

REFERENCIAL DE COMPETÊNCIAS - TECNOLÓGICA

Nível de Qualificação: **4**

Área de Educação e Formação

213 . Audiovisuais e Produção dos Media

Código e Designação da qualificação

213RA091 - Técnico/a de Design de Comunicação Gráfica

Modalidades de Educação e Formação

**Cursos de Aprendizagem
Cursos Profissionais
Cursos de Educação e Formação de Adultos**

Total de pontos de crédito

**119,00
(inclui 20 pontos de crédito da Formação em Contexto de Trabalho)**

Publicação e atualizações

Publicado no Boletim do Trabalho e Emprego (BTE) N.º 39 de 22 de outubro de 2025 com entrada em vigor a 22 de outubro de 2025.

Observações

1. Descrição Geral da Qualificação (Missão)

Criar e desenvolver produtos de comunicação visual, e preparar a arte final para a impressão ou exibição respeitando as normas de segurança e saúde no trabalho e os princípios da sustentabilidade ambiental.

2. Atividades Principais

- Elaborar a estrutura e composição de planos visuais (layout), adequando às opções criativas, gráficas e técnicas aos suportes e meios e ao público-alvo da ação de comunicação.
- Compor imagens, formas (estáticas ou em movimento) e textos (escritos ou oralizados) através de processos manuais e eletrônicos para meios diversificados de comunicação.
- Conceber e executar projetos de comunicação gráfica, publicitária e digital, com recurso a meios digitais e manuais.
- Conceber e executar projetos de design editorial.
- Preparar produtos de comunicação gráfica para impressão ou distribuição respeitando as especificidades técnicas da sua reprodução nos diferentes media.
- Projetar conteúdos para a criação de interfaces digitais utilizando as metodologias adequadas para a experiência do utilizador.
- Defender conceitos e soluções de design de comunicação.

3. Unidades de Competência (UC)

UC OBRIGATÓRIAS

Código ¹	N.º UC	Unidades de Competência	Pontos de Crédito
UC02258	1	Implementar os princípios do design de comunicação	2,25
UC02259	2	Implementar cor em projetos de design de comunicação	2,25
UC02260	3	Implementar princípios de composição tipográfica em projetos de design de comunicação	2,25
UC02261	4	Criar esboços para projetos de design de comunicação	2,25
UC02262	5	Desenhar e editar gráficos vetoriais	2,25
UC02263	6	Desenhar ilustrações	2,25
UC02264	7	Criar ilustrações em projetos de design de comunicação	2,25
UC02265	8	Criar infografias	2,25
UC02140	9	Editar imagens bitmap	2,25

Código ¹	N.º UC	Unidades de Competência	Pontos de Crédito
UC02266	10	Criar imagens em projetos de design de comunicação	2,25
UC02267	11	Criar cartazes	2,25
UC02268	12	Editar layout de páginas para publicações digitais e desktop	2,25
UC02269	13	Criar uma família tipográfica	2,25
UC02270	14	Controlar processos de impressão e acabamentos	2,25
UC02271	15	Planear e executar os processos de arte-final e preflight	2,25
UC02272	16	Paginar publicações	2,25
UC02273	17	Criar projetos de design editorial para publicações	2,25
UC02274	18	Criar projetos de identidade visual	4,5
UC02275	19	Criar projetos de branding	2,25
UC02276	20	Criar projetos gráficos de comunicação e publicidade	2,25
UC02277	21	Criar gráficos 3D	2,25
UC02278	22	Conceber projetos gráficos para embalagens	2,25
UC02279	23	Realizar motion graphics de logotipos	2,25
UC00067	24	Aplicar a escrita criativa em contexto profissional	2,25
UC02280	25	Criar estratégias de marketing e comunicação para uma marca	2,25
UC02281	26	Realizar motion graphics para projetos gráficos	2,25
UC02282	27	Criar campanhas de comunicação publicitária	2,25
UC02283	28	Conceber campanhas de comunicação para redes sociais	2,25
UC02284	29	Conceber projetos em wireframe para produtos digitais	2,25
UC02285	30	Conceber o design para páginas web	2,25
UC02286	31	Conceber o design de interface para dispositivos móveis	2,25
UC02287	32	Elaborar o brandbook de projetos de design de comunicação	2,25
UC00077	33	Aplicar storytelling na comunicação	2,25

Código ¹	N.º UC	Unidades de Competência	Pontos de Crédito
Total de pontos de crédito:			76,50

¹Os códigos assinalados a preto correspondem a UC específicas desta qualificação. Os códigos assinalados a laranja correspondem a UC que são comuns a outras qualificações.

Para obter a qualificação de Técnico/a de Design de Comunicação Gráfica, para além das UC Obrigatórias, **terão também de ser realizadas UC Opcionais correspondentes ao total de 22,5 pontos de crédito.**

UC OPCIONAIS

Código ¹	N.º UC	Unidades de Competência	Pontos de Crédito
UC02288	1	Executar operações de edição eletrónica e trabalho em rede	2,25
UC02289	2	Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho em design de comunicação	2,25
UC02137	3	Elaborar desenhos de observação da forma e do espaço	2,25
UC02136	4	Elaborar desenhos de desenvolvimento da expressividade plástica	2,25
UC02290	5	Elaborar desenhos bidimensionais	2,25
UC02291	6	Conceber projetos gráficos de imagens vetoriais	2,25
UC02292	7	Conceber projetos gráficos de imagens bitmap	2,25
UC02293	8	Criar projetos de tipografia experimental	2,25
UC02294	9	Criar projetos de design editorial interativo	2,25
UC02295	10	Criar embalagens	2,25
UC02296	11	Conceber portfólios fotográficos para projetos de comunicação gráfica	2,25
UC02297	12	Executar a produção gráfica da obra impressa	2,25

Código ¹	N.º UC	Unidades de Competência	Pontos de Crédito
UC02160	13	Realizar projetos de imagem com recursos de inteligência artificial (IA) e de novas tecnologias	2,25
UC00031	14	Criar e desenvolver ideias de negócio	4,5
UC00032	15	Elaborar o plano de negócios	4,5
UC00035	16	Desenvolver competências pessoais e criativas	2,25
UC00034	17	Colaborar e trabalhar em equipa	4,5
UC00033	18	Comunicar e interagir em contexto profissional	4,5
UC02298	19	Interagir em inglês na área do design de comunicação	4,5
UC02299	20	Prestar informação sobre o setor de design de comunicação	2,25

Total de pontos de crédito da Componente Tecnológica:	99,00
---	-------

¹Os códigos assinalados a preto correspondem a UC específicas desta qualificação. Os códigos assinalados a laranja correspondem a UC que são comuns a outras qualificações.

4. Desenvolvimento das Unidades de Competência

Componente Tecnológica

UC02258	Implementar os princípios do design de comunicação
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- Analisar tendências e peças de design de comunicação.
- Aplicar as ferramentas de desenvolvimento do processo criativo.
- Elaborar análise crítica de peças de design de comunicação.

Conhecimentos

- Design - conceito, ato de criar, design e artes visuais, dicotomia forma e função, estratégias da comunicação gráfica, simbologia e semiótica, áreas de intervenção, particularidades do design de comunicação como disciplina autônoma.
- Processo do design – objetivos e finalidades do design, processo de composição mental, imaginação e estudos gráficos, design e construção do protótipo, causas materiais e conhecimento dos materiais.
- Comunicação visual – elementos e princípios: estratégias de comunicação, carácter e conteúdo, signos e códigos, tipos e estilos.
- Percepção visual e a teoria da Gestalt - Leis da percepção e fundamentos: semelhança, proximidade, simetria, continuidade, aplicabilidade no design de comunicação.
- Processo criativo – ferramentas Brainstorming, Mindmap, Concepboard, Key visual.
- Design thinking – metodologia de projeto e processos de gestão.
- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.
- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas – fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Caracterizar o conceito de design.
- Identificar principais conceitos relacionados com o design e a comunicação visual.
- Identificar as áreas de ação e as particularidades do design de comunicação.
- Diferenciar fases do processo do design.
- Diferenciar e aplicar os elementos da comunicação visual.
- Aplicar os princípios da comunicação visual.
- Diferenciar as leis da percepção visual.
- Observar a aplicação das leis da percepção visual em peças de design de comunicação.
- Identificar e utilizar as ferramentas do processo criativo.
- Identificar e aplicar as etapas do design thinking.
- Diferenciar elementos do design inclusivo.
- Aplicar os princípios do design inclusivo.
- Identificar referências e tendências estéticas e criativas.
- Efetuar pesquisas de tendências estéticas e criativas.
- Observar peças de design de comunicação.
- Comparar diferentes peças de design de comunicação.
- Redigir textos críticos sobre peças de design de comunicação.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Empenho.
- Escuta ativa.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Respeito pela diversidade.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Critérios de Desempenho

Implementar os princípios do design de comunicação

- Pesquisando e identificando tendências estéticas e criativas.
- Selecionando e utilizando ferramentas do processo criativo.
- Cumprindo as etapas do design thinking e do design inclusivo em projetos de design de comunicação.
- Verificando a aplicação dos princípios e leis da percepção em diferentes peças.
- Comparando criticamente a estrutura de diferentes peças.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Editoras de jornais, revistas, livros
- Gabinetes e empresas de MKT e comunicação.
- Empresas gráficas.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Casos de estudo de peças de design de comunicação.
- Aplicações informáticas de edição de texto.

UC02259

Implementar cor em projetos de design de comunicação

Pontos de crédito

2,25

Realizações

- **Analisar esquemas de cor em peças de design de comunicação.**
- **Operar aplicações informáticas de edição de imagem e de vetores.**
- **Criar paletes de cor para projetos de design de comunicação.**
- **Aplicar e manipular a cor na produção de peças.**

Conhecimentos

- Teoria da cor - classificação das cores, círculo cromático, cores primárias, secundárias e complementares, síntese aditiva e síntese subtrativa da cor, matiz, tom e saturação, temperatura da cor, contrastes e harmonias, esquema monocromático, análogo, complementar, triádico, entre outros.
- Cor - princípios de seleção da cor: adequação da cor ao estilo e composição, contextualização e associações da cor, cor: ponto de vista psicológico e cultural, valor subjetivo da cor e poder na mensagem visual, significado da cor na mensagem visual e gráfica, interdependência da cor com restantes elementos visuais.
- Técnicas de utilização da cor: - cor em quadricromia, dicotomia e monotonia, sistema CMYK, RGB e Hexadecimal, catálogos normalizados de cores Pantone, tramas, modelos planos e volumétricos da distribuição das cores.
- Edição de imagem e edição de vetores - aplicações informáticas.
- Edição de imagem - estática e de edição de vetores: ajustes de matiz, saturação, luminosidade, temperatura de cor e outros parâmetros para criar efeitos visuais com cor.
- Design inclusivo - Diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.
- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas - fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Classificar as cores.
- Diferenciar esquemas de cor.
- Diferenciar finalidades da cor.
- Interpretar o significado das cores.
- Diferenciar sistemas de cor.
- Utilizar aplicações informáticas para manipulação da cor.
- Definir paleta de cores.
- Adequar as cores ao conceito de um projeto gráfico.
- Elaborar composições cromáticas legíveis..
- Efetuar efeitos visuais.
- Observar esquemas de cor em peças de design de comunicação.Utilizar aplicações informáticas para edição de imagem e de vetores.
- Identificar referências e tendências estéticas e criativas.
- Efetuar pesquisas de tendências estéticas e criativas.
- Diferenciar elementos do design inclusivo.
- Aplicar os princípios do design inclusivo.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido critico.
- Rigor.
- Respeito pela diversidade.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Critérios de Desempenho

Implementar cor em projetos de design de comunicação

- Identificando esquema e paletas de cor em diferentes peças de design de comunicação.
- Utilizando aplicações informáticas para a criação de paletas de cor.
- Cumprindo procedimentos de manipulação da cor na criação de efeitos visuais garantindo a legibilidade e clareza da mensagem.
- Assegurando que a paleta de cores definida respeita contextos, fatores e a mensagem a ser comunicada em projetos de design de comunicação.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Editoras de jornais, revistas, livros.
- Gabinetes e empresas de MKT e comunicação.
- Empresas gráficas.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática.
- Aplicações informáticas de edição de vetores
- Catálogos de cor (Pantone).
- Casos de estudo de peças de design de comunicação.

UC02260

Implementar princípios de composição tipográfica em projetos de design de comunicação

Pontos de crédito

2,25

Realizações

- **Analisar fundamentos da composição tipográfica em design de comunicação.**
- **Operar aplicações informáticas específicas.**
- **Estruturar o layout de composição gráfica.**
- **Manipular caracteres, estilos, formatos e arranjos visuais.**

Conhecimentos

- Tipografia - contexto histórico e evolução tecnológica, importância da letra na composição gráfica, pontos de referência, estrutura e terminologia.
- Anatomia da tipografia – fonte: elementos individuais: hastes, serifa, contra-serifa, ascendentes, descendentes, tamanhos e características fundamentais.
- Famílias tipográficas - categorias de fontes: serifadas, sem serifas, script, display, outras, estilos, aplicação em diferentes contextos de design.
- Hierarquia tipográfica - organização visual do conteúdo e princípios: hierarquia, espaço, peso e forma, contraste e ênfase, diferenciação entre títulos, subtítulos, corpo de texto e elementos de destaque.
- Legibilidade e acessibilidade - princípios: tamanhos, medidas e relações métricas, letra como bloco, composição de um bloco de texto e justificação, letras e linhas de texto: espaço, contraste, ênfase e ritmo, pesos, estilos e cores de fonte, contraste entre texto e fundo, ritmo da letra na composição gráfica.
- Edição eletrônica - espaçamento entre letras, entre palavras e kerning, alinhamento e justificação, grelha tipográfica.
- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.
- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas – fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.
- Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.

Aptidões

- Pesquisar a evolução histórica da tipografia.
- Interpretar a importância da letra na composição gráfica. Diferenciar os elementos que constituem a anatomia de uma tipografia.
- Caracterizar as diferentes famílias tipográficas.
- Observar tipografia em peças de design de comunicação.
- Aplicar princípios de hierarquia tipográfica em layouts de composição gráfica.
- Aplicar os princípios de legibilidade e acessibilidade na composição tipográfica.
- Utilizar aplicações informáticas específicas para elaborar composições tipográficas.
- Diferenciar elementos do design inclusivo.
- Aplicar os princípios do design inclusivo. Identificar referências e tendências estéticas e criativas
- Identificar os direitos de autor.
- Adaptar a tipografia à sua função num projeto de design de comunicação
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Sentido analítico.
- Sentido crítico.
- Sentido de organização.
- Rigor.
- Respeito pela diversidade.
- Respeito pela legislação em vigor.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

- Normas de proteção ambiental.

Critérios de Desempenho

Implementar princípios de composição tipográfica em projetos de design de comunicação

- Pesquisando referências e tendências estéticas sobre tipografia e sua evolução.
- Utilizando aplicações informáticas para a composição gráfica e manipulação de elementos tipográficos.
- Respeitando os princípios da organização visual e hierarquia tipográfica.
- Cumprindo os princípios da legibilidade e acessibilidade.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Editoras de jornais, revistas, livros.
- Gabinetes e empresas de MKT e comunicação.
- Empresas gráficas.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição eletrônica.
- Estudos de caso de trabalho tipográfico.
- Legislação sobre direitos de autor.

