesquisar e selecionar referências e tendências estéticas e criativas R2. Sistematizar a informação R3. Definir a linha gráfica R5. Elaborar esboços para testar a legibilidade da informação a infografar R4. Criar os elementos visuais que constituem a infografia (icons; sinais, signos, iconografia e pictografia) R6. Fazer a composição dos elementos visuais e maquetizar a infografia		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • O briefing de comunicação • As fontes e recursos para pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas • A metodologia projetual em design de comunicação gráfico – (Design Thinking) • A Criatividade e o processo criativo • A infografia- Contextualização histórica e princípios base • Os princípios da comunicação visual • As leis da percepção visual (Leis da Gestalt ou psicologia da forma) • As maquetes e protótipos; mockups; gestão de ficheiros digitais e arquivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretar um briefing • Aplicar técnicas de pesquisa e seleção de informação • Identificar referências e tendências estéticas e criativas • Relacionar informação • Aplicar metodologia projetual (Design Thinking) • Aplicar técnicas de processo criativo • Estruturar arquitetura de informação • Estabelecer hierarquia de informação • Comunicar através de meios visuais • Selecionar e utilizar programas informáticos • Preparar um projeto de comunicação visual para ser entregue 	<ul style="list-style-type: none"> • Sentido de responsabilidade • Autonomia • Objetividade • Sensibilidade estética e criativa

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO
Criar infografias:

CD1. Tendo em consideração os objetivos e condicionalismos apresentados no briefing

CD2. Adequando a linha gráfica ao público-alvo e à função da peça infográfica

CD3. Estabelecendo uma hierarquia de informação adequada à narrativa da peça infográfica

CD4. Utilizando programas informáticos adequados à produção da infografia tendo em conta a sua função

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)
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Briefing
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática
- Aplicações informáticas de edição de vetores e edição eletrónica
- Bancos de imagem bitmap e/ou vetorial
- Estudos de caso de *infografias*

OBSERVAÇÕES

UC 00000
Conceber projetos gráficos para embalagens
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25
CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
<p>R1. Analisar o briefing e pesquisar e selecionar referências e tendências estéticas e criativas</p> <p>R2. Selecionar e prototipar o cortante da embalagem, distribuir a informação gráfica pelas partes que a constituem e testar a sua funcionalidade</p> <p>R3. Usar um programa de edição de vetores para maquetizar a embalagem (editar o cortante, ajustá-lo à sua função e aplicar os grafismo e elementos informativos)</p> <p>R4. Imprimir o cortante maquetizado e prototipar, fazer ajustes e voltar a maquetizar se necessário</p> <p>R5. Preparar os ficheiros digitais para impressão em gráfica</p>		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Design de embalagem - Contexto histórico, social e económico Embalagem – Finalidades e processos Bidimensionalidade versus tridimensionalidade no design de comunicação gráfica Normas legais sobre embalagens Fontes e recursos para pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas Artes finais, maquetização. Prototipagem e gestão de ficheiros digitais 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer o contexto histórico, social e económico da embalagem Identificar questões ligadas à economia de materiais, à ecologia e sustentabilidade na produção de embalagens Identificar as técnicas, materiais e formatos na produção de embalagens Identificar referências e tendências estéticas e criativas Preparar um projeto de embalagem para ser entregue 	<ul style="list-style-type: none"> Sentido de responsabilidade Autonomia Organização Sensibilidade estética e criativa Respeito pela legislação em vigor Consciência social e cidadania

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO
Conceber projetos gráficos para embalagens:

- CD1. Selecionando e ajustando o cortante tendo em consideração a função para a qual a embalagem vai ser usada
- CD2. Adequando a linguagem visual ao público-alvo e à função da embalagem
- CD3. Adequando a informação constante na embalagem às normas legais
- CD4. Selecionando os materiais e técnicas tendo em conta a função da embalagem
- CD5. Preparando adequadamente os ficheiros digitais para impressão

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
- Exercício da atividade como profissional liberal

RECURSOS

- Briefing
- Regulamentação sobre embalagens
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática
- Aplicações informáticas de edição de vetores
- Cortantes de embalagem

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0000

Avaliar os direitos de autor, proteção de dados e propriedade industrial

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1.		
R2.		
R3.		
R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

(designação da UC):

CD1.

CD2.

CD3.

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

•

-
-
-

RECURSOS

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0000

Planear a procura de emprego

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1.		
R2.		
R3.		
R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
.	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

(designação da UC):

CD1.

CD2.

CD3.

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

.

-
-
-

RECURSOS

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 00031 Criar e desenvolver ideias de negócio
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

CARGA HORÁRIA: 50H

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	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Empreendedorismo – princípios. • Criatividade – definição e processo criativo. • Inovação e seus tipos. • Modelos e técnicas de geração de ideias – <i>design thinking</i>, 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), 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Caracterizar 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

<p>concorrência, produtos, serviços, local, instalações e equipamento, transporte, armazenamento e gestão de stocks, meios de promoção e clientes, financiamento, custos, vendas, lucros e impostos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 		
--	--	--

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 00032 | Elaborar o plano de negócios
PONTOS DE CRÉDITO: 4,5
CARGA HORÁRIA: 50H

REALIZAÇÕES		
R1. Estabelecer o âmbito de atuação e os objetivos estratégicos do negócio a desenvolver. R2. Planejar e descrever os recursos humanos, físicos e financeiros necessários ao projeto. R3. Planejar e descrever a estratégia comercial. R4. Estabelecer a forma de gestão e controlo do negócio.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> 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.

<ul style="list-style-type: none"> Plano de comercialização – etapas, atividades, recursos. Recursos humanos. Plano de investimento. Plano de financiamento – estruturas, fontes, custos de financiamento. Projeções/modelo financeiro – vendas, <i>cash-flow</i>, rentabilidade. Plano de gestão e controlo do negócio – vendas, produção, informação financeira. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar as potenciais estruturas, fontes, período e fases de financiamento. Realizar a projeção de vendas. Calcular as projeções de <i>cash-flow</i>. 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. 	
--	--	--

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 00000 | Desenvolver competências pessoais e criativas
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

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	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • 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 expectativas. • Objetivos SMARTER. • Criatividade e processo criativo – princípios. • Ferramentas de estimulação da criatividade, sensibilidade e curiosidade – <i>brainstorming</i>, associação de ideias, mapas mentais, improvisação, entre outras. • Plano de ação pessoal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer a importância do autoconhecimento para o processo de melhoria e aprendizagem ao longo da vida. • Identificar características, 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidades pelas suas ações. • Autonomia no âmbito das suas funções. • Autoconhecimento. • Automotivação. • Controlo emocional. • Empatia. • Iniciativa. • Flexibilidade e adaptabilidade. • Empenho. • Sentido crítico. • Sentido criativo.

