



CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

Direção-Geral do Ensino Superior

Aviso n.º 11578/2023

Sumário: Regista a criação do curso técnico superior profissional de Animação, Modelação e Desenho Digital da Escola Superior de Tecnologia e Gestão Jean Piaget do Instituto Politécnico Jean Piaget do Sul.

Torna-se público, nos termos do n.º 2 do artigo 40.º-T do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na sua redação atual, que, por despacho de 9 de junho de 2022, da à data Diretora-Geral do Ensino Superior, Prof. Doutora Maria da Conceição Bento, proferido ao abrigo do n.º 1 do artigo 40.º-T do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na sua redação atual, foi registada, nos termos do anexo ao presente aviso, que dele faz parte integrante, a criação do curso técnico superior profissional de Animação, Modelação e Desenho Digital, a ministrar pela Escola Superior de Tecnologia e Gestão Jean Piaget do Instituto Politécnico Jean Piaget do Sul.

4 de maio de 2023. — O Diretor-Geral, *Joaquim Mourato*.

ANEXO

1 — Estabelecimento de ensino superior

Instituto Politécnico Jean Piaget do Sul — Escola Superior de Tecnologia e Gestão Jean Piaget

2 — Curso técnico superior profissional

T632 — Animação, Modelação e Desenho Digital

3 — Número de registo

R/Cr 38/2022

4 — Área de educação e formação

213 — Áudio-Visuais e Produção dos Media

5 — Perfil profissional

5.1 — Descrição geral

Planear, conceber, desenhar e desenvolver animações digitais multimédia para diferentes ambientes e plataformas e que possibilitem uma comunicação assertiva e eficaz.

5.2 — Atividades principais

- a) Conceber e desenvolver conteúdos em espaços digitais;
- b) Conceber e desenvolver conteúdos para diferentes ambientes digitais;
- c) Planear, desenhar e modelar animações digitais, capazes de retratar emoções e comportamentos humanos;
- d) Planear, conceber e desenhar animações digitais multimédia;
- e) Desenvolver conteúdos digitais recorrendo a diferentes técnicas de design e de programação para diferentes ambientes e plataformas;
- f) Conceber e construir personagens em formatos 2D e 3D adequados a conteúdos ou animações digitais;
- g) Conceber e construir narrativas, cenários e storyboards atrativos e criativos.



6 — Referencial de competências

6.1 — Conhecimentos

- a) Conhecimentos abrangentes de desenho;
- b) Conhecimentos especializados de desenho de ambientes digitais;
- c) Conhecimentos especializados em técnicas de criação de narrativas, personagens, cenários e storyboards;
- d) Conhecimentos especializados em motores de conteúdos digitais;
- e) Conhecimentos especializados em técnicas de produção de conteúdos multimédia;
- f) Conhecimentos abrangentes sobre o comportamento humano;
- g) Conhecimentos abrangentes sobre comportamento e comunicação organizacional.

6.2 — Aptidões

- a) Projetar modelações e animações 3D;
- b) Planear, conceber e manipular modelos tridimensionais de objetos, ambientes e personagens;
- c) Planear, implementar, programar e colocar em produção animações;
- d) Organizar, dirigir e acompanhar projetos de animação desde a sua fase de conceção até à criação do produto final;
- e) Identificar e aplicar as diferentes fases da conceção e desenvolvimento de animação;
- f) Analisar diferentes ambientes e plataformas digitais;
- g) Identificar e aplicar técnicas de criação de narrativas, personagens, cenários e storyboards para jogos e animações digitais.

6.3 — Atitudes

- a) Demonstrar capacidade de planificação e organização;
- b) Demonstrar iniciativa e empreendedorismo;
- c) Demonstrar capacidade de iniciativa, autonomia e responsabilidade no desenvolvimento das funções e tarefas;
- d) Demonstrar capacidade de liderança e de gestão de equipas de trabalho, assegurando a sua motivação;
- e) Demonstrar capacidade de adaptação a diferentes contextos organizacionais;
- f) Demonstrar criatividade para a inovação na conceção e desenvolvimento de animações;
- g) Demonstrar capacidade de relacionamento interpessoal com os interlocutores internos e externos com vista ao desenvolvimento de um bom nível de colaboração;

7 — Áreas relevantes para o ingresso no curso:

Uma das seguintes:

Desenho
 Informática
 Multimédia

8 — Ano letivo em que pode ser iniciada a ministração do curso

2022-2023

9 — Localidades, instalações e número máximo de alunos

Localidade	Instalações	Número máximo para cada admissão de novos alunos	Número máximo de alunos inscritos em simultâneo
Almada	Campus Universitário de Almada	24	54