UC02261	Criar esboços para projetos de design de comunicação
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- **Analisar referências visuais e tendências para projetos de design de comunicação.**
- **Aplicar ferramentas específicas do processo criativo.**
- **Desenhar esboços representativos de conceitos para projetos design de comunicação.**

Conhecimentos

- Esboço - finalidade e função, tipos: esboço para peças gráficas e para peças de motion graphics, esboço de observação, esboço rápido e técnicas de esboço à mão livre.
- Composição visual - princípios: equilíbrio, ritmo, proporção, hierarquia e foco visual, anatomia e proporção, perspectiva.
- Representação gráfica - representação de formas, objetos, pessoas e cenários de forma expressiva, técnicas de simplificação e estilização.
- Processo criativo – ferramentas Brainstorming, Mindmap, Concepboard, Key visual
- Desenho - materiais e suportes: tipologias e finalidades.
- Storyboarding – técnica visual com sequência de esboços de uma narrativa, elementos visuais, narrativa e roteiro, ferramentas.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Identificar a finalidade e função dos esboços nos projetos de design de comunicação.
- Diferenciar tipos de esboços.
- Aplicar diferentes técnicas na elaboração de esboços.
- Diferenciar e aplicar os princípios da composição visual.
- Aplicar os princípios da representação gráfica.
- Efetuar desenhos para esboços.
- Aplicar técnicas de simplificação e estilização na elaboração de esboços
- Utilizar diferentes materiais e suportes de desenho para comunicar visualmente.
- Aplicar as ferramentas de processo criativo.
- Realizar brainstorming visual de ideias e conceitos.
- Caracterizar o storyboarding.
- Representar graficamente ideias e conceitos. Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Empenho.
- Iniciativa e proatividade.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

CrITÉRIOS DE DESEMPENHO

Criar esboços para projetos de design de comunicação

- Pesquisando referências visuais e tendências estéticas sobre esboços, comunicação e composição visual.
- Aplicando ferramentas do processo criativo no desenvolvimento de conceitos visuais adequadas ao projeto.
- Respeitando os princípios e as diferentes técnicas na elaboração de esboços.
- Utilizando aplicações informáticas para a representação gráfica de ideias e conceitos.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Estudos de caso de projetos de design de comunicação.
- Suportes para desenhar (papel, cartolinas, entre outros).
- Tintas e pincéis.
- Materiais riscadores.

UC02262

Desenhar e editar gráficos vetoriais

Pontos de crédito

2,25

Realizações

- **Elaborar desenho de gráficos vetoriais.**
- **Operar aplicações informáticas para edição de gráficos vetoriais.**
- **Editar e ajustar.**
- **Salvar e exportar.**

Conhecimentos

- Aplicação informática - arquitetura e área de trabalho: organização do documento, características da página, construção de protótipos de página, ferramentas e propriedades, réguas e guias auxiliares, abertura e criação de documentos, exportação de imagens.
- Edição de gráficos vetoriais – ferramentas: desenho com linhas e formas, edição de objetos, edição de texto, objetos: transformação e distorção, camadas (layers), cor, contorno e preenchimento.
- Ficheiros – formatos, tipologias e finalidades: AI, JPEG, PNG, TIFF e PDF.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.

Aptidões

- Estruturar a área de trabalho de uma aplicação informática para a edição de vetores.
- Diferenciar pixel e vetor.
- Desenhar linhas, formas e objetos.
- Editar texto
- Editar e manipular objetos vetoriais.
- Diferenciar os sistemas de cor.
- Aplicar cor em objetos vetoriais.
- Construir gráficos.
- Diferenciar formatos de ficheiros.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Rigor.
- Empenho.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Definir a estrutura do documento.
- Salvar, exportar e imprimir ficheiro.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Critérios de Desempenho

Desenhar e editar gráficos vetoriais

- Cumprindo procedimentos de formatação da página para a finalidade do projeto.
- Utilizando ferramentas de aplicações informáticas de edição e manipulação de gráficos vetoriais.
- Criando e utilizando layers no desenho de gráficos vetoriais.
- Definindo os sistemas de cor e aplicando cor em objetos vetoriais.
- Assegurando que o procedimento de exportação do ficheiro seja adequado à impressão.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Editoras de jornais, revistas, livros.
- Gabinetes e empresas de MKT e comunicação.
- Empresas gráficas.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Referências sobre tutoriais de edição de vetores.
- Imagens para vetorizar.
- Estudos de caso de projetos de design de comunicação.

UC02263

Desenhar ilustrações

Pontos de crédito

2,25

Realizações

- Planear um projeto de desenho de ilustração.
- Criar e programar a narrativa visual.
- Operar aplicações informáticas para ilustração.
- Elaborar esboços.

Conhecimentos

- Ilustração - contextualização: cultural, histórica e social, finalidades: publicitária e editorial, científica e didática, ilustração para moda.
- Estilos e técnicas de ilustração - digitais e analógicos: ilustração vetorial, desenho digital, pintura digital, desenho à mão livre,
- Composição Visual – princípios: equilíbrio, ritmo, proporção, hierarquia e foco visual, anatomia e proporção, perspetiva.
- Narrativa Visual– conceito, mensagem, tipologias, sequência de eventos, expressões faciais, gestos e ambiente.
- Briefing – objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.
- Desenho de Ilustração: - produção de um projeto: objetivos, processos e fases.
- Processo criativo – ferramentas Brainstorming, Mindmap, Concepboard, Key visual.
- Edição de imagem estática - aplicações informáticas: edição e composição de imagens, pintura e texturas.
- Edição de vetores - aplicações informáticas: desenho vetorial e pintura.

Aptidões

- Caracterizar a evolução cultural, histórica e social da ilustração
- Diferenciar tipologias de ilustração e suas finalidades.
- Definir estilo e técnica de ilustração.
- Aplicar os princípios da composição visual em ilustração.
- Definir mensagem a transmitir.
- Definir a sequência da narrativa visual.
- Utilizar ferramentas de processo criativo para gerar ideias e conceitos.
- Utilizar aplicações informáticas para ilustração.
- Identificar os direitos de autor.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Empenho.
- Respeito pela diversidade.
- Respeito pela legislação em vigor.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

- Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Critérios de Desempenho

Desenhar ilustrações

- Cumprindo o planeamento definido para a narrativa visual a ilustrar.
- Definindo o conceito visual e mensagem a transmitir na narrativa visual.
- Utilizando aplicações informáticas para ilustração.
- Aplicando as ferramentas do processo criativo.
- Utilizando técnicas de representação adequadas à tipologia do projeto de ilustração.
- Garantindo o respeito pelos princípios de composição visual.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Editoras de jornais, revistas, livros. Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Estudos de caso de projetos de ilustração para design de comunicação.
- Suportes para desenhar: papel, cartolinas, entre outros.
- Tintas e pincéis.
- Materiais riscadores.
- Legislação sobre direitos de autor.

UC02264

Criar ilustrações em projetos de design de comunicação

Pontos de crédito 2,25

Realizações

- Planear o projeto de ilustração.
- Criar a linguagem gráfica para a narrativa visual.
- Operar aplicações informáticas para ilustração.
- Elaborar ilustrações.
- Prototipar e testar as peças do projeto.
- Executar Mockup.

Conhecimentos

- Ilustração - estilos e técnicas de representação, finalidades: publicitária e editorial, científica, didática e ilustração de moda.
- Comunicação e percepção visual - elementos e princípios: estratégias de comunicação, carácter e conteúdo, signos e códigos, tipos e estilos, leis e fundamentos da percepção visual: semelhança, proximidade, simetria, continuidade.
- Maquetes e protótipos - mockups.
- Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.
- Processo criativo - ferramentas Brainstorming, Mindmap, Concepboard, Key visual.
- Design thinking - metodologia de projeto e processos de gestão.
- Edição de imagem estática e de edição de vetores - aplicações informáticas: edição e composição de imagens, pintura e texturas, desenho vetorial.

Aptidões

- Diferenciar estilos e finalidades da ilustração.
- Aplicar técnicas de representação.
- Diferenciar e aplicar os elementos da comunicação visual.
- Caracterizar e aplicar os princípios da comunicação visual.
- Diferenciar as leis da percepção visual.
- Interpretar um briefing.
- Sintetizar objetivos e finalidades do briefing.
- Diferenciar e aplicar ferramentas de processo criativo.
- Identificar as etapas do design thinking.
- Identificar referências e tendências estéticas e criativas
- Utilizar aplicações informáticas para ilustração.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Empenho.
- Respeito pela diversidade.
- Respeito pela legislação em vigor.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

- Fontes e recursos para pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas: - Websites especializados; Revistas, livros e publicações Especializadas; Conferências e eventos da indústria; Redes sociais e comunidades online
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Criar maquetes e protótipos.
- Elaborar mockup.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo
- Identificar os direitos de autor
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Critérios de Desempenho

Criar ilustrações em projetos de design de comunicação

- Pesquisando referências e tendências estéticas e criativas.
- Cumprindo o planeamento definido para a criação de ilustrações em projetos de design de comunicação.
- Definindo um conceito e linguagem gráfica adequados ao projeto de ilustração.
- Selecionando e utilizando aplicações informáticas para ilustração.
- Utilizando as ferramentas do processo criativo.
- Assegurando o respeito pelos princípios de comunicação visual e de design thinking.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Editoras de jornais, revistas, livros.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Casos de estudo de projetos de ilustração em design de comunicação.
- Briefing para projeto de ilustração.

- Legislação sobre direitos de autor.

UC02265

Criar infografias

Pontos de crédito

2,25

Realizações

- **Planear a criação de uma infografia.**
- **Operar aplicações informáticas para infografias.**
- **Criar e compor os elementos visuais a integrar na infografia.**
- **Executar a infografia.**
- **Maquetizar a infografia.**

Conhecimentos

- Infografia - contextualização histórica, princípios base: simplificação, informação, e atração visual, finalidades e tipologias: cronológica ou linha de tempo, biográfica, estatística ou numérica, processo ou fluxograma, comparativa, geográfica ou mapa, explicativa ou conceptual, análise ou investigação, interativa, linguagem e elementos visuais constituintes.
- Construção de uma infografia – metodologia: pesquisa e conteúdos, público-alvo e audiências, propostas de tipologias, objetivos e enquadramento do texto versus desenho, criação de linguagens gráficas e técnicas: sistematização da informação, hierarquia visual, organização e fluxo, elementos visuais: ícones, sinais, signos, iconografia e pictografia.
- Comunicação visual - princípios e elementos, estratégias de comunicação, carácter e conteúdo, signos e códigos, tipos e estilos.

Aptidões

- Identificar princípios base de uma infografia.
- Diferenciar e caracterizar tipologias e finalidades de uma infografia.
- Identificar linguagem e elementos visuais para uma infografia.
- Identificar e aplicar metodologia de construção de uma infografia.
- Efetuar pesquisas de conteúdos.
- Sistematizar informação recolhida.
- Utilizar aplicações informáticas de edição de imagem e de desenho vetorial.
- Definir o layout da infografia.
- Elaborar elementos visuais.
- Estruturar a hierarquia visual e o fluxo da informação.
- Interpretar um briefing.
- Sintetizar objetivos e finalidades do briefing.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Empenho.
- Rigor.
- Resolução de problemas.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pela diversidade.
- Respeito pela legislação em vigor.

Conhecimentos

- Edição de imagem estática e edição de vetores - aplicações informáticas, edição e composição de imagens, pinturas e texturas, desenho vetorial, ajustes de matiz, saturação, luminosidade, temperatura de cor e outros parâmetros para criar efeitos visuais com cor.
- Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.
- Processo criativo – ferramentas Brainstorming, Mindmap, Concepboard, Key visual.
- Design thinking - metodologia de projeto e processos de gestão.
- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.
- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas – fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Identificar e aplicar as ferramentas do processo criativo.
- Aplicar as etapas do design thinking.
- Aplicar os princípios do design inclusivo.
- Identificar e pesquisar referências e tendências estéticas e criativas.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Identificar os direitos de autor.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Respeito pelas regras e normas definidas.

Crítérios de Desempenho

Criar infografias

- Cumprindo as etapas do planeamento definido para a criação de infografia.
- Utilizando aplicações informáticas para a criação de elementos visuais adequados ao projeto.
- Definindo a tipologia, o layout, a hierarquia visual e fluxo de informação.
- Utilizando as ferramentas do processo criativo.
- Cumprindo os princípios do design thinking e do design inclusivo.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Editoras de jornais, revistas, livros.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Casos de estudo de infografias.
- Briefing para projeto de infografia.
- Legislação sobre direitos de autor.

UC02140

Editar imagens bitmap

Pontos de crédito

2,25

Realizações

- Executar edição de imagens.
- Executar a composição de imagens.

Conhecimentos

- Arquitetura da aplicação informática e área de trabalho - organização do documento, página (características e construção de protótipos de página), ferramentas e propriedades, réguas e guias auxiliares, documentos (abertura e criação), imagens (exportação).
- Edição de imagens – aplicações informáticas e ferramentas (de seleção, de manipulação de imagem, de pintura e texturas), camadas (layers), processo de edição e organização, edição e manipulação de texto.

Aptidões

- Preparar a área de trabalho de uma aplicação informática para a edição imagens.
- Diferenciar pixel e vetor.
- Fazer ajustes de cor, brilho, contraste e enquadramento.
- Criar seleções.
- Manipular as imagens.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.

Conhecimentos

- Ficheiros – formatos, tipologias e finalidades (PSD, JPEG, PNG, TIFF e PDF).
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros (formatos e nomenclatura).
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Efetuar retoque, pintura, filtros e adição e subtração de elementos.
- Elaborar composição com imagens e texto.
- Selecionar os sistemas de cor.
- Efetuar alterações de cor nas imagens.
- Estruturar o trabalho em camadas (layers).
- Definir o formato do ficheiro.
- Salvar e exportar ficheiro.
- Imprimir imagens.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Empenho.
- Rigor.
- Resolução de problemas.
- Respeito pela diversidade.
- Respeito pela legislação em vigor.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Critérios de Desempenho

Editar imagens bitmap

- Formatando a página de trabalho para a finalidade do projeto e os canais de difusão.
- Selecionando as ferramentas do programa para editar imagens e fazer composição de imagens e texto.
- Utilizando camadas (layers) para gerir o processo de edição e composição de imagens
- Aplicando a cor em imagens usando as ferramentas de cor e os sistemas de cor tendo em conta os canais de difusão
- Salvando e exportando o trabalho no formato de ficheiro adequado ao processo de impressão.

Contexto (de uso de competência)

- Aplicável a diferentes contextos.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática
- Legislação sobre direitos de autor

- Referências sobre tutoriais de edição de imagens
- Imagens para edição.

UC02266 Criar imagens em projetos de design de comunicação

Pontos de crédito 2,25

Realizações

- Planear o projeto de imagem.
- Criar o conceito e linguagem gráfica para a narrativa visual.
- Criar e compor imagens.
- Integrar as imagens em projeto de design de comunicação.

Conhecimentos

- Imagem na comunicação gráfica - contexto histórico, social e cultural, imagem: utilização e aplicação, direitos: de utilização da imagem, de autor e conexos.
- Elementos da semiótica da imagem - leitura da imagem: fixa e em movimento, elementos conotativos e denotativos, composição e enquadramento, distinção entre sinais, índices, ícones e símbolos.
- Imagem em design de comunicação - tipologias: imagens fotográficas, desenhos e grafismos, ilustração, compostas, figurativas e abstratas.
- Imagem – técnicas: formas de captação, retoque e construção, composição e relação da imagem com o texto, preparação para diferentes suportes e técnicas de impressão.
- Edição de imagem estática e edição de vetores - aplicações informáticas, edição e composição de imagens, pinturas e texturas, desenho vetorial.
- Processo criativo – ferramentas: Brainstorming, Mindmap, Concepboard, Key visual.

Aptidões

- aracterizar o contexto histórico, social e cultural na análise de imagens.
- Caracterizar direitos de utilização da imagem.
- Diferenciar elementos da semiótica da imagem.
- Identificar tipologias de imagens.
- Diferenciar sinais, índices, ícones e símbolos.
- Interpretar o significado das imagens.
- Utilizar aplicações informáticas específicas para projetos de imagem.
- Identificar e utilizar ferramentas para o desenvolvimento do processo criativo.
- Identificar referências e tendências estéticas e criativas.
- Efetuar pesquisas de referências e tendências estéticas e criativas.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Rigor.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pela legislação em vigor.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas – fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Identificar os direitos de autor
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

CrITÉrios de Desempenho

Criar imagens em projetos de design de comunicação

- Cumprindo o planeamento previsto para o projeto de imagem.
- Definindo o conceito e linguagem gráfica da narrativa visual adequados à mensagem e público-alvo.
- Selecionando e utilizando as aplicações informáticas para edição e composição de imagem.
- Garantindo a leitura conotativa e/ou denotativa das imagens criadas ou compostas.
- Incorporando as imagens em projetos de design de comunicação.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Editoras de jornais, revistas, livros.
- Gabinetes e empresas de MKT e comunicação.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Casos de estudo de imagens aplicadas a peças de design de comunicação.
- Legislação sobre direitos de autor.

