**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: **

**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 eletrónicos 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 eletrónicos 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 maqueta, 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 eletrónicos específicos.
6. Efetuar o registo da composição gráfica, em película e em chapa, com vista à sua posterior impressão, utilizando meios eletrónicos 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[[1]](#footnote-1)** | **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 |
|  | **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 Opcionais[[2]](#footnote-2) correspondentes à carga horária de 250 horas ou ao total de pontos de crédito de 23.** |

**UC Opcionais**

| **Código UC**[[3]](#footnote-3) | **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 |
|  | **13** | Avaliar os direitos de autor, proteção de dados e propriedade industrial | 2,25 |
|  | **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 *storytelling* na comunicação | 2,25 |
|  | | | |
| **Total de pontos de crédito da componente de formação tecnológica** | | | 126,25 |

**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** | **Atitudes** |
| **Introdução à história das artes gráficas:**   * Definição de artes gráficas * Principais marcos históricos   **Tecnologias e técnicas:**   * Técnicas tradicionais * Revolução industrial e a imprensa * Desenvolvimentos tecnológicos recentes   **Meios de comunicação e mercado:**   * Aplicações práticas das artes gráficas * Mercado atual   **Estilos e movimentos artísticos:**   * Principais movimentos artísticos * Design gráfico contemporâneo | * 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 | * 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** | **Atitudes** |
| **Processos de impressão:**   * 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:**   * Análise de projetos gráficos * Requisitos técnicos * Sustentabilidade   **Controle de qualidade e resolução de problemas:**   * Avaliação da impressão * Métodos de verificação * Problemas comuns | * 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 | * 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** | **Atitudes** |
| **Processos de acabamento:**   * Definição * Impacto estético e funcional dos acabamentos * Tipos de acabamentos, características e finalidades   + 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:**   * Análise de projetos gráficos * Requisitos técnicos * Sustentabilidade   **Controle de qualidade e resolução de problemas:**   * Avaliação do resultado do processo de produção * Métodos de verificação * Problemas comuns | * 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 | * 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** | **Atitudes** |
| **A impressão Offset:**   * Definição e princípios básicos * História e evolução   **Componentes e processo de impressão:**   * Componentes da máquina Offset * Processo de impressão   **Princípios de transferência de tinta:**   * Transferência de tinta para o papel * Ajustes e controles   **Configuração e Preparação:**   * Preparação das chapas * Ajustes na máquina   **Controle de qualidade:**   * Principais aspetos a ter em conta * Medições e Testes Técnicos   **Tipos de papel e acabamentos:**   * Seleção de papel * Acabamentos especiais   **Sustentabilidade e boas práticas:**   * Práticas sustentáveis * Normas de segurança | * 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 * Identificaras ações de manutenção, controle de qualidade e sustentabilidade na impressão offset | * 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** | **Atitudes** |
| **Impressão digital de pequeno e grande formato:**   * Definição e características * Finalidades dos dois tipos de impressão * Equipamentos utilizados   **Princípios básicos da impressão:**   * Resolução e DPI (*Dots Per Inch*) * Formatos de arquivo   **Configuração da impressão:**   * Configuração da impressora * Gestão do sistema de cores   **Tipos de suportes de impressão:**   * Tipos de suportes, características e aplicações * Critérios de seleção de suportes * Inovação (materiais inovadores)   **Produção de grande escala:**   * Reprodução de Imagens em Grande Escala * Procedimentos de instalação * Acabamentos especiais   **Manutenção e solução de problemas:**   * Manutenção regular * Solução de problemas comuns   **Controle de qualidade:**   * Principais aspetos a ter em conta | * 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 | * 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** | **Aplicar os modos de cor em projetos de comunicação gráfica** |