- | | | |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">Autoavaliação de competências e de desempenho. | | |
|--|--|--|

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 000067 | Aplicar a escrita criativa em contexto profissional
PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
R1. Estruturar um texto escrito com objetivos criativos.		
R2. Redigir e editar um texto escrito criativo através de canais de comunicação convencionais e digitais..		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> Escrita criativa - definição. Fundamentos da escrita criativa - propósito, composição, adequação ao público-alvo. Tipologias textuais - características e estruturas. Texto publicitário (<i>slogan</i>) - publicidade e <i>marketing</i>, público-alvo, processo publicitário AIDMA (Atenção, Interesse, Desejo – de ter ou usufruir, Memorização, Ação). Associações na expressão escrita – temas, conceitos, imagens, sons, palavras e frases. Escrita criativa - construção e transgressão, humor, adaptação, absurdo, ambiguidade de sentido (polissemia), recurso a metáforas, analogias e imagens, outros recursos expressivos. Criatividade – <i>marketing</i> de conteúdos, comunicação persuasiva/apelativa e de conexão com os outros. Multimodalidade no texto publicitário - conjugação de diferentes linguagens e recursos, verbais e não verbais (postura, tom de voz, articulação, ritmo, entoação, expressividade, silêncio, olhar, entre outros), linguagem pessoal e diálogo corporal. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os conceitos associados à escrita criativa. Interpretar as necessidades e expectativas do público-alvo. Definir os objetivos, a tipologia textual e estrutura do texto. Aplicar técnicas de escrita criativa. Aplicar técnicas de escrita de textos publicitários. Utilizar características de texto multimodal no texto publicitário. Aplicar técnicas de revisão e edição de texto. Adaptar a comunicação escrita em função do público-alvo e do contexto. Adaptar a comunicação escrita ao canal de comunicação. Utilizar diferentes estilos de escrita na gestão de situações diversas. 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações. Autonomia no âmbito das suas funções. Empenho. Sentido crítico. Sentido criativo. Autoconfiança. Autorreflexão. Escuta ativa. Empatia. Flexibilidade e adaptabilidade. Sentido de organização. Disponibilidade para aprender. Respeito pelas regras e normas definidas.

<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de comunicação criativa - imaginação (estimulação e flexibilidade para relacionar vivências e experiências), originalidade (modo pessoal de organizar os conteúdos), possibilidades textuais, outras. • Técnicas e processos de criação artística escrita. • Canais de comunicação convencionais e digitais. 		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Aplicar a comunicação criativa em contexto profissional:

CD1. Criando e editando o texto escrito de acordo com o objetivo e contexto profissional.

CD2. Utilizando uma narrativa clara, criativa e persuasiva, com recurso a linguagem verbal e não verbal.

CD3. Relacionando as técnicas de escrita criativa com as técnicas de comunicação, evidenciando a ligação da oralidade com a escrita.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Aplicável a diferentes contextos.

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Obras literárias e textos criativos com aplicação em diversos contextos.
- Recursos multimédia e audiovisuais

OBSERVAÇÕES

UC 00077 Aplicar *storytelling* na comunicação

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

CARGA HORÁRIA: 25H

REALIZAÇÕES		
<p>R1. Construir e estruturar uma narrativa.</p> <p>R2. Transmitir a mensagem com impacto emocional a diferentes interlocutores e em contextos variados.</p> <p>R3. Avaliar o resultado da transmissão da mensagem.</p>		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> 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, expectativas e motivação. Perfis comunicacionais – comunicação passiva, agressiva, assertiva e manipuladora. Gestão das emoções. <i>Storytelling</i> – conceito e pilares (propósito, autenticidade, abertura, empatia, clareza e escuta). <i>Storytelling</i> – objetivos, tipos, métodos e técnicas, contextos de aplicação. 	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> 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.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Storytelling</i> – vantagens e desafios (internos e externos). ▪ Técnicas de apresentação pública. ▪ Avaliação do impacto da apresentação. 		
---	--	--

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

2.3. REFERENCIAIS DE COMPETÊNCIAS DAS QUALIFICAÇÕES DA AEF 225 – HISTÓRIA E ARQUEOLOGIA

2.3.1. Técnico/a Especialista em Conservação e Restauro de Madeira (Escultura e Talha)

REFERENCIAL DE COMPETÊNCIAS DA QUALIFICAÇÃO

Técnico/a Especialista em Conservação e Restauro de
Madeira (Escultura e Talha)

ÁREA DE EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO: 225 – História e Arqueologia

CÓDIGO DA QUALIFICAÇÃO: 000000

NÍVEL DE QUALIFICAÇÃO: 5

PONTOS DE CRÉDITO:

PUBLICAÇÕES E ATUALIZAÇÕES:

OBSERVAÇÕES:

DESCRIÇÃO GERAL DA QUALIFICAÇÃO (MISSÃO):

Efetuar diagnósticos e peritagens em arte sacra, esculturas e talhas de madeira de interesse histórico e conservar e restaurar ao nível da madeira, policromias, douramentos e outras formas de revestimentos decorativos.

ATIVIDADES PRINCIPAIS:

- A1. Identificar as características e efetuar o diagnóstico do estado de conservação.
- A2. Elaborar propostas de conservação e restauro.
- A3. Implementar e desenvolver intervenções de conservação e restauro.
- A4. Elaborar planos de prevenção com vista à manutenção do estado de conservação das peças intervencionadas.
- A5. Documentar todo o processo de conservação e restauro.

COMPONENTE DE FORMAÇÃO GERAL E CIENTÍFICA

CÓDIGO UC ¹⁴	N.º UC	UNIDADES DE COMPETÊNCIA	PONTOS DE CRÉDITO
	01	Prestar informação sobre a historiografia portuguesa	2,25
	02	Prestar informação sobre a história da escultura de madeira e talha em Portugal	2,25
	03	Prestar informação sobre legislação, ética e princípios deontológicos da conservação e restauro	2,25
	04	Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho	2,25
	05	Comunicar e interagir em língua inglesa	2,25
	06	Implementar noções de gestão e orçamento	2,25

Total de Pontos de Crédito da Formação Geral e Científica: 15 (150h)

¹⁴ 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.

COMPONENTE DE FORMAÇÃO TECNOLÓGICA

UC OBRIGATÓRIAS

CÓDIGO UC ¹⁵	N.º UC	UNIDADES DE COMPETÊNCIA	PONTOS DE CRÉDITO
	01	Executar peritagem expedita	2,25
	02	Executar peritagem em conservação e restauro	2,25
	03	Implementar técnicas laboratoriais	4,5
	04	Implementar os princípios básicos da química na conservação e restauro de madeiras e talha	2,25
	05	Implementar os princípios da biologia na conservação e restauro de madeiras e talha	2,25
	06	Diagnosticar o estado de conservação da obra de arte	2,25
	07	Utilizar os materiais de acordo com as características da peça e do seu estado de conservação	2,25
	08	Implementar a iconografia	2,25
	09	Elaborar proposta de tratamento	4,5
	10	Executar obras de escultura e talha em madeira	4,5
	11	Executar técnicas de desenho técnico	4,5
	12	Executar técnicas de desenho aplicado à reconstrução de lacunas	4,5
	13	Executar técnicas pictóricas	4,5
	14	Executar técnicas de douramento	4,5
	15	Executar técnicas de reconstrução de lacunas volumétricas	4,5
	16	Executar técnicas de reintegração cromática	4,5
	17	Executar técnicas de conservação	4,5
	18	Executar técnicas de restauro	4,5
	19	Executar técnicas de acabamento e proteção	4,5
	20	Implementar métodos de preservação da obra de arte	4,5
	21	Executar técnicas de registo fotográfico de obras de arte	2,25

¹⁵ 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.