UC02267

Criar cartazes

Pontos de crédito

2,25

Realizações

- **Planear o projeto de cartaz.**
- **Criar o conceito de comunicação e linguagem gráfica.**
- **Operar aplicações informáticas para a criação de cartazes.**
- **Executar o cartaz.o cartaz.**
- **Preparar o cartaz para impressão.**

Conhecimentos

- Cartaz - contexto histórico, social, económico, artístico e político.
- Cartaz em design de comunicação - objetivos e função de um cartaz: comercial, informativa, apelativa, publicitária, ideológica, hierarquia e importância da informação, materiais, tecnologias e formatos na produção de cartazes.
- Comunicação visual – elementos e princípios: estratégias de comunicação, carácter e conteúdo, signos e códigos, tipos e estilos.
- Cartaz - produção de um projeto: objetivos, processos e fases: pesquisa, esboços e estudos, tratamento dos elementos gráficos e composição final, protótipo e maquete.
- Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.
- Edição de imagem estática e de vetores - aplicações informáticas: edição e composição de imagens, pintura e texturas, desenho vetorial.
- Processo criativo – ferramentas: Brainstorming, Mindmap, Concepboard, Key visual.
- Design thinking - metodologia de projeto e processos de gestão.

Aptidões

- Caracterizar o contexto histórico, social e económico do cartaz.
- Identificar os objetivos e funcionalidades do cartaz.
- Diferenciar materiais e formatos para a produção de cartazes.
- Identificar e aplicar os elementos da comunicação visual.
- Diferenciar e aplicar os princípios da comunicação visual.
- Diferenciar as fases de produção de um cartaz.
- Interpretar um briefing.
- Sintetizar os objetivos e finalidades da criação do cartaz.
- Selecionar e utilizar aplicações informáticas para projetos de cartaz.
- Aplicar as ferramentas para desenvolvimento do processo criativo.
- Identificar e aplicar as etapas do design thinking.
- Diferenciar e aplicar os princípios do design inclusivo.
- Identificar referências e tendências estéticas e criativas.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Empenho.
- Rigor.
- Iniciativa e proatividade.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Resolução de problemas.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pela diversidade.
- Respeito pela legislação em vigor.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.
- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas – fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Efetuar pesquisas de referências e tendências estéticas e criativas.
- Testar conceitos e linguagens visuais
- Comunicar através de meios visuais
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo
- Identificar os direitos de autor
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Critérios de Desempenho

Criar cartazes

- Cumprindo as etapas do planeamento previsto para a criação de cartazes.
- Selecionando e utilizando as aplicações informáticas.
- Definindo o conceito e linguagem gráfica adequada à função do cartaz.
- Utilizando as ferramentas do processo criativo e do design thinking.
- Assegurando a exportação adequada do ficheiro para impressão.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Editoras de jornais, revistas, livros.
- Gabinetes e empresas de MKT e comunicação.
- Empresas gráficas.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.

- Aplicações informáticas de edição de imagem estática.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Casos de estudo de cartazes.
- Briefing para projeto de cartaz.
- Legislação sobre direitos de autor.

UC02268

Editar layout de páginas para publicações digitais e desktop

Pontos de crédito

2,25

Realizações

- **Planear o layout de página.**
- **Preparar o documento para a edição de texto, imagens e grafismos.**
- **Editar texto, imagens e grafismos numa publicação.**
- **Salvar e exportar o documento.**

Conhecimentos

- Arquitetura da aplicação informática e área de trabalho - organização do documento, características da página, construção de protótipos de página, ferramentas e propriedades, réguas e guias auxiliares, abertura e criação de documentos, exportação de imagens.
- Edição eletrónica - aplicações informáticas: - criação e gestão de páginas no documento, processo de organização do documento: utilização de camadas (layers), texto: composição e tratamento, criação e gestão de cores, importação de textos, imagens e grafismos, criação e utilização de fluxos de texto no documento, formato do texto: colunas e blocos, estilos.
- Formatos de ficheiros - tipologias e finalidades: JPEG, PNG, TIFF e PDF
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pasta, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.

Aptidões

- Preparar a área de trabalho de uma aplicação informática para a edição eletrónica de publicações.
- Interpretar maquetas e layouts.
- Definir layout da publicação.
- Importar e aplicar texto, imagens e gráficos ao layout pré-definido.
- Aplicar métodos e técnicas de tratamento de texto e de paginação.
- Estruturar o trabalho em camadas (layers).
- Selecionar os sistemas de cor.
- Aplicar cores e grafismos às páginas e textos.
- Definir o formato do ficheiro.
- Salvar, exportar e imprimir a publicação.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Rigor.
- Resolução de problemas.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Critérios de Desempenho

Editar layout de páginas para publicações digitais e desktop

- Cumprindo o planeamento definido para a criação do layout de página.
- Definindo o layout e grafismo da publicação.
- Cumprindo procedimentos de edição de texto e de imagens.
- Utilizando camadas (layers) para estruturar o processo edição do layout.
- Salvando e exportando a publicação no formato adequado ao canal de difusão.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Editoras de jornais, revistas, livros.
- Gabinetes e empresas de MKT e comunicação.
- Empresas gráficas.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição eletrónica.
- Casos de estudo de design editorial.
- Referências sobre tutoriais de aplicações informáticas de edição eletrónica.
- Layout de páginas para edição.
- Textos, imagens e grafismos para aplicar no layout de páginas.

UC02269

Criar uma família tipográfica

Pontos de crédito

2,25

Realizações

- Planear o projeto de criação de uma família tipográfica.
- Operar aplicações informáticas e plataformas browser para vectorização e edição de caligrafia.
- Executar o projeto de criação de uma família tipográfica.
- Exportar e publicar o alfabeto.

Conhecimentos

- Tipografia - contextualização cultural e histórica do desenho de letra.
- Fundamentos da tipografia - anatomia da letra, espaçamento, proporção, legibilidade e hierarquia visual, curvas e contornos, no desenho de formas de letra.
- Princípios de seleção de tipos de letras - estilo e composição: adequação, formas e tipografia, forma da letra versus função. letra e cor.
- Fontes - tipologias, ideogramas, caracteres não latinos e latinos, sistemas de classificação, grupos e famílias tipográficas (serifadas, sem serifa, script, manuscritas, entre outras, finalidades e aplicabilidade.
- Caligrafia e desenho de letras - desenho de letras à mão, letras: digitalização e vectorização para criação de formas base para a fonte digital.
- Versatilidade e variedade - pesos: regular, bold, light, larguras e estilos: itálico, condensado, entre outras.
- Edição de vetores - aplicações informáticas para desenho vetorial.
- Design de fontes - plataformas browser e aplicações informáticas: procedimentos de edição de fontes digitais, ajustes na forma de letra, criação de kerning e espaçamento, criação de arquivos de fonte compatíveis.

Aptidões

- Caracterizar a evolução cultural e histórica do desenho de letra.
- Caracterizar os fundamentos da tipografia.
- Identificar tipos de letra e famílias tipográficas.
- Relacionar famílias tipográficas com conceitos visuais.
- Aplicar os fundamentos da tipografia.
- Definir o estilo da fonte.
- Desenhar os caracteres do alfabeto.
- Utilizar aplicações informáticas para criação de tipografia.
- Vectorizar o alfabeto.
- Aplicar os princípios do design inclusivo.
- Efetuar procedimentos de ajustes na forma da letra.
- Aplicar os princípios do design responsivo.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Identificar os direitos de autor e as normas de licenciamento de fontes
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Iniciativa e proatividade.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Empenho.
- Rigor.
- Resolução de problemas.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pela diversidade.
- Respeito pela legislação em vigor.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

- Design responsivo -adaptabilidade a diferentes tamanhos e contextos de uso, incluindo impressão, web, dispositivos móveis e ecrãs de alta resolução.
- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.
- Família tipográfica - produção de um projeto: objetivos, processos e fases.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo: - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura. Direitos de autor e licenciamento de fontes - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.

Aptidões

- Aplicar as normas de proteção ambiental.

CrITÉrios de Desempenho

Criar uma família tipográfica

- Cumprindo o planeamento definido para a criação de uma família tipográfica.
- Definindo um alfabeto gráfica e estruturalmente coerente respeitando os princípios do design inclusivo.
- Seleccionando e utilizando aplicações informáticas e plataformas digitais para vectorização e edição de caligrafia.
- Definindo a estrutura da letra, o espaço entre letras e linhas.
- Aplicando os princípios do design responsivo.
- Exportando e publicando o alfabeto respeitando os direitos de autor e o licenciamento de tipografia.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Aplicações informáticas de design de fontes.
- Plataforma browser de caligrafia.
- Casos de estudo de trabalho tipográfico.

- Legislação sobre direitos de autor e licenciamento de fontes.

UC02270 Controlar processos de impressão e acabamentos

Pontos de crédito 2,25

Realizações

- **Analisar projeto gráfico, finalidade e materiais.**
- **Monitorizar operações de pré-impressão, impressão e acabamentos.**
- **Supervisionar controle de qualidade das operações.**
- **Elaborar relatório técnico de pontos críticos da produção gráfica.**

Conhecimentos

- Processos de impressão - contexto histórico e evolução tecnológica.
- Processos de pré-impressão - calibração de equipamentos, tratamento de ficheiros e método de impressão.
- Processos de impressão - definição, tipos, características e finalidades, importância, materiais e suportes.
- Processos de acabamento - definição, tipos, características e finalidades, impacto estético e funcional dos acabamentos, materiais.
- Estratégias de seleção - análise de projetos gráficos, requisitos técnicos, sustentabilidade.
- Controle de qualidade e resolução de problemas - avaliação do resultado do processo de monitorização da produção.
- Problemas comuns.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Caracterizar o contexto histórico e a evolução tecnológica dos processos de impressão e acabamentos.
- Diferenciar tratamentos de ficheiros e métodos de impressão.
- Diferenciar os diferentes processos de impressão e acabamentos.
- Identificar técnicas de impressão e acabamento
- Identificar as vantagens e desvantagens de cada processo de impressão e acabamento.
- Selecionar processo de impressão e de acabamentos.
- Selecionar os materiais e suportes.
- Calibrar equipamentos.
- Verificar qualidade das operações de produção gráfica.
- Redigir parecer técnico dos pontos críticos das operações de produção de trabalhos gráficos.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido crítico.
- Rigor.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Resolução de problemas.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Aptidões

- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Critérios de Desempenho

Controlar processos de impressão e acabamentos

- Selecionando os processos de impressão e de acabamentos adequado à finalidade do projeto.
- Definindo os materiais e requisitos técnicos para a produção gráfica.
- Verificando a calibração dos equipamentos e tecnologias.
- Verificando a qualidade da produção gráfica.
- Redigindo parecer técnico sobre os pontos críticos da produção e resolução de problemas.

Contexto (de uso de competência)

- Empresas gráficas.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de design gráfico e de edição de texto.
- Casos de estudo de peças gráficas para produção.
- Guias de cor e manuais técnicos.
- Impressoras de produção gráfica.

UC02271	Planear e executar os processos de arte-final e preflight
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- Programar os processos de pré-impressão da obra gráfica.
- Executar as operações de arte final das obras gráficas.
- Operar equipamentos e aplicações informáticas.
- Preparar as obras gráficas para impressão.

Conhecimentos

- Pré-impressão - evolução tecnológica, tipos: processos convencionais e digitais, diferenças, vantagens e desvantagens.
- Pré-impressão - processo e técnicas: calibração de equipamentos, método de impressão, tratamento de ficheiros e imagens, compatibilidade e formatos de ficheiros, produção e montagem de arte final, técnicas de compactação, envio e troca de ficheiros, provas de cor, fases de execução de uma obra de pré-impressão digital.
- Preflight – processo e técnicas: aplicações informáticas, configuração e verificações, execução, correção de problemas, análise e relatório de erros.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Caracterizar a evolução tecnológica dos processos de pré-impressão.
- Diferenciar tipos de pré-impressão.
- Identificar as vantagens e desvantagens dos diferentes processos.
- Verificar a resolução das imagens.
- Diferenciar e definir os perfis e sistemas de cor.
- Selecionar o formato do ficheiro.
- Verificar compatibilidade dos ficheiros.
- Efetuar provas de cor.
- Verificar as fontes.
- Incluir margens e sangrias.
- Verificar erros ortográficos, gramaticais e de layout.
- Definir marcas de corte e de registo.
- Configurar a impressora.
- Efetuar a prova de impressão.
- Identificar as diferentes fases do desenvolvimento dos processos de pré-impressão digital.
- Utilizar aplicações informáticas específicas.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido crítico.
- Rigor.
- Iniciativa e proatividade.
- Resolução de problemas.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

CrITÉRIOS de Desempenho

Planear e executar os processos de arte-final e preflight

- Cumprindo o plano definido para os processos de pré-impressão da obra gráfica.
- Utilizando equipamentos e aplicações informáticas nas operações de arte final e ajustes técnicos.
- Verificando a adequação das operações de arte final ao processo de impressão e à finalidade da obra gráfica.
- Salvando e exportando no formato de ficheiro adequado ao processo de impressão.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Editoras de jornais, revistas, livros.
- Empresas gráficas.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Aplicações informáticas de edição eletrónica.
- Aplicações informáticas de preflight.
- Casos de estudo de peças de design gráfico para produção.
- Manuais de estilo e de referências de cor.

UC02272

Paginar publicações

Pontos de crédito

2,25

Realizações

- **Planear o projeto de paginação.**
- **Operar aplicações informáticas para paginação.**
- **Executar a diagramação da publicação**
- **Executar a paginação da publicação.**
- **Preparar a publicação para impressão.**

Conhecimentos

- Paginação - princípios fundamentais, layout de página: estrutura e elementos de página, tipografia, texto: composição e tratamento, legibilidade e ritmos de leitura, imagens: tratamento, criação de estilos visuais .
- Diagramação de publicações - páginas: formato, orientação, margens e número de páginas, grelhas de layout, conteúdo: organização e hierarquia, texto: estilos, títulos, subtítulos e outros elementos, fluxo de leitura.
- Edição eletrônica - interação de texto e imagens, páginas mestras, colunas e baseline grid, estilos de parágrafo e de carácter, listas e índices, tabelas, notas de rodapé. Preparação para impressão - procedimentos: sangria, margens de segurança e áreas de corte, modo de cor, resolução das imagens, revisão e correção de provas, conversão de fontes em contornos, formatos de exportação, instruções de impressão.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Caracterizar os princípios fundamentais da paginação de publicações.
- Diferenciar os elementos e a estrutura da uma página e de uma publicação.
- Observar e interpretar projetos de design editorial.
- Definir colunas e blocos de texto, estilos de parágrafo e de carácter.
- Selecionar os sistemas de cor.
- Aplicar cores e grafismos às páginas e textos.
- Elaborar o layout da publicação.
- Aplicar o layout em páginas mestras.
- Efetuar a interação de texto e imagens.
- Formatar tabelas.
- Editar imagens.
- Criar índices e notas de rodapé.
- Criar layers.
- Estruturar o trabalho em camadas (layers).
- Efetuar procedimentos de preparação para impressão.
- Efetuar revisão e correção de provas.
- Salvar e exportar documentos para impressão.
- Definir instruções de impressão,
- Gerir ficheiros digitais e arquivo
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Empenho.
- Rigor.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Critérios de Desempenho

Paginar publicações

- Cumprindo o planeamento previsto para a paginação.
- Utilizando as aplicações informáticas para paginação.
- Definindo o layout, formatando e compondo a diagramação da publicação.
- Definindo e aplicando os sistemas de cor para a finalidade do projeto.
- Selecionando o formato de exportação para impressão adequado ao projeto.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Editoras de jornais, revistas, livros.
- Gabinetes e empresas de MKT e comunicação.
- Empresas gráficas.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Aplicações informáticas de edição eletrónica.
- Casos de estudo de peças de design editorial.
- Projeto de design editorial para paginar.

