

INSTITUTO POLITÉCNICO DE PORTALEGRE

Aviso n.º 15844/2023

Sumário: Alteração da denominação do Curso Técnico Superior Profissional de Produção 3D do Instituto Politécnico de Portalegre — Escola Superior de Tecnologia e Gestão, passando a denominar-se o Curso Técnico Superior Profissional de Animação e Produção 3D.

No âmbito das competências que são conferidas na alínea *b*) do n.º 1 do artigo 92.º da Lei n.º 62/2007, de 10 de setembro e em conformidade com o Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação que lhe foi dada pelo Decreto-Lei n.º 65/2018, de 16 de agosto, com as alterações introduzidas pelo Decreto-Lei n.º 27/2021, de 16 de abril, foi aprovada a alteração da denominação do Curso Técnico Superior Profissional de Produção 3D do Instituto Politécnico de Portalegre — Escola Superior de Tecnologia e Gestão, passando a denominar-se o Curso Técnico Superior Profissional de Animação e Produção 3D (T689).

A alteração do referido Curso Técnico Superior Profissional, foi registado pela Direção-Geral do Ensino Superior, em 25 de julho de 2023, com o número R/Cr 24.1/2022, pelo que determino, que se proceda à publicação em anexo, da alteração da denominação do curso com a estrutura curricular e do plano de estudos do curso, o qual entra em funcionamento a partir do ano letivo de 2023-2024.

31 de julho de 2023. — O Presidente, *Luís Carlos Loures*.

ANEXO

1 — Instituição de ensino superior: Instituto Politécnico de Portalegre — Escola Superior de Tecnologia e Gestão (3122).

2 — Curso Técnico Superior Profissional: Animação e Produção 3D (T689).

3 — Área de educação e formação: 213 — Áudio-Visuais e Produção dos Media.

4 — Condições de Ingresso: Um dos seguintes conjunto de áreas: Desenho; Geometria descritiva; História da Cultura e das Artes; Matemática; Português.

5 — Localidades de ministração: Portalegre.

6 — Número máximo de estudantes:

6.1 — A admitir em cada ano letivo: 20;

6.2 — Total de inscritos em simultâneo: 40.

7 — Perfil Profissional:

7.1 — Descrição geral:

Planear e desenvolver soluções 3D de modelação e animação recorrendo a tecnologias multimédia e a técnicas que permitam a criação de conteúdos audiovisuais e interativos para visualização em render final ou em tempo real.

7.2 — Atividades principais:

a) Conceptualizar e modelar em 3D objetos com diferentes densidades poligonais para suportes de vídeo e multimédia;

b) Criar e aplicar iluminação e texturas em objetos e cenários 3D para produção de modelos texturizados;

c) Colaborar na criação de conteúdos animados 3D para audiovisuais e multimédia;

d) Criar conteúdos 3D fotorrealistas para visualização e simulação arquitetónica e de produto;

e) Realizar composição de imagem com base nos princípios da perspetiva, volumetria e iluminação, respetivamente;

f) Integrar e organizar componentes 3D previamente concebidos num produto multimédia interativo;

g) Editar conteúdos 3D previamente desenvolvidos para criação de um produto audiovisual;



- h) Integrar conteúdos 3D em suportes de visualização em tempo real;
- i) Conceber animação de efeitos visuais para suportes vídeo e multimédia.

8 — Referencial de competências:

8.1 — Conhecimentos:

- a) Conhecimento especializado sobre conceptualização e criação de modelos 3D para suportes vídeo e multimédia, utilizando ferramentas informáticas apropriadas;
- b) Conhecimento especializado em iluminação e texturização de objetos 3D utilizando ferramentas informáticas apropriadas;
- c) Conhecimento teórico e prático especializado, em técnicas de animação 3D de câmaras, luzes, objetos e personagens;
- d) Conhecimento factual, teórico e abrangente da expressão visual e das características conceptuais e técnicas inerentes ao desenvolvimento de projetos multimédia e ou audiovisuais;
- e) Conhecimento teórico e especializado, dos princípios e técnicas de pós-produção de conteúdos audiovisuais;
- f) Conhecimento teórico e especializado, dos princípios e técnicas para integração de modelos 3D em aplicações de visualização em tempo real;
- g) Conhecimento abrangente e teórico da interdisciplinaridade entre diferentes conteúdos gráficos digitais.