**Pontos de Crédito:** 2,25

**Carga Horária:** 25h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Definir a palete de cor para o projeto gráfico  R2. Aplicar palete de cor nas diferentes peças gráficas  R3. Selecionar o sistrema de cor para cada peça gráfica  R4. Fundamentar a escolha da palete cromática | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * A teoria da cor * A finalidades da cor * As técnicas de utilização da cor | * 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 | * 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 palete 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 palete 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** | | |
| R1. Pesquisar e selecionar referências e tendências estéticas e criativas  R2. Selecionar as famílias tipográficas a usar no projeto gráfico  R3. Aplicar as famílias tipográficas selecionadas às peças gráficas do projeto  R4. Manipular a tipografia para obter legibilidade  R5. Relacionar os tipos de letra com os elementos constituintes do projeto  R6. Fundamentar a escolha e utilização das famílias tipográficas | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * 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 | * 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 | * 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 eletrónica 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** |
| * Introdução a` informática e aos programas informáticos de edição eletrónica * Ferramentas especificas 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 | * 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 | * 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** |
| * 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 | * 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 | * 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** |
| * 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 | * 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 | * 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** | **Atitudes** |
| * 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 | * 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 | * 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** | **Atitudes** |
| **Suportes para impressão:**   * 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:**   * 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:**   * Custos e orçamentos * Sustentabilidade * Inovação e novas tecnologias | * 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 | * 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** | **Atitudes** |
| **Revisão de projetos gráficos:**   * importância da revisão * Objetivos da revisão   **Elementos visuais e técnicos:**   * 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:**   * Correção gramatical e ortográfica * Consistência no uso de fontes, estilos de texto e formatação * Símbolos de revisão gráfica   **Ferramentas e métodos de revisão:**   * Ferramentas de revisão digital * Checklists de revisão * Processos de revisão colaborativa | * 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 | * 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** | **Paginar publicações** |

**Pontos de Crédito:** 2,25

**Carga Horária:** 25h

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Determinar colunas e blocos de texto, definir os estilos de parágrafo e de caracter  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** |
| * 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 *Baseline Grid* * Os estilos de parágrafo e de caracter * 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 | * 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 | * 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 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** | **Atitudes** |
| **Design editorial**   * 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   **Pesquisa gráfica**   * Fontes e recursos para pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas   **Processo criativo e Design Thinking**   * Metodologias de desenvolvimento de criatividade * Ferramentas de desenvolvimento de processo criativo * Etapas do processo de design thinking   **Preparação para impressão**   * Artes finais, maquetização. Prototipagem e gestão de ficheiros digitais | * 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 | * Sentido de responsabilidade * Autonomia * Organização * Flexibilidade cultural * Sentido estético e criativo |

**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** | **Atitudes** |
| **Orçamentação de Projetos Gráficos:**   * Estratégica da orçamentação na gestão de projetos gráficos. * Elementos essenciais que compõem um orçamento gráfico. * Custos fixos e variáveis   **Análise de projetos gráficos:**   * Levantamento de requisitos * Análise de especificações técnicas * Planeamento do projeto gráfico   **Custos de produção:**   * 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:**   * Conceito de *markup* e formula * Margens de lucro sustentáveis   **Ferramentas digitais de orçamentação**   * Softwares específicos para a criação de orçamentos na indústria gráfica | * 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 | * Responsabilidade pelas suas ações * Autonomia nas suas funções * Organização * Disponibilidade para aprender |

**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. 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** | **Atitudes** |
| **Publicidade e design de comunicação:**   * O briefing * Plano de comunicação e estratégias publicitárias * Mensagem publicitária e comunicação visual * Objetivos comunicacionais   **Meios e suportes:**   * Características e finalidades * Materiais e técnicas * Custos e orçamentação * Produtos gráficos e audiências * Eficácia e sustentabilidade   **Sistemas publicitários convencionais:**   * Gráficos * Merchandising * Tridimensionais * Sinaléticos * Vestuário * Audiovisuais   **Metodologia projetual na comunicação visual:**   * Análise do briefing * Pesquisa diacrónica, sincrónica, 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   **Processo criativo**   * Metodologias de desenvolvimento de criatividade * Ferramentas de desenvolvimento de processo criativo | * 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 | * Responsabilidade pelas suas ações * Autonomia nas suas funções * Organização * Flexibilidade cultural * Sentido estético e 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 *Key visuals*  R3. Planear a automação de tarefas  R4. Maquetizar e prototipar as peças gráficas  R5. Salvar, exportar e imprimir as peças gráficas | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * 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 | * 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 | * 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. Planear 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** | **Atitudes** |
| * 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: - 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   * As maquetes e protótipos; mockups; gestão de ficheiros digitais e arquivo | * 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 | * Sentido de responsabilidade * Autonomia * Flexibilidade cultural * Sensibilidade estética e criativa * Sentido de organização * Respeito pela legislação em vigor |