UC02273

Criar projetos de design editorial para publicações

Pontos de crédito 2,25

Realizações

- **Planear o projeto de design editorial.**
- **Operar aplicações informáticas para design editorial.**
- **Criar a linguagem gráfica editorial e o layout da publicação.**
- **Criar a capa da publicação.**
- **Executar o projeto de design editorial.**

Conhecimentos

- Design editorial - contexto histórico, social e cultural, tipologias e finalidades.
- Design editorial – conceitos: editorial e gráfico, princípios fundamentais: layout, tipografia, cor, composição e hierarquia visual, grid de layout, grelhas tipográficas e fluxo de leitura, wireframes do layout e a estrutura da publicação, formatos e número de páginas, elementos essenciais de uma publicação editorial: cabeçalhos, subtítulos, corpos de texto, legendas, destaques, índices, entre outros, secções de uma publicação: capa, sumário, editoriais, artigos, anúncios e créditos.
- Design de capas de publicações: - conteúdo, estrutura, composição visual, hierarquia de informação.
- Projeto editorial – informação, público-alvo e objetivos de comunicação, técnicas complexas de montagem de conteúdos, suportes e tecnologias de impressão, divulgação ou difusão, protótipos.
- Edição eletrônica – aplicação informática, interação de texto e imagens, páginas mestras, colunas e baseline grid, estilos de parágrafo e de caracter, listas e índices, tabelas, notas de rodapé.
- Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.
- Processo criativo – ferramentas: Brainstorming, Mindmap, Concebboard, Key visual
- Design thinking - metodologia de projeto e processos de gestão.
- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.
- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas – fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.

Aptidões

- Caracterizar os fatores históricos, sociais e culturais do design editorial.
- Diferenciar tipologias e finalidades das diversas publicações.
- Diferenciar e aplicar os princípios fundamentais do design editorial.
- Elaborar capas para publicações.
- Identificar e aplicar técnicas complexas de design editorial.
- Utilizar aplicações informáticas para design editorial.
- Interpretar um briefing.
- Sintetizar objetivos e finalidades do briefing.
- Identificar e aplicar as ferramentas do processo criativo.
- Identificar e aplicar as etapas do design thinking.
- Diferenciar etapas do design inclusivo.
- Aplicar os princípios do design inclusivo.
- Identificar referências e tendências estéticas e criativas.
- Efetuar pesquisas e tendências estéticas e criativas.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Rigor.
- Iniciativa e proatividade.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pela diversidade.
- Respeito pela legislação em vigor.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Critérios de Desempenho

Criar projetos de design editorial para publicações

- Cumprindo o planeamento previsto para o projeto e suporte de difusão.
- Utilizando aplicações informáticas para design editorial.
- Definindo uma linha gráfica editorial e um layout para o projeto de design editorial.
- Cumprindo etapas e princípios do design thinking e design inclusivo.
- Assegurando que os princípios da comunicação visual são respeitados na criação da capa da publicação.
- Aplicando as técnicas de paginação de publicações.
- Definindo o formato de exportação adequado suporte de difusão.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Editoras de jornais, revistas, livros.
- Empresas gráficas.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Aplicações informáticas de edição eletrónica.
- Casos de estudo de peças de design editorial.
- Briefing para projeto de design editorial.
- Legislação sobre direitos de autor.

UC02274 Criar projetos de identidade visual

Pontos de crédito 4,5

Realizações

- Planear a criação de uma identidade visual.
- Criar o conceito visual e a linha gráfica.
- Executar a identidade visual.
- Elaborar o manual de normas gráficas.
- Aplicar a identidade visual em vários suportes.

Conhecimentos

- Identidade visual - contexto histórico, cultural e social, função, componentes.
- Identidade visual na comunicação visual – conceitos, modelos, regras, princípios: originalidade, inovação, reconhecimento e memorização, semelhança e coerência, sinal, ícone, funções: informativa, simbólica, comunicacional, estética e cognitiva.
- Identidade visual – estrutura: grelhas de construção, geometrização, cores oficiais, tipos de letra, e funcionalidade: adaptabilidade a diversos contextos.
- Comunicação visual - princípios e elementos, estratégias de comunicação, carácter e conteúdo, signos e códigos, tipos e estilos.
- Perceção visual - leis e fundamentos: semelhança, proximidade, simetria, continuidade, aplicabilidade no design de comunicação.
- Manual de normas gráficas da identidade visual - assinatura principal e secundária, margens de segurança, redução máxima, universo cromático: quadricromia e monocromia, escala de cinzas e alto contraste, fundos de cor, restrições.
- Edição de vetores - aplicações informáticas de desenho vetorial.

Aptidões

- Caracterizar o contexto histórico cultural e social da identidade visual.
- Diferenciar as funções e componentes de uma identidade visual.
- Aplicar os princípios da comunicação visual e da perceção visual na construção de uma identidade visual.
- Aplicar a identidade visual a vários contextos e suportes.
- Caracterizar as normas gráficas de uma identidade visual.
- Definir a assinatura de uma identidade visual, cores e tipos de letra.
- Utilizar aplicações informáticas de edição vetorial.
- Diferenciar fases do projeto de identidade visual. .
- Interpretar um briefing.
- Sintetizar objetivos e finalidades do briefing.
- Diferenciar e aplicar as ferramentas do processo criativo.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Rigor.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Resolução de problemas.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pela diversidade.
- Respeito pela legislação em vigor.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

- Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.
- Processo criativo – ferramentas Brainstorming, Mindmap, Concepboard, Key visual.
- Design thinking - metodologia de projeto e processos de gestão.
- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.
- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas – fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Identificar e aplicar as etapas do design thinking.
- Diferenciar os elementos do design inclusivo.
- Aplicar os princípios do design inclusivo.
- Identificar referências e tendências estéticas e criativas.
- Efetuar pesquisas de referências e tendências estéticas e criativas.
- Identificar os direitos de autor.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Critérios de Desempenho

Criar projetos de identidade visual

- Cumprindo o planeamento previsto para o projeto de identidade visual.
- Utilizando aplicações informáticas de desenho vetorial.
- Definindo um conceito visual e linha gráfica para o projeto.
- Cumprindo etapas e princípios da comunicação visual, do design thinking e design inclusivo.
- Definindo as normas gráficas de utilização da identidade visual em diferentes suportes.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.

- Agências de web e mobile design.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Casos de estudo de logotipos e manuais de normas.
- Briefing para projeto de identidade visual.

UC02275	Criar projetos de branding
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- Planear o projeto de branding.
- Elaborar a estratégia de branding.
- Criar o conceito visual e linguagem gráfica.
- Executar o projeto de branding.

Conhecimentos

- Branding – conceito, importância na gestão da comunicação de marcas.
- Componentes do branding - identidade visual, personalidade da marca, proposta de valor, pontos de contacto com o público-alvo e áreas de comunicação de marca.
- Estratégias de branding - posicionamento de marca, segmentação de mercado, gestão de marca (mapas estratégicos).
- Bancos de imagem - resolução e formatos das imagens, crédito, tipos de licenças: Creative Commons, Royalty-Free e Rights Managed, utilização e tipos: uso comercial, uso editorial, uso pessoal, entre outros, pesquisa por palavras-chave.

Aptidões

- Caracterizar o conceito de branding e sua importância.
- Diferenciar as componentes do branding.
- Definir a estratégia de branding.
- Identificar e aplicar estratégias de branding.
- Diferenciar resolução e formatos de imagens.
- Caracterizar tipos de licenças e usos.
- Utilizar bancos de imagem.
- Identificar e utilizar aplicações informáticas para projetos de branding.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Rigor.
- Flexibilidade e adaptabilidade.

Conhecimentos

- Edição de imagem, de vetores e edição eletrônica – aplicações informáticas: edição e composição de imagens, pintura e texturas, desenho vetorial e paginação.
- Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.
- Processo criativo – ferramentas: Brainstorming, Mindmap, Concepboard, Key visual.
- Design thinking - metodologia de projeto e processos de gestão.
- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.
- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas – fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Interpretar um briefing.
- Sintetiza objetivos e finalidades do projeto de branding.
- Diferenciar e aplicar as ferramentas do processo criativo.
- Identificar e aplicar as etapas do design thinking.
- Diferenciar os elementos do design inclusivo.
- Aplicar os princípios do design inclusivo.
- Identificar referências e tendências estéticas e criativas.
- Efetuar pesquisas de tendências estéticas e criativas.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Identificar os direitos de autor.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Resolução de problemas.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pela diversidade.
- Respeito pela legislação em vigor.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Critérios de Desempenho

Criar projetos de branding

- Cumprindo as etapas do planeamento para o projeto de branding.
- Definindo o conceito visual e a linguagem gráfica adequados ao posicionamento da marca.
- Definindo a estratégia de branding
- Selecionando e utilizando aplicações informáticas para projetos de branding.
- Cumprindo princípios do design thinking e design inclusivo.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Aplicações informáticas de edição eletrónica.
- Casos de estudo de peças de design de comunicação.
- Briefing para projeto de branding.
- Legislação sobre direitos de autor.
- Bancos de imagem.

UC02276

Criar projetos gráficos de comunicação e publicidade

Pontos de crédito 2,25

Realizações

- **Planear o projeto gráfico de comunicação e publicidade.**
- **Criar o conceito visual e linguagem gráfica.**
- **Operar aplicações informáticas para projetos gráficos.**
- **Executar o projeto gráfico de comunicação e publicidade.**

Conhecimentos

- Comunicação e publicidade - contexto histórico, cultural e social.
- Mercado profissional - tipologias de empresas, departamentos, funções e fluxos de trabalho.
- Publicidade - princípios fundamentais: segmentação de mercado, público-alvo e persona, estratégia de marca, posicionamento de marca, mensagem, tom e modo, media e produção.

Aptidões

- Caracterizar contexto histórico, cultural e social da publicidade.
- Caracterizar o mercado de trabalho na área da comunicação publicitária.
- Aplicar os princípios fundamentais da publicidade.
- Interpretar a legislação sobre publicidade.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Sentido de organização.

Conhecimentos

- Legislação aplicável à publicidade.
- Bancos de imagem - resolução e formatos das imagens, crédito, licenças: tipos (Creative Commons, Royalty-Free e Rights Managed), utilização: tipos (uso comercial, uso editorial, uso pessoal, entre outros), pesquisa por palavras-chave.
- Edição de imagem, de vetores e edição eletrónica - aplicações informáticas: edição e composição de imagens, pintura e texturas, desenho vetorial e paginação.
- Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.
- Processo criativo - ferramentas: Brainstorming, Mindmap, Concepboard, Key visual.
- Design thinking - metodologia de projeto e processos de gestão.
- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.
- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas - fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Diferenciar resolução e formatos de imagens.
- Caracterizar tipos de licenças e usos.
- Utilizar bancos de imagem.
- Utilizar aplicações informáticas para projetos gráficos de comunicação e publicidade.
- Interpretar um briefing.
- Sintetizar objetivos e finalidades do briefing.
- Identificar e aplicar as ferramentas para desenvolvimento do processo criativo.
- Identificar e aplicar as etapas do design thinking.
- Diferenciar elementos do design inclusivo.
- Aplicar os princípios do design inclusivo.
- Identificar referências e tendências estéticas e criativas.
- Efetuar pesquisas de referências e tendências estéticas e criativas
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Identificar os direitos de autor.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Rigor.
- Iniciativa e proatividade.
- Resolução de problemas.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pela diversidade.
- Respeito pela legislação em vigor.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Critérios de Desempenho

Criar projetos gráficos de comunicação e publicidade

- Cumprindo o planeamento previsto para o projeto gráfico de comunicação e publicidade.
- Definindo o conceito de comunicação e linha gráfica do projeto.
- Garantindo a coerência entre as diversas peças gráficas do projeto.
- Utilizando aplicações informáticas para projetos gráficos de comunicação e publicidade.
- Cumprindo princípios do design thinking e design inclusivo.
- Justificando a escolha do conceito, linha gráfica e mensagem definidos para o projeto.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Gabinetes e empresas de MKT e comunicação.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Aplicações informáticas de edição eletrónica.
- Casos de estudo de projetos gráficos de comunicação e publicidade.
- Briefing para projeto gráfico de comunicação e publicidade.
- Bancos de imagem.
- Legislação sobre publicidade e direitos de autor.

UC02277	Criar gráficos 3D
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- **Planear a criação de gráficos 3D.**
- **Operar aplicações informáticas para gráficos 3D.**
- **Executar gráficos 3D.**
- **Renderizar o modelo 3D para visualização.**
- **Salvar e exportar o documento.**

Conhecimentos

- Gráficos 3D - aplicações informáticas: diversidade e características.
- Arquitetura da aplicação informática - área de trabalho: organização do documento, ferramentas e propriedades, abertura e criação de documentos.
- Ferramentas de gráficos 3D - terminologia 3D, caracterização do ambiente 3D e seus objetos, comandos de transformação: movimentação, rotação e alteração de escala, iluminação, Rendering: - formatos.
- Pesquisa de referências visuais - fontes e recursos.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Diferenciar as principais aplicações informáticas para gráficos 3D.
- Pesquisar referências visuais sobre o objeto a modelar.
- Efetuar esboços do layout geral e dos elementos-chave.
- Selecionar um programa de modelagem 3D.
- Criar a área de trabalho.
- Criar geometrias tridimensionais para representar o objeto a modelar
- Aplicar texturas.
- Configurar a iluminação.
- Identificar formatos de renderização.
- Diferenciar resolução e formatos de imagens.
- Caracterizar tipos de licenças e usos.
- Utilizar bancos de imagem. Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Rigor.
- Iniciativa e proatividade.
- Resolução de problemas.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pela diversidade.
- Respeito pela legislação em vigor.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Crítérios de Desempenho

Criar gráficos 3D

- Cumprindo o planeamento definido.
- Selecionando aplicações informáticas para criação de gráficos 3D.
- Definido os elementos e assegurando a coerência entre as diversas peças gráficas do projeto.
- Cumprindo os procedimentos para a renderização do projeto adequado aos canais de difusão.
- Exportar o documento em formato adequado.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.

- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de modelação 3D.
- Referências sobre tutoriais de modelação 3D.
- Casos de estudo de gráficos 3D.

UC02278

Conceber projetos gráficos para embalagens

Pontos de crédito 2,25

Realizações

- **Planear o projeto de embalagem.**
- **Operar aplicações informáticas e plataformas digitais para o projeto de embalagem.**
- **Executar o projeto de embalagem.**
- **Testar o projeto de embalagem.**
- **Preparar os ficheiros digitais para impressão em gráfica.**

Conhecimentos

- Design de embalagem - contexto histórico, social e económico, tipologias e materiais de embalagem, economia de materiais, ecologia e sustentabilidade na produção.
- Normas legais sobre embalagens - rotulagem e informação de produto, pictogramas, proteção do consumidor.

Aptidões

- Caracterizar o contexto histórico, social e económico da embalagem.
- Diferenciar tipos e materiais de embalagens.
- Identificar procedimentos de economia de materiais e sustentabilidade na produção de embalagens.
- Identificar e aplicar as normas legais sobre embalagens.
- Diferenciar bidimensionalidade e tridimensionalidade na conceção de produtos.
- Interpretar um briefing.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.