10 — Estrutura curricular

Área de educação e formação	Créditos	% do total de créditos
213 — Audiovisuais e produção dos media	64	53,33 %
481 — Ciências informáticas	37	30,83 %
214 — Design	10	8,33 %
461 — Matemática	5	4,17 %
222 — Línguas e literaturas estrangeiras	4	3,33 %
<i>Total</i>	120	100 %

11 — Plano de estudos

Unidade curricular (1)	Área de educação e formação (2)	Componente de formação (3)	Ano curricular (4)	Duração (5)	Horas de contacto (6)	Das quais de aplicação (7)	Outras horas de trabalho (8)	Das quais correspondem apenas ao estágio (8.1)	Horas de trabalho totais (9)=(6)+(8)	Créditos (10)
Álgebra	461 — Matemática	Geral e científica	1.º Ano	Semestral ...	72		53		125	5
Inglês Técnico	222 — Línguas e literaturas estrangeiras	Geral e científica	1.º Ano	Semestral ...	40		60		100	4
Computação Humano-Máquina	481 — Ciências informáticas	Técnica	1.º Ano	Semestral ...	60	30	65		125	5
Comunicação Vídeo e Áudio	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º Ano	Semestral ...	50	40	75		125	5
Desenho e Representações Gráficas	214 — Design	Técnica	1.º Ano	Semestral ...	50	40	75		125	5
Design de Interfaces	481 — Ciências informáticas	Técnica	1.º Ano	Semestral ...	60	40	65		125	5
Efeitos Visuais para Jogos	213 — Audiovisuais e produção dos media	Técnica	1.º Ano	Semestral ...	50	40	75		125	5
Ferramentas de Edição	213 — Audiovisuais e produção dos media	Técnica	1.º Ano	Semestral ...	60	50	65		125	5
Guião e Narrativas Digitais	213 — Audiovisuais e produção dos media	Técnica	1.º Ano	Semestral ...	50	40	75		125	5
Introdução à Programação	481 — Ciências informáticas	Técnica	1.º Ano	Semestral ...	60	42	65		125	5
Motores e Ambientes para Desenvolvimento de Videojogos.	481 — Ciências informáticas	Técnica	1.º Ano	Semestral ...	60	40	65		125	5
Multimédia e Aplicações	481 — Ciências informáticas	Técnica	1.º Ano	Semestral ...	70	50	80		150	6
Animação Digital 3D	213 — Audiovisuais e produção dos media	Técnica	2.º Ano	Semestral ...	50	50	75		125	5
Computação Móvel	481 — Ciências informáticas	Técnica	2.º Ano	Semestral ...	50	40	75		125	5
Design de Comunicação	214 — Design	Técnica	2.º Ano	Semestral ...	50	40	75		125	5
Linguagem Visual	213 — Audiovisuais e produção dos media	Técnica	2.º Ano	Semestral ...	50	40	50		100	4
Modelação 3D	213 — Audiovisuais e produção dos media	Técnica	2.º Ano	Semestral ...	60	50	65		125	5
Programação com Objetos	481 — Ciências informáticas	Técnica	2.º Ano	Semestral ...	50	36	100		150	6
Estágio	213 — Audiovisuais e produção dos media	Em contexto de trabalho.	2.º Ano	Semestral ...	20		730	600	750	30
<i>Total</i>					1 012	668	1 988	600	3 000	120

Na coluna (2) indica-se a área de educação e formação de acordo com a Portaria n.º 256/2005, de 16 de março.

Na coluna (3) indica-se a componente de formação de acordo com o constante no artigo 40.º-J do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 63/2016, de 13 de setembro.

Na coluna (6) indicam-se as horas de contacto, de acordo com a definição constante do Decreto-Lei n.º 42/2005, de 22 de fevereiro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 107/2008, de 25 de junho.

Na coluna (7) indicam-se as horas de aplicação de acordo com o disposto no artigo 40.º-N do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 63/2016, de 13 de setembro.

Na coluna (8) indicam-se as outras horas de trabalho de acordo com o constante no artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 42/2005, de 22 de fevereiro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 107/2008, de 25 de junho.

Na coluna (8.1) indica-se o número de horas dedicadas ao estágio.

Na coluna (9) indicam-se as horas de trabalho totais de acordo com o constante no artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 42/2005, de 22 de fevereiro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 107/2008, de 25 de junho.

Na coluna (10) indicam-se os créditos segundo o *European Credit Transfer and Accumulation System* (sistema europeu de transferência e acumulação de créditos), fixados de acordo com o disposto no Decreto-Lei n.º 42/2005, de 22 de fevereiro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 107/2008, de 25 de junho.

316526863