CÓDIGO UC ¹⁵	N.º UC	UNIDADES DE COMPETÊNCIA	PONTOS DE CRÉDITO
	22		
	23		
	24		
Total de pontos de crédito de UC Obrigatórias			76,5

Para obter a qualificação de _____, para além das UC Obrigatórias, terão também de ser realizadas UC Opcionais¹⁶ correspondentes à carga horária de ____ ou ao total de pontos de crédito de ____.

UC OPCIONAIS

CÓDIGO UC ¹⁷	N.º UC	UNIDADES DE COMPETÊNCIA	PONTOS DE CRÉDITO
	01		
	02		
	03		
	04		
	05		
	06		
	07		
	08		
	09		
	10		
	11		
	12		

¹⁶ Poderão ser seleccionadas 10% de UC transversais de entre o leque definido (20% a 30%) de UC opcionais.

¹⁷ 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.

CÓDIGO UC ¹⁷	N.º UC	UNIDADES DE COMPETÊNCIA	PONTOS DE CRÉDITO
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		
	31		
	32		

Total de pontos de crédito da componente de formação tecnológica	
--	--

COMPONENTE DE FORMAÇÃO GERAL E CIENTÍFICA

UNIDADES DE COMPETÊNCIA

UC 0000/0001	Prestar informação sobre a historiografia artística portuguesa
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar a informação requerida acerca da história artística portuguesa. R2. Informar e esclarecer sobre a história artística portuguesa. R3. R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Introdução à história da arte As linhas de força da Arte Portuguesa, do século XII a XX Portugal e a abertura às novas correntes estéticas <ul style="list-style-type: none"> Os descobrimentos e a diáspora Além – Mar A Arte Erudita e Arte Popular O Estatuto do Artista <ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar a evolução e a influência da história da artística portuguesa Enumerar as novas correntes estéticas. Descrever o estatuto do artista 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Sentido Crítico Proatividade

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Prestar informação sobre a historiografia artística portuguesa:

CD1. Contextualizando a história artística portuguesa.

CD2. Reconhecendo o estatuto do artista

CD3.

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-
-

RECURSOS

- Dispositivo eletrónico com acesso à internet
- Documentação técnica
- Manuais de história de arte
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0002	Prestar informação sobre a história da escultura de madeira e talha em Portugal
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar a informação requerida acerca do enquadramento histórico dos vários movimentos artísticos em Portugal. R2. Informar e esclarecer os movimentos artísticos que mais influenciaram a escultura de madeira e talha em Portugal. R3. R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
As primeiras manifestações artísticas A Arte medieval: contextos e características da época <ul style="list-style-type: none"> Portugal medieval A Arte Gótica <ul style="list-style-type: none"> O Gótico flamejante O contexto renascentista português – o manuelino O Maneirismo: a austeridade artística e a escultura maneirista O estilo Barroco/ Rococó/ Neoclássico O Romantismo e os revivalismos. O Séc. XIX: naturalismo da escultura A modernidade mundial: as diversas interpretações <ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Descrever as primeiras manifestações artísticas Identificar o contexto e as características da arte medieval Identificar o contexto e as características da arte medieval em Portugal Identificar o contexto e as características da arte Gótica Descrever o contexto renascentista português e o estilo manuelino Identificar o contexto e as características do Maneirismo Identificar o contexto e as características do estilo Barroco/ Rococó/ Neoclássico Interpretar a modernidade mundial 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações Sentido Crítico Proatividade

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Prestar informação sobre a história da escultura de madeira e talha em Portugal:

CD1. Contextualizando os movimentos artísticos.

CD2. Reconhecendo os movimentos artísticos que mais influenciaram a escultura e talha em Portugal

CD2.

CD3.

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-

RECURSOS

- Dispositivo eletrónico com acesso à internet
- Documentação técnica
- Manuais de história de arte
-
-
-
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0003	Atuar de acordo com a legislação, ética e princípios deontológicos da conservação e restauro
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar a legislação nacional e europeia R2. Implementar a legislação enquadradora da atividade de conservação e restauro R3. R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Documentos orientadores <ul style="list-style-type: none"> Legislação nacional Legislação europeia As competências profissionais inscritas nos quadros legais e normativos <ul style="list-style-type: none"> Atividades legalmente exercidas e o seu enquadramento socioeconómico Legislação enquadradora da atividade de conservação e restauro <ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretar a legislação nacional Interpretar a legislação europeia Identificar as atividades legalmente exercidas e o seu enquadramento socioeconómico Interpretar legislação enquadradora da atividade de conservação e restauro 	<ul style="list-style-type: none"> Sentido de organização Responsabilidade pelas suas ações Rigor no cumprimento das normas e procedimentos Sentido crítico

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Atuar de acordo com a legislação, ética e princípios deontológicos da conservação e restauro:

CD1. Compreendendo o enquadramento legal em que se atua

CD2. Respeitando as normas enquadradoras da atividade de conservação e restauro

CD3.

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-

RECURSOS

- Legislação e regulamentos
- Normas e procedimentos internos
- Sistemas de informação
-
-
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0004	Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar os principais problemas ambientais R2. Analisar os princípios gerais sobre segurança e saúde no trabalho R3. Aplicar medidas e procedimentos de segurança e saúde no trabalho R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Ambiente <ul style="list-style-type: none"> Principais problemas ambientais da atualidade Resíduos <ul style="list-style-type: none"> Definição Produção de resíduos Gestão de resíduos <ul style="list-style-type: none"> Entidades gestoras de fluxos específicos de resíduos Estratégias de atuação Boas práticas para o meio ambiente Segurança, higiene e saúde no trabalho <ul style="list-style-type: none"> Conceitos básicos <ul style="list-style-type: none"> Trabalho, saúde, segurança no trabalho, higiene no trabalho, saúde no trabalho, medicina no trabalho, ergonomia, psicossociologia do trabalho, acidente de trabalho, doença profissional, perigo, risco profissional, avaliação de riscos e prevenção Enquadramento legislativo nacional <ul style="list-style-type: none"> Obrigações gerais do empregador e do trabalhador 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os principais problemas ambientais Promover a aplicação de boas práticas para o meio ambiente Interpretar os principais conceitos relacionados com a segurança e saúde no trabalho Identificar as normas relativas à segurança e saúde no trabalho Identificar os principais riscos presentes no local de trabalho e na atividade profissional Aplicar medidas de prevenção e proteção adequadas Aplicar os procedimentos em caso de acidente de trabalho Reconhecer a sinalização de segurança e saúde Utilizar equipamentos de proteção individual 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidade pelas suas ações. Autonomia no âmbito das suas funções. Autocontrolo. Sentido de organização. Cooperação com a equipa. Respeito pelas normas de segurança

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acidentes de trabalho ▪ Conceito de acidente de trabalho ▪ Causas dos acidentes de trabalho ▪ 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho:

- 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
- CD4.
- CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-

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 0000/0005	Comunicar e interagir em língua inglesa
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