Conhecimentos

- Design gráfico de embalagens - bidimensionalidade versus tridimensionalidade no design de comunicação gráfica, embalagem para produto de uma marca, cortantes, grafismos: construção do layout, maquetização e prototipagem, montagem e acabamentos de protótipos, produção gráfica de embalagens.
- Bancos de imagem - tipos de licenças: Creative Commons, Royalty-Free e Rights Managed, tipos de utilização: uso comercial, uso editorial, uso pessoal, entre outros, créditos, resolução e formatos das imagens, pesquisa por palavras-chave.
- Edição de imagem, de vetores e edição eletrônica - aplicações informáticas e plataformas digitais: edição e composição de imagens, pintura e texturas, desenho vetorial, paginação.
- Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.
- Processo criativo - ferramentas: Brainstorming, Mindmap, Concepboard, Key visual.
- Design thinking - metodologia de projeto e processos de gestão.
- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.
- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas - fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.

Aptidões

- Sintetizar objetivos e finalidades do briefing.
- Identificar e aplicar as ferramentas do processo criativo.
- Identificar e aplicar as etapas do design thinking.
- Diferenciar elementos do design inclusivo.
- Aplicar os princípios do design inclusivo.
- Identificar referências e tendências estéticas e criativas
- Efetuar pesquisas de tendências estéticas e criativas.
- Diferenciar resolução e formatos de imagens.
- Caracterizar tipos de licenças e usos de imagens.
- Utilizar bancos de imagem.
- Utilizar aplicações informáticas e plataformas digitais específicas.
- Elaborar grafismos.
- Maquetizar e prototipar embalagens.
- Salvar e exportar o ficheiro.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Identificar os direitos de autor
- Aplicar o código da publicidade
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Sentido crítico.
- Rigor.
- Iniciativa e proatividade.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Resolução de problemas.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pela diversidade.
- Respeito pela legislação em vigor.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Critérios de Desempenho

Conceber projetos gráficos para embalagens

- Cumprindo o planejamento previsto para o projeto gráfico de embalagem.
- Definindo objetivos, finalidades e linguagem visual da embalagem.
- Cumprindo os requisitos técnicos, materiais e legais sobre a embalagem.
- Selecionando e utilizando aplicações informáticas e plataformas digitais para criação de embalagem.
- Assegurando os princípios do design thinking e do design inclusivo.
- Verificando a funcionalidade e estética do protótipo da embalagem.
- Exportando os ficheiros digitais no formato adequado à produção gráfica.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Empresas gráficas.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Casos de estudo de embalagens.
- Briefing para projeto de embalagem.
- Cortantes de embalagem.
- Normas legais sobre embalagens.
- Bancos de imagem.

UC02279	Realizar motion graphics de logotipos
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- Planear a animação do logotipo.
- Criar a narrativa visual da animação.
- Operar aplicações informáticas para animação de logotipos.
- Executar a animação do logotipo.
- Exportar a animação para diferentes canais de difusão.

Conhecimentos

- Arquitetura da aplicação informática e área de trabalho - organização do documento, características do projeto, ferramentas e propriedades, abertura e criação de projetos, importação exportação de imagens.
- Storyboard - planeamento da ação, narrativa visual e roteiro, elementos visuais, esboços sequenciais, ferramentas.
- Animação de logotipos – ferramentas: painel de composição, painel de linha do tempo, painel de efeitos e presets, painel de controle de efeitos, Keyframe Assistant, renderização.
- Exportação - formatos, tipos e finalidades, adaptação a vários media e dispositivos.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo – arquitetura de pastas, ficheiros, formatos e nomenclatura.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Preparar a área de trabalho de uma aplicação informática para a animação de logotipos.
- Definir a narrativa da animação.
- Aplicar a técnica de storyboard.
- Importar o logotipo.
- Utilizar ferramentas de transformação.
- Utilizar ferramentas de efeitos.
- Renderizar o logotipo.
- Selecionar formatos de exportação.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Rigor.
- Iniciativa e proatividade.
- Resolução de problemas.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pelas normas definidas.

Critérios de Desempenho

Realizar motion graphics de logotipos

- Assegurando o cumprimento do planeamento previsto para o logotipo.
- Definindo e cumprindo a narrativa visual adequada aos objetivos do logotipo em storyboard.
- Selecionando e utilizando aplicações informáticas para animação de logotipos.
- Assegurando a legibilidade e harmonia visual do logotipo.
- Exportando a animação do logotipo em formatos adequados a diferentes canais de difusão.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Logotipo a ser animado.
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem em movimento.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Casos de estudo de animações de logotipos.

UC00067

Aplicar a escrita criativa em contexto profissional

Pontos de crédito

2,25

Realizações

- **Estruturar uma narrativa criativa de forma escrita.**
- **Redigir e apresentar uma narrativa criativa através de canais de comunicação convencionais e digitais.**

Conhecimentos

- Conceito de escrita criativa.
- Fundamentos da escrita criativa - composição da narrativa, adequação ao leitor, o exercício do olhar e da escuta, estética e cadência, organização e leitura.
- Teorias da narrativa - características e estruturas, elementos constitutivos e modalidades narrativas.
- Diferenças de estilo de escrita e de interpretação.
- Associações na expressão escrita - sons, conceitos, imagens, palavras, frases e temas.

Aptidões

- Identificar os conceitos associados à escrita criativa.
- Interpretar as necessidades e expectativas do interlocutor.
- Definir os objetivos e estrutura da narrativa.
- Aplicar técnicas de escrita criativa.
- Aplicar técnicas de revisão e edição de uma narrativa.
- Adaptar a comunicação escrita em função do interlocutor e do contexto.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Empenho.
- Sentido crítico.
- Sentido criativo.
- Autoconfiança.
- Autorreflexão.
- Escuta ativa.

Conhecimentos

- Escrita criativa - construção e transgressão, humor, adaptação, absurdo, metáforas, analogias e estrutura dos slogans.
- Oralidade, corporalidade e interioridade.
- Linguagem pessoal e diálogo corporal.
- Comunicação verbal (oral e escrita).
- Criatividade – marketing de conteúdos, comunicação persuasiva/atrativa e de conexão com os outros.
- 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.

Aptidões

- Adaptar a comunicação escrita ao canal de comunicação.
- Utilizar diferentes estilos de escrita na gestão de situações diversas.

Atitudes

- Empatia.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Sentido de organização.
- Disponibilidade para aprender.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Crítérios de Desempenho

Aplicar a escrita criativa em contexto profissional

- Criando e apresentando a narrativa de acordo com o objetivo e contexto profissional.
- Utilizando uma narrativa clara, criativa e persuasiva, com recurso a linguagem verbal e não verbal.
- Relacionando as técnicas de escrita criativa com as técnicas de comunicação, evidenciando a ligação da oralidade com a escrita.

Contexto (de uso de 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.

UC02280

Criar estratégias de marketing e comunicação para uma marca

Pontos de crédito

2,25

Realizações

- Planear a estratégia de marketing e comunicação.

- Elaborar a estratégia de marketing e comunicação

Conhecimentos

- Marketing – conceito, contexto histórico cultural e social, marketing e a comunicação: fundamentos, modelos e funções da comunicação.
- Marketing – conceitos fundamentais: marca, produto e serviço, mercado, segmentação de mercado, público-alvo e persona, concorrência: tipos.
- Ferramentas estratégicas em marketing - Benchmarking, plano de marketing: análise de mercado, análise PEST e análise SWOT, marketing mix: produto/serviço, preço, distribuição e comunicação, posicionamento de marca, plano de ação, avaliação e controlo, mapa estratégico e brand compass.
- Canais de comunicação - convencionais e não convencionais, concessionados e não concessionados, promoções e ativações de marca.
- Estratégia de comunicação - objetivos de comunicação, pontos de contacto com o público-alvo, cronograma e frequência, tipos de mensagem, escolha dos canais de comunicação.
- Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.
- Design thinking – metodologia de projeto e processos de gestão.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Caracterizar o conceito de marketing e o contexto histórico cultural e social.
- Identificar a ação e função do marketing.
- Caracterizar o conceito de marca.
- Diferenciar produto de serviço.
- Caracterizar os conceitos de mercado, segmentação de mercado, público-alvo e persona.
- Identificar tipos de concorrência.
- Utilizar instrumentos de análise de informação.
- Diferenciar e aplicar as ferramentas estratégicas de marketing.
- Identificar tipos de canais de comunicação.
- Aplicar estratégias de comunicação.
- Interpretar um briefing.
- Sintetizar os objetivos e finalidades da estratégia de marketing.
- Identificar e aplicar as etapas do design thinking.
- Diferenciar elementos do design inclusivo.
- Aplicar os princípios do design inclusivo.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Rigor.
- Iniciativa e proatividade.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Resolução de problemas.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Aptidões

- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Critérios de Desempenho

Criar estratégias de marketing e comunicação para uma marca

- Cumprindo o planejamento definido da estratégia de marketing e comunicação.
- Definindo características do produto ou serviço, público-alvo e persona com recurso ao marketing mix.
- Efetuando análise SWOT para a estratégia.
- Definindo um posicionamento com uma proposta de valor diferenciada da concorrência.
- Garantindo consistência na comunicação adequada aos meios de comunicação.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Gabinetes e empresas de MKT e comunicação.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de texto.
- Aplicações informáticas para apresentações.
- Estudos de caso de estratégias de marketing e comunicação.

UC02281

Realizar motion graphics para projetos gráficos

Pontos de crédito

2,25

Realizações

- Planear o projeto de motion graphics.
- Criar a narrativa visual da animação.

Realizações

- Operar aplicações informáticas para animação.
- Executar o projeto motion graphics.
- Exportar a animação para diferentes media.

Conhecimentos

- Arquitetura da aplicação informática e área de trabalho - organização do documento, características do projeto, ferramentas e propriedades, abertura e criação de projetos, importação exportação de imagens.
- Storyboard - planeamento da ação, narrativa visual, elementos visuais, esboços sequenciais, ferramentas.
- Motion Graphics – ferramentas: painel de composição, painel de linha do tempo, painel de efeitos e presets, painel de controle de efeitos, Keyframe Assistant, expressões e scripts, plugins de terceiros, ferramentas de texto, máscaras e ferramentas de formas, carregamento de conteúdos externos, camadas, manipulação de conteúdos dinâmicos, som e música, painel de pré-visualização, renderização.
- Projetos – formatos e exportação: tipos e finalidades, adaptação a vários media e dispositivos.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Preparar a área de trabalho de uma aplicação informática para a animação de logotipos.
- Definir a narrativa da animação.
- Aplicar a técnica de storyboard.
- Diferenciar ferramentas de motion graphics.
- Aplicar processos de automação no projeto.
- Importar conteúdos audiovisuais.
- Animar elementos gráficos.
- Aplicar efeitos e tratamento de imagem.
- Renderizar elementos gráficos.
- Selecionar formatos de exportação para diferentes media.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Rigor.
- Iniciativa e proatividade.
- Resolução de problemas.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

CrITÉRIOS DE DESEMPENHO

Realizar motion graphics para projetos gráficos

- Assegurando cumprimento do planeamento previsto para o projeto gráfico.
- Definindo e cumprindo a narrativa visual adequada aos objetivos do projeto em storyboard.
- Selecionando e utilizando aplicações informáticas para animação de conteúdos audiovisuais.
- Utilizando processos de automação em motion graphics.

- Exportando o projeto em formatos adequados a diferentes media.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem em movimento.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Bancos de sons, imagens e vídeos.
- Referências para tutoriais de motion graphics.
- Casos de estudo de motion graphics.

UC02282	Criar campanhas de comunicação publicitária
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- **Planear a campanha publicitária.**
- **Elaborar a estratégia de comunicação.**
- **Elaborar a mensagem publicitária.**
- **Criar o conceito visual e a linguagem gráfica.**
- **Executar a campanha publicitária.**

Conhecimentos

- Campanha de comunicação publicitária – conceito.
- Áreas de intervenção - publicidade convencional e não convencional, espaços concessionados e não concessionados, promoções e ativações de marca.

Aptidões

- Caracterizar o conceito de campanha publicitária.
- Identificar as áreas de intervenção das campanhas publicitárias.
- Utilizar mapas estratégicos e brand compass.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.

Conhecimentos

- Planeamento estratégico – mapas estratégicos e brand compass.
- Mensagem publicitária - insights, conceitos, tom e modo.
- Legislação aplicável à publicidade.
- Bancos de imagem, som e vídeo - tipos de licenças: Creative Commons, Royalty-Free e Rights Managed, tipos de utilização: uso comercial, uso editorial, uso pessoal, entre outros, créditos, resolução e formatos, pesquisa por palavras-chave.
- Edição de imagem estática, de edição de vetores e de edição eletrónica - edição e composição de imagens, pintura e texturas, desenho vetorial, paginação.
- Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.
- Processo criativo – ferramentas: Brainstorming, Mindmap, Conceptboard, Key visual.
- Design thinking – metodologia de projeto e processos de gestão.
- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.
- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas – fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.

Aptidões

- Identificar insights.
- Interpretar e aplicar a legislação sobre publicidade.
- Aplicar as ferramentas para desenvolvimento do processo criativo.
- Identificar e aplicar as etapas do design thinking.
- Aplicar os princípios do design inclusivo.
- Interpretar um briefing.
- Sintetizar os objetivos e finalidades da campanha de comunicação publicitária.
- Identificar referências e tendências estéticas e criativas.
- Efetuar pesquisas de tendências estéticas e criativas.
- Diferenciar resolução e formatos de imagem.
- Caracterizar tipos de licenças e usos.
- Utilizar bancos de imagem.
- Selecionar e utilizar aplicações informáticas para projetos gráficos de comunicação e publicidade.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Identificar os direitos de autor.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Assertividade e empatia na comunicação.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Rigor.
- Iniciativa e proatividade.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Resolução de problemas.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

- Normas de proteção ambiental.

CrITÉrios de Desempenho

Criar campanhas de comunicação publicitária

- Cumprindo o planeamento definido para a campanha publicitária
- Adequando a estratégia de comunicação e a mensagem ao público-alvo.
- Definindo a mensagem publicitária, o conceito e a linha gráfica para a campanha.
- Selecionando e utilizando aplicações informáticas específicas.
- Cumprindo princípios de design thinking e design inclusivo.
- Construindo peças gráficas para diferentes meios de comunicação.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Gabinetes e empresas de MKT e comunicação.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Aplicações informáticas de edição eletrónica.
- Casos de estudo de campanhas publicitárias.
- Briefing para campanha publicitária.
- Bancos de imagem, sons e vídeo.
- Legislação sobre publicidade e direitos de autor.

UC02283	Conceber campanhas de comunicação para redes sociais
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- **Planear a campanha de comunicação para redes sociais.**

Realizações

- Criar o conceito de comunicação para a campanha.
- Operar aplicações informáticas para campanhas de comunicação.
- Executar a campanha de comunicação para redes sociais.

Conhecimentos

- Marketing digital – conceito, contexto cultural e social
- Media sociais – plataformas: - tipologias e finalidades, tendências e inovação em media sociais.
- Marketing digital – estratégias: análise de dados e métricas, pesquisa de mercado e público-alvo, envolvimento e fidelização, SEO (Otimização para Motores de Busca), publicidade online.
- Produção de conteúdo - tipologias e frequência de publicações para cada plataforma.
- Bancos de imagem, som e vídeo - tipos de licenças: Creative Commons, Royalty-Free e Rights Managed, tipos de utilização: uso comercial, uso editorial, uso pessoal, entre outros, créditos, resolução e formatos das imagens, pesquisa por palavras-chave.
- Edição de imagem estática, em movimento e de vetores - aplicações informáticas: edição e composição de imagens, pintura e texturas, desenho vetorial, motion graphics.
- Ética digital - privacidade e segurança, discurso e comportamento online, inclusão e acessibilidade.
- Legislação aplicável à publicidade.
- Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.
- Processo criativo – ferramentas: Brainstorming, Mindmap, Concepboard, Key visual.