**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** | **Atitudes** |
| **Design de embalagem**   * Materiais e geometria   **Embalagem**   * Finalidades e processos * Processos de produção e fabrico * Normas legais sobre embalagens   **Pesquisa gráfica**   * Fontes e recursos para pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas   **Processo criativo e Design Thinking**   * Metodologias de desenvolvimento de criatividade * Ferramentas de desenvolvimento de processo criativo * Etapas do processo de design thinking   **Preparação para impressão**   * Artes finais, maquetização. Prototipagem e gestão de ficheiros digitais | * 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 | * 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** | **Atitudes** |
| **Prototipagem de Projetos Gráficos:**   * Definição de prototipagem * Objetivos da prototipagem   **Ferramentas e técnicas de prototipagem**   * Ferramentas digitais * Técnicas manuais   **Prototipagem para diferentes media**   * Prototipagem para meios impressos * Prototipagem para meios digitais   **Testes de usabilidade**   * Planeamento de testes * Análise de resultados | * 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 | * 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** | **Atitudes** |
| **Resolução de ficheiros**   * Ajuste da resolução * Resolução em função da técnica de impressão * Técnicas de correção de imagens em baixa resolução   **Miras técnicas**   * Aplicação de miras técnicas na sua relação com o processo de produção   **Modos e perfis de cor**   * 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**   * Máscaras para verniz UV * Máscaras para estampagem e relevo * Cortantes físico * Corte a lazer   **Formatos e escalas de ampliação**   * Técnicas de verificação e correção de formato de ficheiros * Cálculo de redução e ampliação para artes finais   **Formatos de ficheiros e arquivo**   * Tipos de formatos para diferentes processos de produção gráfica * Nomenclatura de ficheiros * Organigrama de pastas para arquivo | * 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 | * Responsabilidade pelas suas ações * Autonomia nas suas funções * Organização * Sentido crítico |

**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 *preflight*  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** | **Atitudes** |
| **Técnicas de *preflight***   * Verificação de formato * Verificação de fontes * Verificação e correção de cores * Verificação de resolução   **Técnicas de imposição**   * Ferramentas digitais de imposição * Tipos de imposição e a sua relação com as técnicas de impressão e acabamento   **Provas de impressão e acabamentos**   * Provas de cor * Provas de lei (*plotter, ozalid*) * Monos e protótipos * Provas digitais | * 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 | * 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 planeamento do processo de produção gráfica  R6. Alocar recursos | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| **Criação de fluxos de Trabalho:**   * Definição e importância * Benefícios dos fluxos de trabalho (redução de custos, aumento da eficiência, controle de qualidade e cumprimento de prazos)   **Planeamento e organização:**   * 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:**   * Mapeamento de processos * Padronização de processos   **Automação e tecnologia**   * 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**   * Critérios de qualidade e segurança * Feedback e melhoria contínua   **Gestão de recursos**   * Alocação de recursos internos e externos (pessoal, equipamentos e materiais) * Gestão de prazos | * Reconhecer a importância e benefícios dos fluxos de trabalho * Identificar a sequência de atividades internas e externas e as técnicas de automação no planeamento de um fluxo de trabalho * Utilizar ferramentas digitais de gestão e planeamento 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 | * Responsabilidade pelas suas ações * Autonomia nas suas funções * Organização * Sentido crítico |