REALIZAÇÕES		
R1. Interpretar e selecionar informação especializada, verbal e não verbal, em suportes variados R2. Transmitir orientações técnicas, desenhos, normas e outros documentos técnicos R3. Redigir textos articulados e coesos relacionados com o contexto socioprofissional R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Língua inglesa no quotidiano socioprofissional Terminologia técnica em língua inglesa no âmbito do contexto socioprofissional <ul style="list-style-type: none"> Aspetos formais do sistema linguístico inglês Tradução e terminologia: entidades normalizadoras e o papel da terminologia nas comunidades profissionais Tipos de textos associados ao contexto socioprofissional (ex.: normas nacionais/internacionais; manuais de instruções; estudos científicos/técnicos) Fluência de leitura. Regras de produção de documentos escritos. Regras de cortesia e convenções linguísticas <ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicar conhecimentos de língua inglesa em contexto socioprofissional Ler e traduzir orientações técnicas, desenhos, normas e outros documentos técnicos em contexto socioprofissional Utilizar a língua inglesa na produção de textos a nível oral e escrito, adequando-a ao contexto socioprofissional 	<ul style="list-style-type: none"> Sentido de organização Responsabilidade pelas suas ações Rigor no cumprimento das normas e procedimentos Sentido crítico Escuta ativa

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Comunicar e interagir em língua inglesa:

- CD1. Comunicando oralmente de forma precisa e eficaz, com ritmo e entoação apropriados e adaptando o discurso ao registo do interlocutor
- CD2. Utilizando vocabulário técnico adequado ao contexto socioprofissional
- CD3. Produzindo um texto escrito de forma clara e articulada, de acordo com a sua finalidade e público-alvo
- CD4. Aplicando técnicas de redação de documentos profissionais e usando as regras de ortografia, de pontuação e de acentuação
- CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-
-

RECURSOS

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

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0006	Implementar noções de gestão e orçamento
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

REALIZAÇÕES		
R1. Efetuar o levantamento dos recursos humanos, materiais, financeiros e temporais necessários para a intervenção a realizar R2. Elaborar a folha de obra R3. Elaborar o orçamento para a intervenção a realizar R4. Monitorizar e avaliar o orçamento		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Orçamentos: noções gerais <ul style="list-style-type: none"> Gestão oficial: relacionamento da gestão de oficina com os instrumentos de contabilidade geral Folha de Obra: elementos técnicos e elementos financeiros <ul style="list-style-type: none"> Elementos descritores Tabelas de custos Controlo administrativo e financeiro Cadernos de encargos e orçamentos Técnicas de orçamentação <ul style="list-style-type: none"> De obra global De peça a peça Aplicação das técnicas de controlo de Orçamento e Folha de Obra, Registos e escrituração <ul style="list-style-type: none"> Faturas e controlo legal A Gestão e Orçamentos numa visão de trabalho de Oficina e Prestação de serviços ao exterior <ul style="list-style-type: none"> Estudo e apresentação didática de casos 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretar noções gerais de orçamentação Identificar os elementos técnicos e financeiros para orçamentação na folha de obra Realizar tabelas de custos Realizar controlo administrativo e financeiro Analisar cadernos de encargos e orçamentos Aplicar técnicas de orçamentação Aplicar técnicas de controlo de orçamento e folha de obra 	<ul style="list-style-type: none"> Rigor e cumprimento das normas e procedimentos Responsabilidade pelas suas ações Sentido crítico Cooperação com a equipa Sentido de organização

▪		
---	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Implementar noções de gestão e orçamento:

CD1. Respeitando as normas e procedimentos técnicos e administrativos

CD2. Respeitando as técnicas para elaboração do orçamento

CD3. Identificando os desvios e propondo os ajustamentos necessários no orçamento e folha de obra

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas
- Legislação
- Sistema informático
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

COMPONENTE DE FORMAÇÃO TECNOLÓGICA

UNIDADES DE COMPETÊNCIA OBRIGATÓRIAS

UC 0000/0001	Executar peritagem expedita
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

REALIZAÇÕES		
R1. Realizar pesquisa e recolha de informação histórica sobre as obras de arte R2. Efetuar a classificação das obras de arte e dos materiais constituintes R3. Efetuar a peritagem R4. Registar as conclusões e resultados		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Noções gerais. <ul style="list-style-type: none"> Identificação e classificação de bens culturais Definições <ul style="list-style-type: none"> Identificação, classificação e bem cultural Fontes <ul style="list-style-type: none"> Fontes imediatas e fontes mediatas Descrição da obra de arte Tipologia da obra de arte Estilo da obra de arte Técnicas utilizadas Materiais utilizados Qualidade <ul style="list-style-type: none"> Qualidade de conceção Qualidade da execução Uso <ul style="list-style-type: none"> Uso parcial Época Conclusões <ul style="list-style-type: none"> Observações 	<ul style="list-style-type: none"> Caraterizar a evolução estética e artística em Portugal Identificar e classificar bens culturais Distinguir identificação classificação e bem cultural Identificar tipos de fontes Aplicar técnicas de descrição Identificar a tipologia e o estilo Identificar as técnicas e os materiais utilizados Identificar a qualidade de conceção e a qualidade de execução Identificar o uso parcial Identificar a época Utilizar os métodos e as técnicas de peritagem expedita Aplicar técnicas de registo de conclusões e observações 	<ul style="list-style-type: none"> Rigor e cumprimento das normas e procedimentos Responsabilidade pelas suas ações Sentido Crítico Cooperação com a equipa Sentido de organização

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar peritagem expedita:

CD1. Respeitando os métodos de pesquisa histórica

CD2. Reconhecendo métodos e técnicas de identificação e caracterização da obra de arte

CD3. Cumprindo as técnicas de peritagem expedita

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-

RECURSOS

- Fontes de informação histórica
- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Normas e procedimentos
- Legislação
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0002	Executar peritagem em conservação e restauro
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

REALIZAÇÕES		
R1. Recolher informação sobre a refuncionalização de obras de arte de escultura e talha R2. Efetuar a identificação dos fatores e causas de degradação R3. Efetuar a peritagem na perspetiva da ordem refuncionalizadora R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
A refuncionalização de obras de arte de escultura e talha Identificação dos fatores e causas de degradação O conceito de refuncionalização <ul style="list-style-type: none"> Do ponto de vista museológico Do ponto de vista do antiquário Do ponto de vista material do objeto 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretar a refuncionalização como medida de conservação e restauro de obras de arte de escultura e talha Reconhecer as causas e fatores de degradação de obras de arte de escultura e talha Aplicar métodos e técnicas para identificação dos fatores e causas de degradação de obras de arte de escultura e talha Identificar o conceito de refuncionalização Utilizar os métodos e as técnicas de peritagem na perspetiva da ordem refuncionalizadora 	<ul style="list-style-type: none"> Rigor e cumprimento das normas e procedimentos Responsabilidade pelas suas ações Sentido Crítico Cooperação com a equipa Sentido de organização

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar peritagem em conservação e restauro:

CD1. Reconhecendo a refuncionalização como medida de conservação e restauro

CD2. Reconhecendo métodos e técnicas de identificação de causas e fatores de degradação de obras de arte de escultura e talha