Aptidões

- Caracterizar o conceito de marketing digital.
- Diferenciar plataformas de media social.
- Caracterizar e aplicar estratégias de marketing digital.
- Produzir conteúdos escritos, visuais e audiovisuais para campanhas de comunicação de redes sociais.
- Diferenciar resolução e formatos de imagem.
- Caracterizar tipos de licenças e usos.
- Utilizar bancos de imagem.
- Selecionar e utilizar aplicações informáticas para campanhas de comunicação de redes sociais.
- Adotar comportamentos éticos na gestão de campanhas para redes sociais.
- Interpretar e aplicar a legislação sobre publicidade.
- Interpretar um briefing.
- Sintetizar os objetivos e finalidades da campanha de comunicação.
- Aplicar as ferramentas para desenvolvimento do processo criativo
- Aplicar as etapas do design thinking.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Rigor.
- Iniciativa e proatividade.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Resolução de problemas.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

- Design thinking - metodologia de projeto e processos de gestão.
- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural
- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas – fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Identificar e aplicar os princípios do design inclusivo.
- Identificar referências e tendências estéticas e criativas.
- Efetuar pesquisas de tendências estéticas e criativas.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Identificar os direitos de autor.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

CrITÉrios de Desempenho

Conceber campanhas de comunicação para redes sociais

- Cumprindo o planeamento definido para a campanha de comunicação para as redes sociais.
- Definindo o conceito de comunicação adequado à campanha de comunicação e plataformas de media social.
- Selecionando e utilizando aplicações informáticas para a campanha de comunicação.
- Utilizando e aplicando estratégias de marketing digital, princípios do design thinking e inclusivo.
- Respeitando princípios e normas de conduta ética no digital.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Editoras de jornais, revistas, livros.
- Gabinetes e empresas de MKT e comunicação.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática e em movimento.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Aplicações informáticas de edição eletrónica.
- Casos de estudo de campanhas de comunicação para redes sociais.
- Briefing para projeto de comunicação para redes sociais.
- Bancos de imagem, sons e vídeo.
- Legislação sobre publicidade e direitos de autor.

UC02284

Conceber projetos em wireframe para produtos digitais

Pontos de crédito 2,25

Realizações

- **Planear o projeto de wireframing.**
- **Operar aplicações informáticas de wireframing.**
- **Executar o projeto de wireframing.**
- **Elaborar prototipagem interativa.**
- **Testar a usabilidade e acessibilidade.**

Conhecimentos

- Meios digitais – web e aplicações mobile: características e funcionalidades.
- Wireframing – fundamentos e aplicações informáticas: arquitetura da aplicação, área de trabalho e ferramentas.
- Design UX (User experience) – etapas e metodologia: pesquisa e descoberta (conhecimento do utilizador: necessidades, comportamentos e preferências, análise da concorrência), definição de objetivos e requisitos funcionais e não funcionais do produto, design de experiência: arquitetura de informação, mapas de site, aplicações, fluxos de navegação e esquemas de taxonomia.

Aptidões

- Caracterizar o desenvolvimento da web e das aplicações mobile.
- Diferenciar características e funcionalidades das aplicações mobile.
- Selecionar e utilizar aplicações informáticas de wireframing.
- Diferenciar etapas da metodologia de Design UX.
- Definir estratégias de experiência do utilizador.
- Aplicar as etapas do processo de Design UX (User experience).

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.

Conhecimentos

- Wireframes e protótipos – prototipagem: baixa e alta fidelidade para visualização e análise do layout, fluxo e interação do produto, testes de usabilidade.
- Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.
- Design thinking – metodologia de projeto e processos de gestão.
- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Identificar e aplicar métodos de pesquisa e de recolha de dados sobre as necessidades, comportamentos e preferências dos utilizadores.
- Aplicar testes de usabilidade.
- Aplicar os princípios do design inclusivo.
- Interpretar um briefing.
- Sintetizar objetivos e finalidades do briefing.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Empenho.
- Rigor.
- Iniciativa e proatividade.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Resolução de problemas.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Critérios de Desempenho

Conceber projetos em wireframe para produtos digitais

- Cumprindo o planeamento definido para o projeto de wireframing.
- Selecionando e utilizando aplicações informáticas para wireframing.
- Aplicando etapas do processo de Design UX e os princípios do design thinking e inclusivo.
- Verificando a usabilidade e acessibilidade da prototipagem interativa.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Briefing para projeto de design web e/ou APP.
- Mapas de wireframe.
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de wireframing.
- Estudos de caso de design UX (User experience).

UC02285

Conceber o design para páginas web

Pontos de crédito

2,25

Realizações

- Planear o projeto de conceção de design para página web.
- Criar a linha gráfica.
- Operar aplicações informáticas e plataformas de design de páginas web.
- Executar o projeto de conceção de design para página web.
- Elaborar prototipagem interativa.
- Testar a usabilidade e acessibilidade.

Conhecimentos

- Páginas web – características e funcionalidades, contexto cultural e social.
- Conceção e desenvolvimento de páginas web – aplicações informáticas, tipologias e funcionalidades, arquitetura da aplicação/plataforma, área de trabalho, ferramentas, conteúdos: textos, imagens, vídeos, animações e sons.
- Design UI (user interface) para páginas web – princípios do Design UI, estrutura de uma página web, tipografia e a cor na web, elementos gráficos: icons, símbolos e botões, Design responsivo: adaptabilidade a diferentes tamanhos e contextos de uso, exportação para diferentes plataformas.
- Bancos de imagem - tipos de licenças: Creative Commons, Royalty-Free e Rights Managed, tipos de utilização: uso comercial, editorial e pessoal, entre outros, créditos, imagens: resolução e formatos, pesquisa por palavras-chave.

Aptidões

- Identificar as características e funcionalidades das páginas web.
- Caracterizar o contexto cultural e social do design para páginas web.
- Identificar os principais aplicações e plataformas informáticas para prototipar páginas web.
- Identificar e aplicar os princípios do Design UI (User interface).
- Utilizar aplicações informáticas e plataformas digitais para páginas web.
- Preparar os conteúdos para páginas web.
- Criar icons, símbolos e botões para páginas web.
- Aplicar os princípios do design responsivo.
- Diferenciar resolução e formatos de imagem.
- Caracterizar tipos de licenças e de usos.
- Utilizar banco de imagens.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Rigor.
- Iniciativa e proatividade.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Resolução de problemas.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

- Edição de imagem estática, em movimento, de vetores e edição eletrônica – aplicações informáticas, edição e composição de imagens, pintura e texturas, desenho vetorial, paginação, motion graphics.
- Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.
- Processo criativo – ferramentas: Brainstorming, Mindmap, Concepboard, Key visual.
- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.
- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.
- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas – fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Interpretar um briefing.
- Sintetizar objetivos e finalidades do briefing.
- Identificar e aplicar as ferramentas para desenvolvimento do processo criativo.
- Aplicar os princípios do design inclusivo.
- Identificar referências e tendências estéticas e criativas.
- Efetuar pesquisas de tendências estéticas e criativas
- Efetuar prototipagem da página web.
- Aplicar testes de usabilidade.
- Exportar o projeto para diferentes plataformas.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Identificar os direitos de autor.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

CrITÉRIOS de Desempenho

Conceber o design para páginas web

- Cumprindo o planeamento definido para o projeto de design de uma página web.
- Selecionando e utilizando aplicações informáticas para design de página web.
- Definindo a linha gráfica e aplicando etapas do processo de Design UI (User Interface).
- Aplicando os princípios do design inclusivo e design responsivo.

- Examinando a usabilidade e acessibilidade da prototipagem interativa.
- Exportando o projeto em formatos adequados para diferentes plataformas.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Briefing para criação de design para página web.
- Mapa de wireframe do projeto.
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas e plataformas de prototipagem de páginas web.
- Aplicações informáticas de edição de vetores e edição de imagem estática e em movimento
- Bancos de imagem, sons e vídeos
- Estudos de caso de design de páginas web.

UC02286

Conceber o design de interface para dispositivos móveis

Pontos de crédito

2,25

Realizações

- **Planear o projeto de conceção de design de interface para dispositivos móveis.**
- **Criar a linha gráfica.**
- **Operar aplicações e plataformas informáticas.**
- **Executar o projeto de conceção de design de interface para dispositivos móveis.**
- **Elaborar prototipagem.**
- **Testar a usabilidade e acessibilidade.**

Conhecimentos

- Dispositivos e plataformas móveis - aplicações mobile: características e funcionalidades.

- Conceção e desenvolvimento de aplicações – aplicações e plataformas informáticas: tipologias e funcionalidades, arquitetura da aplicação/plataforma, área de trabalho, ferramentas e conteúdos: textos, imagens, vídeos, animações e sons.

- Design UI (user interface) para aplicações – princípios, estrutura de uma página, tipografia e a cor nos dispositivos móveis, elementos gráficos: ícons, símbolos e botões, design responsivo: princípios, exportação para diferentes plataformas.

- Bancos de imagem - tipos de licenças: Creative Commons, Royalty-Free e Rights Managed, tipos de utilização: uso comercial, editorial e pessoal, entre outros, créditos, imagens: resolução e formatos, pesquisa por palavras-chave.

- Edição de imagem estática, em movimento, de vetores e edição eletrónica – aplicações informáticas, edição e composição de imagens, pintura e texturas, desenho vetorial, paginação, motion graphics.

- Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.

- Processo criativo – ferramentas: Brainstorming, Mindmap, Conceptboard, Key visual.

- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.

- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas – fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.

- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.

Aptidões

- Identificar as características e funcionalidades das aplicações mobile.

- Diferenciar as aplicações e plataformas informáticas para prototipar aplicações mobile.

- Identificar e aplicar os princípios do Design UI (User interface).

- Utilizar aplicações e plataformas informáticas para aplicações mobile. Preparar os conteúdos para aplicações mobile.

- Criar ícons, símbolos e botões para aplicações mobile.

- Aplicar os princípios de design responsivo.

- Diferenciar resolução e formatos de imagem.

- Caracterizar tipos de licenças e de usos.

- Utilizar banco de imagens.

- Interpretar um briefing.

- Sintetizar objetivos e finalidades do briefing.

- Identificar e aplicar as ferramentas para desenvolvimento do processo criativo.

- Aplicar os princípios do design inclusivo.

- Identificar referências e tendências estéticas e criativas.

- Efetuar pesquisas de tendências estéticas e criativas

- Efetuar prototipagem.

- Verificar usabilidade.

- Fazer a exportação do projeto para diferentes plataformas

- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.

- Autonomia no âmbito das suas funções.

- Escuta ativa.

- Assertividade e empatia na comunicação.

- Sentido de organização.

- Sentido analítico.

- Sentido criativo.

- Sentido crítico.

- Rigor.

- Iniciativa e proatividade.

- Flexibilidade e adaptabilidade.

- Resolução de problemas.

- Cooperação com a equipa.

- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

- Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Identificar os direitos de autor.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Critérios de Desempenho

Conceber o design de interface para dispositivos móveis

- Cumprindo o planeamento definido para o projeto de design de interface para dispositivos móveis.
- Selecionando e utilizando aplicações informáticas para aplicações mobile.
- Definindo a linha gráfica e aplicando etapas do processo de Design UI (User Interface).
- Aplicando os princípios do design inclusivo e design responsivo.
- Examinando a usabilidade e acessibilidade da prototipagem interativa.
- Exportando o projeto em formatos adequados para diferentes plataformas.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Briefing para criação de design de interface para dispositivos móveis.
- Mapa de wireframe do projeto.
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas e plataformas de prototipagem de dispositivos móveis.
- Aplicações informáticas de edição de vetores e edição de imagem estática e em movimento.
- Bancos de imagem, sons e vídeos.
- Estudos de caso de design de interface para dispositivos móveis.

UC02287

Elaborar o brandbook de projetos de design de comunicação

Pontos de crédito

2,25

Realizações

- Planear o projeto de conceção do brandbook.
- Criar a linha gráfica editorial e o fluxo da informação gráfica.
- Operar aplicações informáticas.
- Executar o projeto de conceção do brandbook.
- Preparar a exportação do documento para impressão.

Conhecimentos

- Brandbook – conceito, contexto e finalidades.
- Brandbook - conteúdo: missão, visão, valores, pilares, código de conduta, tom de voz, brand persona, detalhes de aplicação da identidade visual, paleta de cores, identidade tipográfica, elementos gráficos de apoio, direção fotográfica, aplicações, banco de imagens.
- Design editorial - formatos de publicações, estrutura de páginas, grelhas de páginas, estilos de texto, famílias tipográficas e legibilidade.
- Bancos de imagem - tipos de licenças: Creative Commons, Royalty-Free e Rights Managed, tipos de utilização: uso comercial, editorial e pessoal, entre outros, créditos, imagens: resolução e formatos, pesquisa por palavras-chave.
- Edição de imagem estática, em movimento, de vetores e edição eletrónica – aplicações informáticas, edição e composição de imagens, pintura e texturas, desenho vetorial, paginação.
- Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.
- Processo criativo – ferramentas: Brainstorming, Mindmap, Concepboard, Key visual.
- Design thinking - Metodologia de projeto e processos de gestão.

Aptidões

- Caracterizar a função do brandbook.
- Diferenciar os elementos que constituem um brandbook.
- Utilizar aplicações informáticas.
- Definir paleta de cores.
- Aplicar os princípios do design editorial.
- Criar projetos editoriais.
- Diferenciar resolução e formatos de imagem.
- Caracterizar tipos de licenças e de usos.
- Utilizar banco de imagens.
- Interpretar um briefing.
- Sintetizar objetivos e finalidades do briefing.
- Editar conteúdos de texto e elementos visuais.
- Compor páginas.
- Maquetizar e prototipar publicações.
- Definir formatos de ficheiro.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Assertividade e empatia na comunicação.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Empenho.
- Rigor.
- Iniciativa e proatividade.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Resolução de problemas.
- Cooperação com a equipa.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.
- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas – fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Salvar e exportar ficheiros para impressão.
- Identificar e aplicar as ferramentas para desenvolvimento do processo criativo.
- Identificar referências e tendências estéticas e criativas.
- Efetuar pesquisas de tendências estéticas e criativas
- Aplicar as etapas do design thinking.
- Aplicar os princípios do design inclusivo.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Identificar os direitos de autor.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Critérios de Desempenho

Elaborar o brandbook de projetos de design de comunicação

- Cumprindo o planeamento definido para o projeto de brandbook.
- Utilizando aplicações informáticas para a elaboração do brandbook.
- Definindo a linha gráfica e fluxo de informação com os princípios do design editorial.
- Aplicando princípios do design thinking e inclusivo.
- Exportando o projeto em formatos adequados para impressão.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Gabinetes e empresas de MKT e comunicação.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Aplicações informáticas de edição eletrónica.
- Casos de estudo de brandbook.
- Briefing para projeto de brandbook.
- Bancos de imagem.
- Legislação sobre direitos de autor.

UC00077

Aplicar storytelling na comunicação

Pontos de crédito

2,25

Realizações

- **Construir e estruturar uma narrativa.**
- **Transmitir a mensagem com impacto emocional a diferentes interlocutores e em contextos variados.**

Conhecimentos

- 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 (ignição, desenvolvimento e clímax), adaptação, envio, receção e interpretação.
- Canais de comunicação.
- Princípios da escuta ativa.
- Imagem e comunicação – autoimagem e autoconceito, primeiras impressões, expectativas e motivação.
- Perfis comunicacionais – comunicação passiva, agressiva, assertiva e manipuladora.
- Gestão das emoções.

Aptidões

- 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.

Atitudes

- 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.

Conhecimentos

- 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.

Atitudes

- Disponibilidade para aprender.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Critérios de Desempenho

Aplicar storytelling na comunicação

- Criando e apresentando a narrativa, de acordo com o objetivo comunicacional e resultado esperado.
- Demonstrando autenticidade, disponibilidade, empatia e escuta na articulação e transmissão da mensagem.
- Utilizando uma narrativa clara, criativa e persuasiva, com recurso a linguagem verbal e não verbal.
- Adaptando as técnicas comunicacionais e narrativas, em função dos contextos individual, social e profissional.
- Avaliando o resultado e impacto finais no processo de comunicação estabelecido.

Contexto (de uso de competência)

- Aplicável a diferentes contextos.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Histórias diversas.
- Recursos multimédia e audiovisuais.