**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** | **Atitudes** |
| * 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. * 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. | * 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 osprocedimentos 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. | * Responsabilidade pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Autocontrolo. * Sentido de organização. * Cooperação com a equipa. * Respeito pelas normas de segurança. |

**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 pé-impressão e fazer os orçamentos  R6. Efetuar a impressão e acabamentos | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| **Briefing:**   * O que é, como se analisa, aspetos a ter em consideração   **Processo criativo e Design Thinking**   * Metodologias de desenvolvimento de criatividade * Ferramentas de desenvolvimento de processo criativo * Etapas do processo de design thinking   **Ferramentas digitais de edição gráfica**   * Seleção de ferramentas   **Artes finais**   * 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**   * Ferramentas e técnicas de prototipagem digitais e manuais   **Orçamentação**   * Custos de produção * Cálculos de custos   **Pé-impressão**   * Técnicas de preflight * Técnicas de imposição * Provas de impressão e acabamentos   **Impressão e acabamentos**   * Processos de impressão, características finalidades * Processos de acabamentos, características finalidades | * 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 | * Responsabilidade pelas suas ações * Autonomia nas suas funções * Sentido estético * Flexibilidade cultural * Organização |

**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** | **Atitudes** |
| * 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. | * 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 | * 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** | **Atitudes** |
| * 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. * 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 – *feedback*, resposta e reação. | * 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. | * 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. |

**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** | **Atitudes** |
| * 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, *feedback* 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 *online* ou teletrabalho - condições facilitadoras, equipas 4D e atitude partilhada. * Saúde no trabalho - síndroma de b*urnout*. * Organização das equipas na área profissional. | * 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 *online*. * 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 *burnout* próprio e/ou dos colegas. | * 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. |

**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** | **Atitudes** |
| * 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. | * 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 * 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 | * 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. |

**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** | **Atitudes** |
| **Fundamentos da cor**   * Teoria das cores * Psicologia das cores * Princípios básicos de gestão de cores.   **Tecnologias e ferramentas**   * Técnicas de edição e manipulação de imagens e gráficos vetoriais. * Calibração de monitores e impressoras.   **Preparação de ficheiros para impressão**   * 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**   * 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.   **Controle de qualidade e ajustes**   * Ajustes de cor na impressora * Métodos para avaliação visual da reprodução de cores. * Identificação e correção de problemas comuns   **Sustentabilidade na Escolha de Cores**   * Considerações ambientais na escolha de tintas para reprodução a cores e métodos de impressão. * Opções sustentáveis de tintas e suportes | * 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 | * Responsabilidade pelas suas ações * Autonomia nas suas funções * Disponibilidade para aprender * Sensibilidade estética |

**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** | **Atitudes** |
| **Fundamentos da impressão offset**   * 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**   * 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**   * Preparação de Chapas * Ajustes de máquina e calibração   **Controle de qualidade**   * Inspeção visual e testes de qualidade * Resolução de problemas comuns * Manutenção preventiva e solução de problemas básicos   **Gestão de materiais e suportes**   * Seleção suportes * Tipos de tintas e suas aplicações. * Controle de stock * Reabastecimento e armazenamento   **Segurança e boas práticas**   * 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 | * 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 | * Responsabilidade pelas suas ações * Autonomia nas suas funções * Organização * Disponibilidade para aprender |

**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** | **Atitudes** |
| **Fundamentos da impressão digital**   * 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**   * Configurações e capacidades específicas * Estudo dos componentes-chave das máquinas   **Preparação do trabalho**   * Preparação de arquivos para impressão * Ajustes de máquina e calibração   **Controle de qualidade**   * Inspeção visual e testes de qualidade * Resolução de problemas comuns * Manutenção preventiva e solução de problemas básicos   **Gestão de materiais e suportes**   * Seleção suportes * Tipos de tintas e suas aplicações. * Controle de stock * Reabastecimento e armazenamento   **Segurança e boas práticas**   * 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 | * 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 | * Responsabilidade pelas suas ações * Autonomia nas suas funções * Organização * Disponibilidade para aprender |