8.2 — Aptidões:

- a) Conceptualizar e modelar digitalmente objetos e cenários em 3D;
- b) Aplicar texturas e mapas de texturas em modelos 3D e desenvolver diferentes tipos de iluminação de objetos e cenários;
- c) Planear e produzir animações 3D de câmaras, luzes, objetos e personagens;
- d) Conceptualizar e planear trabalhos de produção 3D para suportes multimédia e audiovisuais;
- e) Pós-produzir conteúdos audiovisuais recorrendo a software especializado;
- f) Integrar modelos 3D estáticos ou animados em soluções de visualização em tempo real, recorrendo a tecnologias de Realidade virtual e aumentada;
- g) Organizar e interligar diferentes conteúdos digitais num mesmo projeto multimédia.

8.3 — Atitudes:

- a) Demonstrar capacidade de conceptualização e desenvolvimento de modelos 3D com diferentes densidades poligonais adaptados a diferentes finalidades;
- b) Demonstrar capacidade e minúcia na criação e aplicação de diferentes texturas e luzes, bem como resiliência na resolução de problemas;
- c) Demonstrar capacidade de organização, planeamento e execução de diferentes tarefas na criação de um conteúdo 3D animado e ter uma atitude criativa face às ferramentas disponíveis;
- d) Demonstrar capacidade de análise e organização e deve demonstrar rigor, versatilidade e pertinência nas soluções encontradas;
- e) Demonstrar capacidade de organização, planeamento e uma atitude criativa face às ferramentas disponíveis no campo profissional a que fica apto;
- f) Demonstrar capacidade de análise e gestão da integração de conteúdos 3D, bem como resiliência na resolução de problemas;
- g) Demonstrar capacidade de comunicação e de adaptação a equipas multidisciplinares e de supervisionamento;
- h) Resolver problemas na gestão e produção de diferentes conteúdos.



9 — Estrutura curricular:

Área de educação e formação	Créditos	% do total de créditos
213 — Audiovisuais e produção dos media	114	95,00 %
211 — Belas-artes	6	5,00 %
<i>Total</i>	120	100 %



10 — 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)
Fundamentos do Desenho	211 — Belas-artes	Geral e científica	1.º ano	Semestral	60		90		150	6
Animação 3D I	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º ano	Semestral	60	45	90		150	6
Animação 3D II	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º ano	Semestral	60	45	90		150	6
Edição e Composição de Vídeo	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º ano	Semestral	60	45	90		150	6
Modelação 3D I	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º ano	Semestral	60	45	90		150	6
Modelação 3D II	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º ano	Semestral	60	45	90		150	6
Pintura Digital	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º ano	Semestral	60	45	90		150	6
Projeto I	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º ano	Semestral	60	45	90		150	6
Realidade Virtual	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º ano	Semestral	60	45	90		150	6
Texturização	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	1.º ano	Semestral	60	45	90		150	6
Aplicações 3D	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	2.º ano	Semestral	60	45	90		150	6
Escultura Digital	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	2.º ano	Semestral	60	45	90		150	6
Fotorrealismo 3D	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	2.º ano	Semestral	30	22	45		75	3
Gestão e Produção	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	2.º ano	Semestral	30	22	45		75	3
Projeto II	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	2.º ano	Semestral	60	45	90		150	6
Realidade Aumentada	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica	2.º ano	Semestral	60	45	90		150	6
Estágio	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Em contexto de trabalho.	2.º ano	Semestral	50		750	750	800	30
<i>Total</i>					950	629	2 100	750	3 050	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.

316743951