UC OPCIONAIS

UC02288	Executar operações de edição eletrónica e trabalho em rede
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- Planear a realização de edição eletrónica e trabalho em rede.
- Executar edição eletrónica e trabalho em rede.

Conhecimentos	Aptidões	Atitudes
• Informática - hardware e aplicações informáticas, sistemas operativos, periféricos, armazenamento de dados em rede. • Edição eletrónica – aplicações informáticas: características, finalidades, ferramentas. • Imagens – formatos: tipos, seleção de técnicas e respetivas finalidades, resolução de imagens para diferentes canais de difusão. • Trabalho em rede – princípios: nomenclatura de ficheiros, arquivos e plataformas digitais, fluxo de trabalho em rede e funções, partilha de pastas e ficheiros, projetos com combinação de diferentes aplicações de edição eletrónica. • Normas de segurança e saúde no trabalho. • Normas de proteção ambiental.	• Identificar as características e finalidades do hardware e periféricos. • Diferenciar sistemas operativos. • Caracterizar armazenamento de dados em rede. . • Caracterizar as aplicações informáticas de edição eletrónica. • Aplicar as normas técnicas de seleção de formatos para ficheiros. • Aplicar as normas técnicas para definir a resolução de imagens. • Aplicar os princípios fundamentais do trabalho em rede. • Definir funções no trabalho em rede. • Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho. • Aplicar as normas de proteção ambiental.	• Responsabilidade pelas suas ações. • Autonomia no âmbito das suas funções. • Escuta ativa. • Adaptabilidade. • Rigor. • Persistência. • Sentido de organização. • Empenho e persistência na resolução de problemas. • Cooperação com a equipa. • Respeito pelas regras e normas definidas.

CrITÉrios de Desempenho

Executar operações de edição eletrónica e trabalho em rede

- Programando a realização das operações de edição eletrónica e de trabalho em rede.
- Utilizando aplicações informáticas de edição eletrónica e plataformas de trabalho em rede.
- Especificando as funções das pessoas envolvidas no fluxo de trabalho do projeto em rede.
- Estruturando e cumprindo a arquitetura do arquivo de pastas digitais e nomenclatura dos ficheiros.
- Selecionando formatos de ficheiros e resoluções de imagem adequados à finalidade dos projetos gráficos.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.

- Editoras de jornais, revistas, livros
- Gabinetes e empresas de MKT e comunicação.
- Empresas gráficas.
- Estúdios e produtoras fotográficas.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

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.

UC02289	Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho em design de comunicação
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- **Analisar os princípios gerais sobre segurança e saúde no trabalho.**
- **Aplicar medidas e procedimentos de segurança e saúde no trabalho.**

Conhecimentos

- Princípios de segurança e saúde no trabalho.
- Normas e disposições relativas à segurança e saúde em design de comunicação – 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 em design de comunicação

Aptidões

- Identificar as normas relativas à segurança e saúde no trabalho.
- Interpretar o plano de segurança do estabelecimento.
- Reconhecer os manuais de segurança.
- Aplicar medidas de prevenção do risco.
- Aplicar os procedimentos em caso de acidente de trabalho.
- Aplicar os procedimentos de emergência.
- Aplicar medidas de prevenção de roubo.

Atitudes

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

Conhecimentos

Aptidões

- 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 detecção.
- Tipos de extintores.
- Incêndio - plano de ataque, manipulação de extintores, acionamento do sistema automático.
- Técnicas de extinção de incêndio de gás.

- Diferenciar os diferentes tipos de incêndio e respetivos sistemas de detecção e de extinção.
- Aplicar medidas de prevenção de incêndios.
- Utilizar o extintor.
- Utilizar equipamentos de proteção individual.
- Reportar a situação de emergência.

Critérios de Desempenho

Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho em design de comunicação

- Considerando os tipos de risco existentes no posto de trabalho e respetivas medidas de segurança e preventivas.
- Cumprindo as medidas de atuação em situação de emergência.
- Respeitando o protocolo interno definido.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.

- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Editoras de jornais, revistas, livros.
- Gabinetes e empresas de MKT e comunicação.
- Empresas gráficas.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

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.

UC02137	Elaborar desenhos de observação da forma e do espaço
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- **Planear a sessão de desenho de observação da forma e do espaço.**
- **Aplicar técnicas de representação no desenho de observação da forma e do espaço.**
- **Integrar detalhes no desenho de representação.**

Conhecimentos

Aptidões

Atitudes

- Desenho de representação tridimensional - suportes e materiais, tipos, características e finalidades.
- Desenho de observação e representação – posturas corporais adequadas.
- Perceção visual – princípios, noções de forma, proporção, perspetiva e profundidade.
- Anatomia humana e estrutura de objetos.

- Diferenciar tipos e finalidades de suportes e materiais.
- Diferenciar e selecionar suportes, materiais para desenho de representação tridimensional.
- Utilizar suportes e materiais para desenho.
- Aplicar os princípios de perceção visual para observar formas e espaços.
- Identificar e adotar posturas corporais para observação e representação da forma e do espaço.

- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Destreza.
- Rigor.
- Empenho.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.

Conhecimentos

Aptidões

Atitudes

- Observação e representação da forma - enquadramento, proporção, configuração e estrutura, retângulo envolvente, escala de representação e ocupação do suporte de desenho, linhas (reguladoras principais, implícitas e explícitas), percepção das proporções, tensões, valores e ritmos, simplificação geométrica de objetos com formas básicas, representação de formas geométricas, formas orgânicas, da figura humana, dos volumes e superfícies, transposição das diversas medidas observadas no modelo (objetos naturais, artificiais e figura humana) para a representação tridimensional.
- Comportamento da luz nas formas – sombra (escala de valores tonais), reflexão, brilho e transparência, interação linha-estrutura-textura na representação de formas.
- Técnicas de desenho - contorno, sombreado, hachura, graduação de valores tonais.
- Representação do espaço – técnicas, representação de espaços contidos (interiores e exteriores) e representação de paisagem.
- Perspetiva cônica e sistema de representação – princípios básicos (campo visual, raios visais, plano de quadro, centro visual, linha do horizonte, pontos de fuga (de rampa, para verticais), linhas de fuga, planos de quadro (vertical, inclinado e horizontal).
- Luz e sombra na representação espacial - percepção dos valores (luz e o claro-escuro), grau de iluminação e distância relativa entre as formas, sombra (própria e projetada), escala de valores monocromáticos, profundidade de campo e perspectiva atmosférica.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

- Diferenciar e aplicar técnicas de representação do espaço.
- Identificar e aplicar a perspetiva cônica como sistema de representação do espaço.
- Aplicar sombras na representação das formas e espaços.
- Aplicar texturas e padrões no desenho.
- Aplicar escalas na representação das formas e espaços.
- Definir luz e nuances de cor.
- Definir proporções e tensões, valores e ritmos na representação da forma e do espaço.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

- Respeito pelas regras e normas definidas.

Crítérios de Desempenho

Elaborar desenhos de observação da forma e do espaço

- Definindo o planeamento da sessão de observação e desenho.
- Selecionando suportes e materiais para projetos de desenho de representação.
- Utilizando técnicas de representação tridimensional.
- Compondo os elementos estruturantes da linguagem do desenho à representação desejada.

Contexto (de uso de competência)

- Aplicável a diferentes contextos.

Recursos

- Papel cavalinho, papel de aquarela (diversas gramagens), papel Ingres, papel Craft, papel vegetal (diversas gramagens), acetatos e plásticos, entre outros.
- Guache, ecoline, aquarela, lápis de cor aquoso, lápis de cor seco, pastel seco, tinta da China
- Pranchetas portáteis de desenho.

UC02136	Elaborar desenhos de desenvolvimento da expressividade plástica
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- **Analisar uma obra de autor.**
- **Elaborar esboços de reprodução de desenhos de autor.**
- **Executar uma reprodução interpretativa da obra.**

Conhecimentos

- Técnicas do projeto de desenho - linha, mancha e sombra, variações da expressão do traço e da mancha, aplicação da cor e simulação da luz.
- Tipos de suportes e materiais - características, instrumentos e processos do desenho para diferentes finalidades
- Elementos de reprodução dos desenhos de autores - procedimentos técnicos, expressões e técnicas de registo, natureza e carácter do traço e da mancha, sequência dos gestos, ritmos e tensões dos traços e das manchas, interpretação, plasticidade e expressividade
- Projeto de desenho e expressão plástica - processo, objetivos.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Diferenciar e aplicar técnicas de desenho.
- Diferenciar tipos de materiais.
- Aplicar materiais em suportes diversos.
- Observar obras de autor.
- Identificar e caracterizar processos de desenho do autor.
- Efetuar procedimentos técnicos de reprodução de desenhos de autor.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Critérios de Desempenho

Elaborar desenhos de desenvolvimento da expressividade plástica

- Seleccionando obras de autor.
- Utilizando suportes, materiais e técnicas diversificados.
- Demonstrando capacidades de interpretação e expressividade plástica.

Contexto (de uso de competência)

- Aplicável a diferentes contextos.

Recursos

- Suportes para desenho (vários tipos de papel, telas, cartolinas).
- Materiais riscadores.
- Borracha.
- Tintas.
- Pincéis.
- Pranchetas portáteis de desenho.

UC02290	Elaborar desenhos bidimensionais
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- **Planear a sessão de desenho.**
- **Executar um projeto gráfico de desenho bidimensional.**

Conhecimentos

- Desenho bidimensional – materiais, suportes e instrumentos: características e finalidades.
- Desenho bidimensional – modos: esboço, esboço, contorno, detalhe.
- Prática do desenho – variações: temática (forma, objeto, paisagem, espaço contido interior e exterior, figura humana, outros, tempos de execução, de formatos e tamanhos do suporte.

Aptidões

- Seleccionar e utilizar os materiais, suportes e instrumentos básicos para o desenho bidimensional.
- Observar e interpretar imagens.
- Diferenciar modos ou abordagens do desenho bidimensional.
- Elaborar diferentes abordagens do desenho bidimensional.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções
- Flexibilidade.
- Sentido de organização.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.

Conhecimentos

- Variações técnicas e expressivas dos elementos plásticos – traço: intensidade, incisão, texturização, espessura, gradação, amplitude e gestualidade, mancha: forma, textura, densidade, transparência, cor, tom e gradação.
- Cor – aplicação: escala de valores monocromáticos e cromáticos.
- Enquadramentos e tensões - diversidade: vertical, horizontal e neutra.
- Escala de representação - ajuste do desenho às dimensões do suporte, expressão e proporção.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Aplicar técnicas simples para as possibilidades plásticas e expressivas do registo gráfico.
- Aplicar elementos estruturantes da linguagem do desenho em projeto gráfico bidimensional.
- Aplicar cor em desenho bidimensional.
- Selecionar e aplicar enquadramentos e tensões no desenho.
- Aplicar escala de representação ao suporte selecionado.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Empenho.
- Rigor.
- Respeito pela legislação em vigor.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Critérios de Desempenho

Elaborar desenhos bidimensionais

- Selecionando e utilizando suportes, materiais e instrumentos.
- Aplicando técnicas de desenho, cor e variações nos registos gráficos diversificados.
- Adequando os elementos estruturantes da linguagem do desenho.
- Definindo a escala de representação e ajustando ao suporte.

Contexto (de uso de competência)

- Aplicável em diversos contextos

Recursos

- Variedade de médium.
- Secos - grafite, pastel, ceras, carvão, sanguínea, giz, entre outros.
- Aquosos - aquarela, tinta-da-china, outros.
- Instrumentos: lápis grafite e de cor, lapiseira, canetas, esferográficas, marcadores, pincéis, dedos, pena, aparo, outros

UC02291	Conceber projetos gráficos de imagens vetoriais
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- **Planear o projeto gráfico de imagens vetoriais.**
- **Programar a linha gráfica**
- **Executar o projeto gráfico de imagens vetoriais.**
- **Salvar, exportar e imprimir as peças gráficas.**

Conhecimentos

- Edição de gráficos vetoriais – aplicações informáticas, arquitetura do programa, área de trabalho, e principais atalhos de teclado, personalização de atalhos.
- Ferramentas para edição de gráficos vetoriais -edição de objetos: alteração de atributos, seleção, deslocação, cópia, rasterização de gráficos, agrupamento e ordenação, cor e pintura: grupos e temas de cor, ajustes e paletas de cor, pintura com preenchimento e traçados, tipos de pincéis, modos de transparência e mistura, gradients, padrões e malhas, efeitos especiais: atributos de aparência, efeitos, sombras, brilhos, difusão, estilos gráficos, automação de tarefas: gráficos, modelos e variáveis, automação com ações e scripts, documentos: técnicas complexas de armazenamento, exportação e impressão, imagens vetoriais: características e formatos impressão, ecrã e Internet.
- Bancos de imagem - tipos de licenças: Creative Commons, Royalty-Free e Rights Managed, tipos de utilização: uso comercial, uso editorial, uso pessoal, entre outros, créditos, resolução e formatos das imagens, pesquisa por palavras-chave.
- Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.
- Processo criativo – ferramentas: Brainstorming, Mindmap, Concepboard, Key visual.
- Design thinking – metodologia de projeto e processos de gestão.

Aptidões

- Diferenciar e utilizar aplicações informáticas para a edição de vetores.
- Utilizar as ferramentas de edição de gráficos vetoriais.
- Aplicar técnicas complexas de desenho, edição e exportação de objetos vetoriais.
- Utilizar ferramentas complexas de automação de tarefas para edição de vetores.
- Aplicar técnicas complexas para salvar, exportar, imprimir e/ou difundir documentos.
- Identificar e aplicar as etapas do design thinking.
- Aplicar os princípios do design inclusivo.
- Interpretar um briefing.
- Sintetizar objetivos e finalidades do briefing.
- Identificar referências e tendências estéticas e criativas.
- Efetuar pesquisas de tendências estéticas e criativas.
- Aplicar as ferramentas para desenvolvimento do processo criativo.
- Utilizar seletivamente bancos de imagem.
- Diferenciar tipos de licenças e de utilização.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Adaptabilidade.
- Escuta ativa.
- Sentido de organização.
- Rigor
- Empenho e persistência na resolução de problemas.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

Aptidões

- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.
- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas – fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Identificar os direitos de autor
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

CrITÉrios de Desempenho

Conceber projetos gráficos de imagens vetoriais

- Cumprindo a programação prevista para os objetivos do projeto e público-alvo.
- Definido a linha gráfica do projeto e assegurando a coerência da identidade visual da marca.
- Selecionando e utilizando aplicações informáticas de edição vetorial.
- Utilizando ferramentas de edição complexa na edição de gráficos vetoriais.
- Exportando o projeto em formato adequado para a impressão.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Editoras de jornais, revistas, livros
- Gabinetes e empresas de MKT e comunicação.
- Empresas gráficas.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Casos de estudo de peças de design de comunicação.
- Briefing para projeto gráfico de imagens vetoriais.
- Bancos de imagem.
- Legislação sobre direitos de autor.
- Referências de tutoriais de edição de vetores.

UC02292	Conceber projetos gráficos de imagens bitmap
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- **Planear o projeto gráfico de imagens bitmap.**
- **Programar a linha gráfica.**
- **Executar o projeto gráfico de imagens bitmap.**
- **Salvar, exportar e imprimir as peças gráficas.**

Conhecimentos

- Edição de imagens bitmap – aplicações informáticas, arquitetura e área de trabalho, atalhos: de teclado e personalização, sets personalizados, historiograma (history).
- Edição de imagem bitmap – ferramentas de edição complexa: seleção e máscaras (automáticas e não automáticas), ferramentas de retoque e pintura, gráficos vetoriais e paths, camadas (layers) - tipologias e funções das layers, adjustment layers, filtros: galeria e tipos, , mapas de imagens, fatias (slices) e rollovers, automação de tarefas: ações e scripts, documentos: técnicas e ferramentas paragravação, exportação e impressão , imagens bitmap: características e formatos para impressão, para ecrã e para a internet.
- Bancos de imagem - tipos de licenças: Creative Commons, Royalty-Free e Rights Managed, tipos de utilização: uso comercial, uso editorial, uso pessoal, entre outros, créditos, resolução e formatos das imagens, pesquisa por palavras-chave.