**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** | **Atitudes** |
| **Fundamentos da impressão digital**   * 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**   * Configurações e capacidades específicas * Função de diferentes modelos de impressoras * Estudo dos componentes-chave das máquinas   **Preparação do trabalho**   * Preparação de arquivos para impressão * Ajustes de máquina e calibração   **Controle de qualidade**   * Inspeção visual e testes de qualidade * Manutenção preventiva e solução de problemas básicos * Avaliação de provas de impressão   **Gestão de materiais e suportes**   * Seleção suportes * Tipos de tintas e suas aplicações. * Controle de stock * Reabastecimento e armazenamento   **Segurança e boas práticas**   * 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 | * 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 | * Responsabilidade pelas suas ações * Autonomia nas suas funções * Organização * Disponibilidade para aprender |

**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** | **Atitudes** |
| **A impressão 3D**   * 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**   * 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**   * Configuração e calibração da impressora * Configuração da ferramenta digital de fatiamento   **Processo de impressão**   * Preparação da superfície de impressão * Monitorização da impressão * Pós-Processamento   **Controle de qualidade e testes**   * 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   **Aspetos éticos e sustentáveis**.   * Questões éticas relacionadas à impressão 3D, como direitos autorais e propriedade intelectual. * Responsabilidade ambiental na disposição de resíduos   **Medidas de segurança**   * Especificações técnicas do fabricante | * 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 | * Responsabilidade pelas suas ações * Autonomia nas suas funções * Organização * Disponibilidade para aprender |

**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** | **Atitudes** |
| **Fundamentos da impressão serigráfica**   * História e evolução da técnica de serigrafia. * Princípios básicos e características da impressão serigráfica   **Equipamentos, materiais e suportes**   * 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**   * 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**   * Montagem e registo * Preparação de tintas * Suportes de impressão * Impressão multicor * Impressão em grande formato   **Controle de qualidade e resolução de problemas**   * Métodos para avaliação da qualidade * Inspeção visual e uso de instrumentos de medição * Identificação e solução de problemas frequentes, como *bleeding, ghosting* e desalinhamento. * Estratégias para evitar defeitos de impressão   **Sustentabilidade da serigrafia**   * Estratégias para reduzir o impacto ambiental na impressão serigráfica. * Alternativas *eco-friendly* de tintas e processos   **Medidas de segurança**   * Procedimentos para operar equipamentos e manusear produtos químicos. * Manuseamento de tintas e solventes. | * 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 | * Responsabilidade pelas suas ações * Autonomia nas suas funções * Organização * Disponibilidade para aprender |

**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** | **Atitudes** |
| **A flexografia:**   * Definição e princípios básicos * História e evolução * Componentes do sistema flexográfico   **Equipamentos e materiais:**   * Máquinas flexográficas, aplicações específicas, configurações e capacidades * Tipos de suportes * Tintas e solventes   **Preparação do processo:**   * Pré-impressão * Montagem e registo   **Variáveis do processo:**   * 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:**   * Principais aspetos a ter em conta * Medições e testes técnicos * Ajustes durante a produção   **Sustentabilidade e boas práticas:**   * Práticas sustentáveis * Normas de segurança | * 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 | * 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** | **Atitudes** |
| **A rotogravura:**   * Definição e características do processo de impressão * Comparação com outras técnicas de impressão. * Contextualização histórica * Desenvolvimento tecnológico ao longo do tempo.   **Equipamentos e materiais:**   * Tipos de máquinas e aplicações específicas. * Configurações e capacidades. * Processo de gravação dos cilindros * Tipos de gravuras e materiais utilizados.   **Preparação do processo:**   * Pré-impressão, preparação dos cilindros * Procedimentos para montagem e registo dos cilindros na máquina. * Uso de sistemas de registo automático.   **Variáveis do processo:**   * 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:**   * Principais aspetos a ter em conta * Medições e testes técnicos * Ajustes durante a produção   **Sustentabilidade e boas práticas:**   * Práticas sustentáveis * Normas de segurança | * 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 | * Responsabilidade pelas suas ações * Autonomia nas suas funções * Disponibilidade para aprender * Observação * Sentido crítico |