CD3. Cumprindo as técnicas de peritagem na perspectiva da ordem refuncionalizadora

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-

RECURSOS

- Fontes de informação histórica
- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Normas e procedimentos
- Legislação
-
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0003	Implementar técnicas laboratoriais
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

REALIZAÇÕES		
R1. Preparar o trabalho para a realização da análise da obra de arte R2. Selecionar métodos e técnicas de diagnóstico R3. Avaliar os resultados obtidos pelas diferentes técnicas de diagnóstico R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Introdução: Conceitos e história <ul style="list-style-type: none"> Análise tecnológica de uma peça Identificação de patologias Métodos qualitativos e quantitativos Métodos destrutivos e não destrutivos Ótica Técnicas e Instrumentos de diagnóstico <ul style="list-style-type: none"> Diagnóstico com base em métodos de exame: exame de superfície Observação à vista desarmada Observação à lupa binocular Micro-fotografia Análise estratigráfica Análise microquímica <ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar metodologias de intervenção, baseadas na análise rigorosa da obra de arte Distinguir e classificar os diferentes métodos/técnicas de diagnóstico Selecionar e aplicar técnicas e instrumentos de diagnóstico Realizar análise estratigráfica Realizar análise microquímica Explicitar os resultados obtidos pelas diferentes técnicas de diagnóstico 	<ul style="list-style-type: none"> Rigor e cumprimento das normas e procedimentos Responsabilidade pelas suas ações Sentido Crítico Cooperação com a equipa Sentido de organização

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Implementar técnicas laboratoriais:

CD1. Selecionando e aplicando as metodologias de intervenção mais adequados

CD2. Aplicando as técnicas de diagnóstico necessárias a uma correta intervenção

CD3. Reconhecendo a aplicação prática dos resultados obtidos

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-
-

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas de segurança
-
-
-
-
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0004	Implementar os princípios básicos da química na conservação e restauro de madeiras e talha
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

REALIZAÇÕES		
<p>R1. Selecionar os materiais de acordo com as suas propriedades físico-químicas</p> <p>R2. Utilizar os materiais de acordo com as suas propriedades físico-químicas</p> <p>R3. Avaliar os perigos e os tipos de interação que se podem ter com os materiais</p> <p>R4.</p>		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
<p>Noções gerais de Química</p> <p>Reações químicas</p> <ul style="list-style-type: none"> Elementos constituintes Oxidação e redução <p>Soluções e suas propriedades</p> <ul style="list-style-type: none"> Conceito de solução O Solvente O Solute <p>Tipo de soluções</p> <p>Preparação de soluções</p> <p>Propriedades físico-químicas dos materiais usados em escultura – madeira e talha</p> <ul style="list-style-type: none"> Madeira: estrutura, composição química, e propriedades químicas, decapagem química, tratamentos químicos Gesso: composição química e propriedades principais Ferro, bronze, cobre, ouro, etc: composição química, principais propriedades e oxidações <p>Química orgânica na conservação e restauro em escultura</p> <ul style="list-style-type: none"> Adesivos Ceras 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretar noções gerais de química Compreender as reações químicas dos materiais Identificar diferentes tipos de soluções Distinguir as propriedades das soluções Realizar preparação de soluções Identificar e distinguir as propriedades físico-químicas dos materiais utilizados em escultura – madeira e talha Compreender os compostos orgânicos na conservação e restauro em escultura Identificar os principais riscos dos materiais 	<ul style="list-style-type: none"> Rigor e cumprimento das normas e procedimentos Responsabilidade pelas suas ações Sentido Crítico Cooperação com a equipa Sentido de organização

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrição dos principais solventes e acordo com a família química ▪ Reagentes ▪ Fungicidas e inseticidas <p>Estudo da água</p> <p>Resinas</p> <p>Silicones</p> <p>Vernizes, tintas e pigmentos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 		
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Implementar os princípios básicos da química na conservação e restauro de madeiras e talha:

CD1. Utilizando os materiais adequados

CD2. Reconhecendo as propriedades físico-químicas dos materiais utilizados em escultura

CD3. Avaliando as reações químicas dos materiais

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-
-

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas de segurança
- Legislação
- Laboratório
-

-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

[illegible]

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Implementar os princípios da biologia na conservação e restauro de madeiras e talha:

CD1. Compreendendo conceitos básicos de biologia

CD2. Reconhecendo os mecanismos e agentes de biodeterioração

CD3. Aplicando processos de prevenção de biodegradação microbiana

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-
-

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas de segurança
- Legislação
- Laboratório
-
-
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0006	Diagnosticar o estado de conservação da obra de arte
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

REALIZAÇÕES		
R1. Efetuar o diagnóstico do estado de conservação da obra de arte R2. Efetuar a peritagem expedita e peritagem laboratorial R3. Registrar os resultados da peritagem R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Processo de elaboração de diagnóstico <ul style="list-style-type: none"> • Aos materiais • Às técnicas de construção • Às técnicas decorativas Peritagem expedita e peritagem laboratorial <ul style="list-style-type: none"> • Interpretação de resultados da peritagem expedita e da análise laboratorial • • • • • • • • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrever processo de diagnóstico • Realizar o diagnóstico aos materiais, às técnicas de construção, às técnicas decorativas • Realizar peritagem expedita • Realizar peritagem laboratorial • Aplicar técnicas de registo dos resultados das peritagens • • • • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • Rigor e cumprimento das normas e procedimentos • Responsabilidade pelas suas ações • Sentido crítico • Cooperação com a equipa • Sentido de organização • • • • • • •

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Diagnosticar o estado de conservação da obra de arte:

CD1. Respeitando os métodos de diagnóstico do estado de conservação

CD2. Intervindo em processos de peritagem expedita e laboratorial

CD3. Interpretando os resultados das peritagens

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-
-
-
-

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas de segurança
- Legislação
- Laboratório
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0007	Utilizar os materiais de acordo com as características da peça e do seu estado de conservação
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

REALIZAÇÕES		
R1. Selecionar os materiais de acordo com as características da peça a intervercionar R2. Efetuar estudos de materiais componentes da obra de arte e sobre o seu potencial tecnológico R3. Utilizar os materiais mais adequados na conservação e restauro de escultura e talha em madeira R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Histórico geral sobre os principais materiais aplicados à escultura, à talha e à pintura Generalidades sobre os conceitos físico-químicos e potencialidades tecnológicas O percurso tecnológico entre a extração de matéria-prima e a sua conversão em produto semi-acabado A Madeira <ul style="list-style-type: none"> Classificação, propriedades, características, defeitos e sua origem Espécies mais usadas na escultura e talha Causas e efeitos da alteração do suporte Tecnologias Ligações e encaixes de Madeira <ul style="list-style-type: none"> Tipos e formas Aplicação na produção artística de escultura e talha Camadas / revestimentos de superfície <ul style="list-style-type: none"> Materiais e técnicas Decorações As cargas	<ul style="list-style-type: none"> Relacionar os materiais aplicados à escultura, à talha e à pintura com o seu contexto histórico Interpretar os conceitos físico-químicos e identificar potencialidades tecnológicas Compreender o percurso tecnológico entre a extração de matéria-prima e a sua conversão em produto semi-acabado Diferenciar as características e identificar as propriedades da madeira Identificar as espécies de madeira mais usadas na escultura e talha Compreender a estrutura fundamental, as propriedades gerais e o respetivo comportamento dos materiais aplicados à madeira Explorar as novas tecnologias aplicadas ao estudo dos materiais Compreender as ligações e encaixes de madeira Identificar os materiais e as técnicas utilizadas nas camadas/ revestimentos de superfície 	<ul style="list-style-type: none"> Rigor e cumprimento das normas e procedimentos Responsabilidade pelas suas ações Sentido Crítico Cooperação com a equipa Sentido de organização

Os aglutinantes Os solventes Os pigmentos e corantes As ceras e vernizes .	<ul style="list-style-type: none"> Identificar as características dos diferentes materiais utilizados na conservação e restauro de escultura e talha em madeira 	
--	--	--

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Utilizar os materiais de acordo com as características da peça e do seu estado de conservação:

CD1. Diferenciando os materiais de acordo com as características da peça a intervir

CD2. Reconhecendo mecanismos e agentes de deterioração

CD3. Estudando o potencial tecnológico das matérias e dos materiais

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
- .

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas
- Legislação
- .
- .
- .
- .

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0000	Implementar a iconografia
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

REALIZAÇÕES		
R1. Realizar pesquisa de fontes escritas, orais e outras importantes para a leitura iconográfica R2. Efetuar análise iconográfica R3. Interpretar e contextualizar imagens e espaços R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Conceitos de Iconologia e Iconografia Fontes escritas, orais e outras. <ul style="list-style-type: none"> Metodologia As diversas tipologias iconográficas Informações sobre símbolos, cores, atributos, origens, correspondências, funcionalidade Visualização, caracterização, identificação dos elementos anteriormente indicados, para reconhecimento total do personagem, situação/ação, relacionamento espacial Acompanhamento prático de exame iconográfico <ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Distinguir os conceitos de Iconologia e Iconografia Aplicar metodologias de identificação de fontes escritas, orais e outras Diferenciar as diversas tipologias iconográficas Identificar os símbolos, cores, atributos, origens, correspondências, funcionalidade Aplicar métodos de reconhecimento e análise do personagem, situação/ação, relacionamento espacial Aplicar a iconografia, possibilitando um reconhecimento iconográfico aprofundado 	<ul style="list-style-type: none"> Rigor e cumprimento das normas e procedimentos Responsabilidade pelas suas ações Sentido Crítico Cooperação com a equipa Sentido de organização

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Implementar a iconografia:

CD1. Reconhecendo fontes escritas, orais e outras importantes para a leitura iconográfica

CD2. Demonstrando precisão e exatidão na execução da análise iconográfica

CD3. Reconhecendo e contextualizando personagens, situações, espaços

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas
- Legislação
-
-
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0009	Elaborar proposta de tratamento
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

REALIZAÇÕES		
R1. Elaborar a ficha técnica de proposta de tratamento da obra de arte R2. Planear o trabalho de acordo com a intervenção a realizar R3. Registar técnicas de conservação e restauro de acordo com a intervenção a realizar R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Elaboração da proposta de tratamento <ul style="list-style-type: none"> Princípios Redação técnica Documentação: fichas técnicas Definição de parâmetros de avaliação do estado de conservação Exame diagnóstico: contributo para a definição da metodologia de intervenção Intervenção conservativa Intervenção mínima Intervenção de restauro Sistema informático de planeamento e elaboração de proposta <ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicar técnicas de elaboração da proposta de tratamento Definir os parâmetros de avaliação do estado de conservação Interpretar o exame de diagnóstico Identificar as necessidades e definir a metodologia de intervenção Elaborar/esquematizar a sequência de técnicas de conservação e restauro de acordo com a intervenção a realizar Utilizar as funcionalidades do sistema informático de planeamento e elaboração de proposta 	<ul style="list-style-type: none"> Rigor e cumprimento das normas e procedimentos Responsabilidade pelas suas ações Sentido crítico Cooperação com a equipa Sentido de organização

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Elaborar proposta de tratamento:

CD1. Redigindo uma proposta técnica de tratamento

CD2. Planeando o trabalho a realizar de acordo com o diagnóstico

CD3. Demonstrando precisão e exatidão na definição das metodologias de intervenção

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-
-

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas
- Legislação
- Código de ética e deontologia da profissão
- Sistema informático
-
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0010	Executar obras de escultura e talha em madeira
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

REALIZAÇÕES		
R1. Selecionar as ferramentas a utilizar em escultura e talha R2. Utilizar técnicas artísticas de escultura e talha R3. R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Conceito de escala Modelação em gesso As ferramentas utilizadas em escultura e talha Métodos de afiação de ferramentas de corte Exercícios de talha e escultura	• Interpretar o conceito de escala • Aplicar técnicas de modelação em gesso • Identificar as ferramentas utilizadas em escultura e talha • Aplicar métodos de afinação de ferramentas de corte • Aplicar técnicas de talha e escultura	• Rigor e cumprimento das normas e procedimentos • Responsabilidade pelas suas ações • Sentido crítico • Cooperação com a equipa • Sentido de organização

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar obras de escultura e talha em madeira:

- CD1. Selecionando as ferramentas adequadas à escultura e talha
- CD2. Aplicando técnicas artísticas de escultura e talha em madeira
- CD3.
- CD4.
- CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-
-

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas
- Ferramentas
- Sistema informático
- Oficina
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

[illegible]

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de desenho técnico:

CD1. Reconhecendo noções básicas de desenho técnico

CD2. Utilizando instrumentos de desenho técnico

CD3. Aplicando técnicas de desenho técnico

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas
- Materiais e equipamentos de desenho
- Sistema informático
-
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0012	Executar técnicas de desenho aplicado à reconstrução de lacunas
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

[illegible]

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de desenho aplicado à reconstrução de lacunas:

CD1. Aplicando técnicas de desenho livre

CD2. Reconhecendo a importância do desenho na reconstituição de lacunas

CD3. Aplicando o desenho à reconstrução de lacunas

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-
-
-

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas
- Materiais e equipamentos de desenho
- Sistema informático
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0013	Executar técnicas pictóricas
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

REALIZAÇÕES		
R1. Selecionar materiais e equipamentos de desenho R2. Aplicar técnicas de desenho expressivo R3. Aplicar diferentes técnicas pictóricas e recursos expressivos R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Utilização de instrumentos e materiais para o desenho artístico Introdução à teoria da cor <ul style="list-style-type: none"> • Síntese aditiva/subtrativa • Afinação Representação expressiva <ul style="list-style-type: none"> • Espaços • Corpo humano Organização de formas e estruturas Noções complementares de composição pictórica As técnicas pictóricas tradicionais a têmpera de ovo <ul style="list-style-type: none"> • Marmoreados • Estofados com esgrafitado e punçoado • • 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar instrumentos e materiais utilizados para o desenho artístico • Compreender a teoria da cor • Realizar desenhos expressivos • Aplicar técnicas de organização de formas e estruturas • Compreender a composição pictórica • Identificar as principais técnicas pictóricas • Aplicar diferentes técnicas pictóricas • • • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • Rigor e cumprimento das normas e procedimentos • Responsabilidade pelas suas ações • Sentido crítico • Cooperação com a equipa • Sentido de organização • • • • • •