**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 perceção visual  R4. Estruturar um projeto de comunicação visual  R5. Caracterizar as ferramentas para o desenvolvimento do processo criativo | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * O conceito de design – origem; significado; ação * A comunicação – princípios básicos * Os elementos da comunicação visual * Os princípios da comunicação visual * As leis da perceção visual (Leis da Gestalt ou psicologia da forma) * A metodologia projetual em design de comunicação gráfico – Design Thinking * A criatividade e o processo criativo | * Compreender a ação do designer de comunicação * Reconhecer os elementos da comunicação visual * Reconhecer os princípios da comunicação visual * Reconhecer as leis da perceção visual * Identificar as etapas do Design Thinking * Reconhecer as técnicas de processo criativo | * 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 perceção 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** |
| * 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 | * 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. | * 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** | **Atitudes** |
| * 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 perceção visual (Leis da Gestalt ou psicologia da forma) * As maquetes e protótipos; mockups; gestão de ficheiros digitais e arquivo | * 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 | * 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** | | |
| 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** |
| * 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 | * 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 | * 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** | **Atitudes** |
|  |  |  |

**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** | **Atitudes** |
|  |  |  |

**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** | **Atitudes** |
| * Empreendedorismo – princípios. * Criatividade – definição e processo criativo. * Inovação e seus tipos. * Modelos e técnicas de geração de ideias – *design thinking*, 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 gestão de stocks, meios de promoção e clientes, financiamento, custos, vendas, lucros e impostos. * 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. | * 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. * Caraterizar 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. | * 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. |

**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. Planear e descrever os recursos humanos, físicos e financeiros necessários ao projeto.  R3. Planear e descrever a estratégia comercial.  R4. Estabelecer a forma de gestão e controlo do negócio. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * 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. * Plano de investimento. * Plano de financiamento – estruturas, fontes, custos de financiamento. * Projeções/modelo financeiro – vendas, *cash-flow*, rentabilidade. * Plano de gestão e controlo do negócio – vendas, produção, informação financeira. | * 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. * Calcular as projeções de *cash-flow*. * 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. | * 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. |

**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** |
| * 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 expetativas. * Objetivos SMARTER. * Criatividade e processo criativo – princípios. * Ferramentas de estimulação da criatividade, sensibilidade e curiosidade – *brainstorming*, associação de ideias, mapas mentais, improvisação, entre outras. * Plano de ação pessoal. * Autoavaliação de competências e de desempenho. | * Reconhecer a importância do autoconhecimento para o processo de melhoria e aprendizagem ao longo da vida. * Identificar caraterísticas, 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. | * 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** | **Atitudes** |
| * Escrita criativa - definição. * Fundamentos da escrita criativa - propósito, composição, adequação ao público-alvo. * Tipologias textuais - caraterísticas e estruturas. * Texto publicitário (*slogan*) - publicidade e *marketing,* 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 – *marketing* 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), originalidade (modo pessoal de organizar os conteúdos), possibilidades textuais, outras. * Técnicas e processos de criação artística escrita. * Canais de comunicação convencionais e digitais. | * 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. | * 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. |

**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** | **Atitudes** |
| * 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, expetativas e motivação. * Perfis comunicacionais – comunicação passiva, agressiva, assertiva e manipuladora. * Gestão das emoções. * *Storytelling* – conceito e pilares (propósito, autenticidade, abertura, empatia, clareza e escuta). * *Storytelling –* objetivos, tipos, métodos e técnicas, contextos de aplicação. * *Storytelling* – vantagens e desafios (internos e externos). * Técnicas de apresentação pública. * Avaliação do impacto da apresentação. | * 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. | * 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. |

**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**

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. [↑](#footnote-ref-1)
2. Poderão ser selecionadas 10% de UC transversais de entre o leque definido (20% a 30%) de UC opcionais. [↑](#footnote-ref-2)
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. [↑](#footnote-ref-3)