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas pictóricas:

CD1. Realizando desenhos expressivos

CD2. Reconhecendo as técnicas pictóricas

CD3. Aplicando técnicas pictóricas

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-
-
-

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas
- Materiais e equipamentos de desenho
- Sistema informático
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

[illegible]

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de douramento:

CD1. Reconhecendo a evolução histórica das técnicas de douramento

CD2. Utilizando os materiais e métodos de execução de ornamento

CD3. Aplicando técnicas de douramento

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-
-

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas
- Materiais e equipamentos de douramento
- Sistema informático
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0015	Executar técnicas de reconstrução de lacunas volumétricas
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

REALIZAÇÕES		
R1. Analisar a necessidade da reconstituição de lacunas de suporte. R2. Aplicar metodologias de reconstituição volumétrica de suportes de madeira R3. Aplicar materiais de preenchimento R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Reconstituição volumétrica de suportes de madeira <ul style="list-style-type: none"> Metodologia de Reconstrução 2D A talha como meio de reintegração volumétrica <ul style="list-style-type: none"> Ferramentas e processos Materiais de preenchimento <ul style="list-style-type: none"> As madeiras As resinas acrílicas As resinas epóxicas 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os critérios de ponderação para reconstituição de lacunas de suporte Descrever as metodologias de Reconstituição volumétrica de suportes de madeira Identificar ferramentas e processo de reintegração volumétrica Identificar os materiais de preenchimento Preparar os materiais de preenchimento Utilizar as técnicas de reintegração volumétrica 	<ul style="list-style-type: none"> Rigor e cumprimento das normas e procedimentos Responsabilidade pelas suas ações Sentido crítico Cooperação com a equipa Sentido de organização

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de reconstrução de lacunas volumétricas:

CD1. Analisando a necessidade de reconstrução de lacunas volumétricas

CD2. Aplicando as metodologias e os materiais adequados à reconstrução de lacunas volumétricas

CD3. Demonstrando precisão e exatidão na execução das tarefas

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-
-

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas
- Materiais e equipamentos de reconstrução de lacunas volumétricas
- Sistema informático
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0016	Executar técnicas de reintegração cromática
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

REALIZAÇÕES		
R1. Selecionar a técnica a utilizar no bem cultural R2. Analisar as metodologias e materiais disponíveis para a reintegração R3. Aplicar diferentes métodos de reintegração cromática R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Os diferentes métodos de reintegração (diferenciado e não diferenciado) <ul style="list-style-type: none"> Mimético Tratteggio Pontilhismo Tom neutro Exercício prático dos diferentes métodos de reintegração Aplicação de diferentes métodos de reintegração em superfícies policromadas <ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Diferenciar os métodos de reintegração (diferenciado e não diferenciado) Selecionar o método mais adequado à intervenção a realizar Aplicar diferentes métodos de reintegração Aplicar diferentes métodos de reintegração em superfícies policromadas 	<ul style="list-style-type: none"> Rigor e cumprimento das normas e procedimentos Responsabilidade pelas suas ações Sentido crítico Cooperação com a equipa Sentido de organização

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de reintegração cromática:

CD1. Reconhecendo os diferentes métodos de reintegração

CD2. Utilizando as técnicas de reintegração cromática

CD3. Demonstrando precisão e exatidão na execução das tarefas

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas
- Materiais e equipamentos de reintegração cromática
- Sistema informático
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0017	Executar técnicas de conservação
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

REALIZAÇÕES		
R1. Preparar a intervenção a realizar R2. Efetuar intervenções de conservação numa obra de arte em suporte de madeira: escultura e talha R3. Elaborar documentação técnica da intervenção R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Prefixação e fixação das camadas pictóricas <ul style="list-style-type: none"> • Matérias e técnicas • O facing Questões inerentes a operações de limpeza <ul style="list-style-type: none"> • Testes de resistência de pigmentos e solubilidade de sujidades • Processo mecânico • Processo químico Tratamentos de suporte de madeira <ul style="list-style-type: none"> • Definição de conceitos, processos técnicos e materiais • Preventivos • Curativos • Revisão estrutural • Desinfestação química • Consolidação por impregnação (imersão, injeção, pincelagem) • Consolidação por meios mecânicos (cavilhagem, inserção de espigões, colagens) • Documentação técnica – registo de patologias, fichas de trabalho, relatórios de Intervenção 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar danos, desgaste e degradação do objeto • Identificar matérias e técnicas de prefixação e fixação das camadas pictóricas • Realizar prefixação e fixação das camadas pictóricas • Aplicar métodos e técnicas de limpeza • Identificar processos técnicos e materiais de tratamentos de suporte de madeira • Aplicar técnicas de tratamentos preventivos e curativos de suporte de madeira • Aplicar métodos de consolidação e estabilização de materiais frágeis • Aplicar técnicas de conservação • Elaborar registo de patologias, fichas de trabalho e relatórios de intervenção 	<ul style="list-style-type: none"> • Rigor e cumprimento das normas e procedimentos • Responsabilidade pelas suas ações • Sentido crítico • Cooperação com a equipa • Sentido de organização

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de conservação:

CD1. Aplicando as matérias e materiais próprios

CD2. Aplicando técnicas de conservação

CD3. Demonstrando precisão e exatidão na execução das tarefas

CD4. Documentando a intervenção

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-
-
-

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas
- Materiais e equipamentos de conservação
- Sistema informático
- Oficina
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0018	Executar técnicas de restauro
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

[illegible]

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de restauro:

CD1. Interpretando as propostas de tratamento

CD2. Aplicando técnicas de Restauro

CD3. Demonstrando precisão e exatidão na execução das tarefas

CD4. Documentando a intervenção

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-
-

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas
- Materiais e equipamentos de restauro
- Sistema informático
- Oficina
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

[illegible]

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de acabamento e proteção:

CD1. Reconhecendo os métodos utilizados no acabamento e proteção

CD2. Aplicando técnicas de acabamento e proteção

CD3. Demonstrando precisão e exatidão na execução das tarefas

CD4.

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas
- Materiais e equipamentos de acabamento e proteção
- Sistema informático
- Oficina
-
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0020	Implementar métodos de preservação da obra de arte
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 4,5

REALIZAÇÕES		
R1. Avaliar os riscos existentes no ambiente para os diferentes materiais R2. Aplicar métodos de preservação da obra de arte. R3. Elaborar relatório de conservação museográfica R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
A preservação e prevenção da obra de arte Condições ambientais de exposição da talha dourada e escultura A luz, humidade e temperatura: riscos para os diferentes materiais O acondicionamento e transporte de obras de arte: processos e materiais Conservação museográfica <ul style="list-style-type: none"> • Climatologia • Agentes parasitas • Manutenção de peças Relatório de conservação museográfica <ul style="list-style-type: none"> • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer a importância da preservação e prevenção da obra de arte • Identificar e caracterizar as condições ambientais de exposição da talha dourada e escultura • Identificar os riscos de acordo com os diferentes materiais • Identificar os processos e materiais de acondicionamento e transporte de obras de arte • Aplicar os procedimentos de acondicionamento e transporte de obras de arte • Identificar os fatores que influenciam a conservação museográfica • Aplicar procedimentos de conservação museográfica • Aplicar técnicas de elaboração de relatório de conservação museográfica • • 	<ul style="list-style-type: none"> • Rigor e cumprimento das normas e procedimentos • Responsabilidade pelas suas ações • Sentido crítico • Cooperação com a equipa • Sentido de organização • • • • • •

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Implementar métodos de preservação da obra de arte:

CD1. Reconhecendo os mecanismos e agentes de deterioração

CD2. Aplicando procedimentos de conservação museográfica

CD3. Demonstrando precisão e exatidão na execução das tarefas

CD4. Documentando a conservação museográfica

CD5.

CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas
- Sistema informático
-
-
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES

UC 0000/0021	Executar técnicas de registo fotográfico de obras de arte
UFCD 0000/0000	

PONTOS DE CRÉDITO: 2,25

REALIZAÇÕES		
R1. Selecionar equipamentos adequados ao meio ambiente R2. Utilizar técnicas de fotografia digital R3. Efetuar o tratamento digital de imagem fotográfica R4.		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATTITUDES
Introdução: noções teóricas <ul style="list-style-type: none"> A luz e a tecnologia A imagem digital Técnicas fotográficas Princípios e métodos de documentação fotográfica e vídeo <ul style="list-style-type: none"> Software de tratamento digital de imagem fotográfica e audiovisual Arquivo e gestão conservativa 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar equipamentos e funcionalidades Identificar noções fundamentais da linguagem fotográfica Aplicar técnicas fotográficas Identificar princípios e métodos de documentação fotográfica e vídeo Realizar tratamento de imagem digital Aplicar métodos de arquivo e gestão conservativa Efetuar registo fotográfico digital de obras de arte de modo a executar relatórios e portefólios 	<ul style="list-style-type: none"> Rigor no cumprimento das normas e procedimentos Autoconfiança Autonomia no âmbito das suas funções Responsabilidade pelas suas ações Sentido critico
Elaboração de um projeto/exercício prático <ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none">

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

Executar técnicas de registo fotográfico de obras de arte:

CD1. Reconhecendo equipamentos e funcionalidades

CD2. Aplicando técnicas de fotografia digital

CD3. Aplicando métodos de tratamento de imagem digital e arquivo

CD4.

CD5.

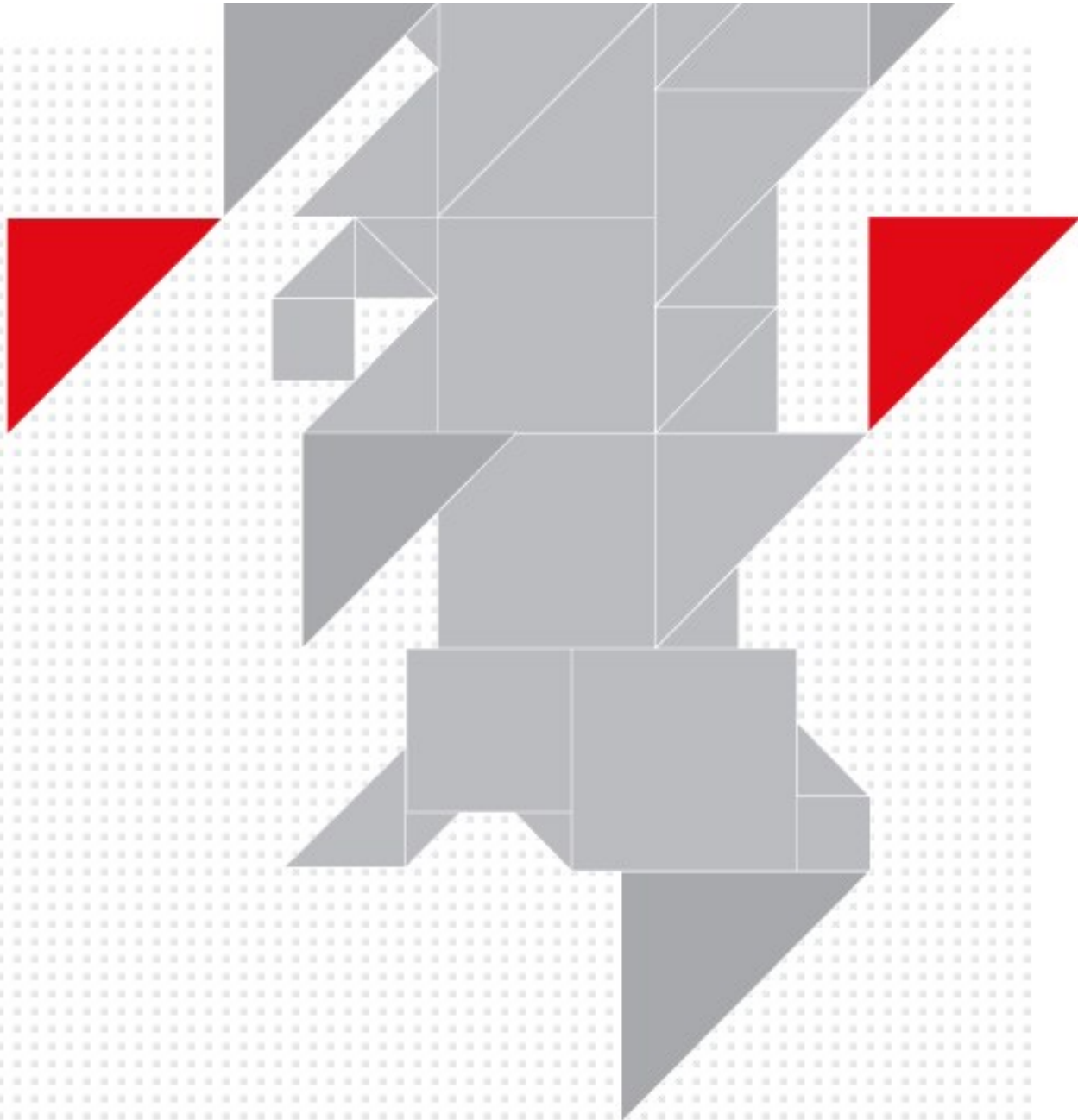
CONTEXTO (EXEMPLOS DE USO DA COMPETÊNCIA)

- Museus
- Organizações gestoras de monumentos, sítios arqueológicos ou parques naturais
- Empresas ou organizações de conservação e restauro do património cultural
- Antiquários
- Autarquias locais
- Por conta própria
-

RECURSOS

- Livros, artigos, catálogos e publicações especializadas
- Procedimentos e normas
- Equipamento de fotografia
- Sistema informático
-
-
-
-
-

OBSERVAÇÕES



—
Matosinhos

R. Tomás Ribeiro, nº 412 – 2º
4450-295 Matosinhos Portugal

Tel (+351) 229 399 150
Fax (+351) 229 399 159

—
Lisboa

R. Duque de Palmela, nº25 – 2º
1250-097 Lisboa Portugal

Tel (+351) 213 513 200
Fax (+351) 213 513 201

—
geral@quaternaire.pt
www.quaternaire.pt