Aptidões

- Diferenciar e utilizar aplicações informáticas para a edição de imagens bitmap.
- Editar imagens bitmap.
- Selecionar e utilizar ferramentas para procedimentos complexos de edição de imagens bitmap.
- Aplicar filtros e manipular máscaras automáticas e não automáticas.
- Selecionar ferramentas complexas de automação de tarefas (actions e scripts).
- Aplicar técnicas para procedimentos complexos de gravação, exportação e impressão do projeto gráfico.
- Aplicar as etapas do design thinking.
- Aplicar os princípios do design inclusivo.
- Interpretar um briefing.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Empenho e persistência na resolução de problemas.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Sentido de organização.
- Rigor.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

Aptidões

- Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.
- Processo criativo – ferramentas: Brainstorming, Mindmap, Concepboard, Key visual.
- Design thinking - metodologia de projeto e processos de gestão.
- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.
- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas – fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.
- Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

- Sintetizar objetivos e finalidades do briefing.
- Identificar referências e tendências estéticas e criativas.
- Efetuar pesquisas sobre tendências estéticas e criativas.
- Aplicar as ferramentas para desenvolvimento do processo criativo.
- Utilizar bancos de imagem.
- Diferenciar tipos de licenças e de utilização de imagens.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.
- Identificar os direitos de autor
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Crítérios de Desempenho

Conceber projetos gráficos de imagens bitmap

- Cumprindo a programação prevista para os objetivos do projeto gráfico e público-alvo.
- Definindo o conceito visual e linha gráfica adequada aos objetivos comunicacionais.
- Utilizando aplicações informáticas e ferramentas complexas de edição de imagens bitmap.
- Utilizando processos de automação de tarefas.
- Exportando o projeto em formato adequado aos canais de difusão.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.

- Editoras de jornais, revistas, livros.
- Gabinetes e empresas de MKT e comunicação.
- Empresas gráficas.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática.
- Casos de estudo de peças de design de comunicação.
- Briefing para projeto gráfico de imagens bitmap.
- Bancos de imagem.
- Legislação sobre direitos de autor.
- Referências a tutoriais de edição de imagem.

UC02293	Criar projetos de tipografia experimental
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- **Planear o projeto de tipografia experimental.**
- **Criar uma mensagem escrita e um conceito visual.**
- **Executar o projeto de tipografia experimental**
- **Apresentar o projeto de tipografia experimental.**

Conhecimentos

- Tipografia experimental - contextualização cultural e histórica da tipografia experimental, relação com a história de arte contemporânea e o design de comunicação, referências: Calligrammes de Guillaume Apollinaire, poesia visual, futuristas, dada, construtivismo russo, escola Bauhaus, modernismo, Jan Tschichold e "Die neue Typografie", pós-modernismo e era digital.

Aptidões

- Caracterizar a tipografia experimental.
- Contextualizar a importância da tipografia e da mensagem escrita no design e na comunicação gráfica.
- Observar autores e projetos de referência.
- Selecionar e utilizar suportes e materiais.
- Selecionar soluções plásticas, manuais e digitais relativas à comunicação visual da mensagem escrita.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções..
- Adaptabilidade
- Empenho e persistência na resolução de problemas.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Sentido de organização.
- Sentido criativo.

Conhecimentos

- Fundamentos da tipografia experimental - função plástica e comunicacional da letra e palavra, formatos, recursos, tecnologias e técnicas, autores e projetos de referência, distinção entre tipografia, lettering e caligrafia: técnicas manuais e digitais, tipografia ilustrada: a letra como forma e imagem, integração de outros elementos visuais e expressão artística.
- Projeto de tipografia experimental – objetivos, processos e fases de desenvolvimento e exportação para vários suportes: impressão, ecrã, instalação, entre outros.
- Processo criativo – ferramentas: Brainstorming, Mindmap, Concepboard, Key visual.
- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas – fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Manipular a tipografia para obter expressividade plástica.
- Elaborar mensagens escritas com a tipografia trabalhada.
- Desenvolver e executar um projeto tipográfico experimental.
- Estruturar a defesa do projeto tipográfico experimental.
- Identificar e aplicar as ferramentas para desenvolvimento do processo criativo.
- Identificar referências e tendências estéticas e criativas.
- Efetuar pesquisas de tendências estéticas e criativas.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Rigor.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

CrITÉRIOS DE DESEMPENHO

Criar projetos de tipografia experimental

- Cumprindo o planeamento definido para o projeto experimental.
- Definindo a mensagem escrita e o conceito visual do projeto.
- Selecionando e utilizando suportes e materiais adequados à finalidade do projeto.
- Utilizando as ferramentas do processo criativo.
- Argumentando e justificando as escolhas definidas na representação plástica da mensagem escrita.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Editoras de jornais, revistas, livros.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Suportes: papel, cartolina, entre outros.
- Materiais riscadores e borracha.
- Tintas e pincéis.
- Estudos de caso de trabalho tipográfico experimental.
- Referências a autores.

UC02294	Criar projetos de design editorial interativo
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- **Planear o projeto de design interativo.**
- **Criar a linha gráfica editorial e o fluxo da informação da publicação.**
- **Operar aplicações informáticas.**
- **Executar o projeto de design editorial interativo.**
- **Prototipar o projeto de design editorial e testar com o utilizador.**

Conhecimentos

- Comunicação interativa no design de comunicação gráfica - interatividade de um objeto, interface e sistemas de navegação, estrutura da informação, tipologias de mapas de navegação, ligações (links) e botões, design para o utilizador e a manipulação de conteúdos, questões psicológicas, emocionais e da metáfora do interface, objetivos, mais valia de uma paginação interativa.
- Layout - hierarquias visuais e grelha gráfica, movimento, dinâmica, ênfase e contraste na composição, consistência, equilíbrio e coerência, dimensões e tipologias.
- Conteúdos – âmbito e tipos: lúdico, educativo, informativo, publicitário ou pessoal.
- Comunicação interativa – sistemas de distribuição: sistemas offline e online, fixos e móveis.
- Publicações com paginação interativa - tipos: e-book, revistas e jornais digitais, PDF, blog, software colaborativo, sistemas de partilha de ficheiros, podcast, outros.

Aptidões

- Caracterizar a importância da comunicação interativa no design de comunicação gráfica.
- Diferenciar aspetos da comunicação interativa.
- Caracterizar paginação, layout, interface, interatividade, utilizador e apresentação media.
- Definir linha gráfica do projeto.
- Estruturar fluxo de informação da publicação.
- Aplicar os princípios da navegabilidade, funcionalidade e usabilidade.
- Definir layout do projeto.
- Integrar grafismos, botões, textos e imagens.

Atitudes

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Empenho e persistência na resolução de problemas.
- Escuta ativa.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Iniciativa e proatividade.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Rigor.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

Aptidões

- Organização e tratamento dos conteúdos - dinâmicos e estáticos, vídeo, áudio e animações, texto, imagens e grafismos, formatos e tipos de media adequados ao tipo de comunicação.

- Bancos de imagem - tipos de licenças: Creative Commons, Royalty-Free e Rights Managed, tipos de utilização: uso comercial, uso editorial, uso pessoal, entre outros, créditos, resolução e formatos das imagens, pesquisa por palavras-chave.

- Edição de imagem estática, de vetores e de edição eletrónica - edição e composição de imagens, pintura e texturas, desenho vetorial, paginação.

- Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.

- Processo criativo - ferramentas: Brainstorming, Mindmap, Concepboard, Key visual.

- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.

- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas - fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.

- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.

- Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.

- Normas de segurança e saúde no trabalho.

- Normas de proteção ambiental.

- Analisar estudos e testes dos públicos-alvo e audiências.

- Elaborar o layout e protótipo de página.

- Estruturar a montagem das páginas e conteúdos.

- Distribuir e atualizar os conteúdos

- Interpretar um briefing.

- Sintetizar os objetivos e finalidades do briefing.

- Aplicar os princípios do design inclusivo.

- Identificar referências e tendências estéticas e criativas

- Identificar e aplicar as ferramentas para desenvolvimento do processo criativo.

- Utilizar seletivamente bancos de imagem.

- Diferenciar tipos de licenças e utilização de imagens.

- Utilizar aplicações informáticas para projetos de design editorial interativo

- Estruturar ficheiros digitais e arquivo.

- Identificar os direitos de autor.

- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.

- Aplicar as normas de proteção ambiental.

Critérios de Desempenho

Criar projetos de design editorial interativo

- Cumprindo o planeamento definido para o projeto tendo em conta a navegabilidade, funcionalidade e usabilidade do

projeto.

- Definindo uma linha gráfica editorial, o formato e o fluxo de informação tendo em conta os objetivos comunicacionais e o público-alvo.
- Selecionando e utilizando aplicações informáticas de design editorial.
- Aplicando as técnicas de paginação de publicações adequados ao canal de difusão.
- Salvando e exportando no formato adequado para diferentes canais de difusão.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Editoras de jornais, revistas, livros.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de layout de páginas interativas.
- Referências de tutoriais de design editorial interativo.
- Estudos de caso de peças de design editorial interativo.
- Briefing para projeto de design editorial interativo.
- Bancos de imagem, sons e vídeo.
- Legislação sobre direitos de autor.

UC02295	Criar embalagens
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- **Planear o projeto de embalagem.**
- **Desenhar o cortante da embalagem e criar a linha gráfica.**
- **Executar o projeto de embalagem.**
- **Testar o projeto de embalagem.**
- **Preparar os ficheiros digitais para impressão em gráfica.**

Conhecimentos

Aptidões

Atitudes

- Design de embalagem - contexto histórico, social e económico.
- Design de embalagem – fundamentos, tipologias e materiais, materiais e geometria, finalidades e processos de produção e fabrico: técnicas, ecologia e sustentabilidade, embalagem: cortantes, maquetes, mockups e protótipos: montagem e acabamentos.
- Normas legais sobre embalagens - rotulagem e informação de produto, pictogramas, proteção do consumidor.
- Design gráfico de embalagens - bidimensionalidade versus tridimensionalidade no design de comunicação gráfica, cortantes, maquetização e prototipagem, produção gráfica de embalagens.
- Edição de imagem estática, de vetores e de edição eletrónica – aplicações informáticas: edição e composição de imagens, pintura e texturas, desenho vetorial, paginação.
- Bancos de imagem - tipos de licenças: Creative Commons, Royalty-Free e Rights Managed, tipos de utilização: uso comercial, uso editorial, uso pessoal, entre outros, créditos, resolução e formatos das imagens, pesquisa por palavras-chave.
- Briefing - objetivos, público-alvo, mensagem, estilo visual e comunicação, posicionamento, condicionalismos, prazo e orçamento.
- Design thinking - metodologia de projeto e processos de gestão.
- Design inclusivo - diversidade e inclusão, acessibilidade, flexibilidade e adaptação, clareza e comunicação efetiva, representatividade e sensibilidade cultural.
- Pesquisa de referências e tendências estéticas e criativas – fontes e recursos: websites especializados, revistas, livros e publicações especializadas, conferências e eventos da indústria, redes sociais e comunidades online.
- Gestão de ficheiros digitais e arquivo - arquitetura de pastas, ficheiros: formatos e nomenclatura.

- Caracterizar o contexto histórico, social e económico no design de embalagem.
- Diferenciar tipologias de materiais.
- Identificar práticas sustentáveis na produção de embalagens.
- Caracterizar o processo de produção e fabrico de embalagens.
- Identificar e aplicar técnicas da produção de embalagens.
- Identificar práticas sustentáveis na produção de embalagens.
- Maquetizar e prototipar embalagens.
- Identificar e interpretar normas legais sobre informação do produto..
- Identificar e aplicar as etapas do design thinking.
- Aplicar os princípios do design inclusivo.
- Interpretar um briefing.
- Sintetizar objetivos e finalidades do briefing.
- Identificar referências e tendências estéticas e criativas.
- Pesquisar tendências estéticas e criativas.
- Utilizar bancos de imagem.
- Diferenciar tipos de licenças e de utilização de imagens.
- Utilizar aplicações informáticas para projetos de embalagem.
- Estruturar ficheiros digitais e arquivo
- Identificar os direitos de autor.
- Aplicar o código da publicidade
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Empenho e persistência na resolução de problemas.
- Escuta ativa.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Iniciativa e proatividade.
- Rigor
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido crítico.
- Sentido de organização.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Conhecimentos

Aptidões

- Direitos de autor - propriedade intelectual, proteção legal, direitos exclusivos, uso justo, licenciamento, proteção internacional, registo de direitos autorais, plágio e violação de direitos.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

- Aplicar as normas de proteção ambiental.

CrITÉrios de Desempenho

Criar embalagens

- Cumprindo o planeamento previsto para a criação de embalagens.
- Definindo o desenho técnico do cortante adequado à funcionalidade da embalagem.
- Selecionando os materiais para o processo de fabrico e a funcionalidade da embalagem.
- Adequando a linguagem visual ao público-alvo e à função da embalagem.
- Respeitando as normas legais sobre a informação constante na embalagem.
- Preparando e exportando os ficheiros no formato adequado para impressão.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Empresas gráficas.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Regulamentação sobre embalagens.
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática.
- Aplicações informáticas de edição de vetores.
- Casos de estudo de embalagens.
- Briefing para projeto de embalagem.
- Bancos de imagem.
- Legislação sobre publicidade e direitos de autor.

UC02296	Conceber portfólios fotográficos para projetos de comunicação gráfica
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- Planear as sessões de fotográficas.
- Programar enquadramentos e planos para fotografia.
- Preparar os equipamentos, espaços e adereços para fotografar.
- Executar o projeto fotográfico.
- Preparar e integrar os ficheiros fotográficos no projeto gráfico.

Conhecimentos

Aptidões

Atitudes

- Máquinas fotográficas digitais e acessórios – equipamento digital: características, finalidades e técnicas, objetivas: focagem, luz: exposição e medição, imagem digital: resolução, acessórios: mesas digitalizadoras (scanners).
- Armazenamento de imagens e arquivo – dispositivos de armazenamento: cartões de memória, discos externos e cloud, formato de ficheiros, arquivo de imagens: técnicas, cor: controlo e temperatura.
- Edição de imagem - aplicações informáticas: imagem digital: manipulação, estrutura e modo de funcionamento, área de trabalho, ferramentas de edição, seleção e retoque, imagem digital para impressão e para a web: formatos e resoluções, impressão, exportação e difusão do projeto gráfico.
- Edição fotográfica em projeto de comunicação gráfica - objetivos, processos e fases.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

- Diferenciar tipos de máquinas digitais e os seus componentes.
- Manipular a câmara digital.
- Selecionar e utilizar aplicações informáticas de edição de imagem.
- Editar imagem digital.
- Diferenciar e utilizar dispositivos de armazenamento de imagens.
- Aplicar técnicas de arquivo digital.
- Incorporar imagens digitais no projeto gráfico.
- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar as normas de proteção ambiental.

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Empenho e persistência na resolução de problemas.
- Escuta ativa.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Iniciativa e proatividade.
- Sentido analítico.
- Sentido criativo.
- Sentido de organização.
- Rigor.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

CrITÉrios de Desempenho

Conceber portfólios fotográficos para projetos de comunicação gráfica

- Cumprindo a programação das sessões fotográficas e garantindo a segurança de equipamentos e pessoas.
- Definindo enquadramentos e planos de captação de imagem adequados aos objetivos comunicacionais.
- Selecionando o equipamento para a captação de imagem.
- Utilizando aplicações informáticas de edição de imagem e respeitando os procedimentos de armazenamento de imagens.

- Definindo a resolução das imagens e formatos dos ficheiros adequados ao projeto.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Editoras de Jornais, Revistas, Livros
- Gabinetes e empresas de MKT e comunicação.
- Empresas gráficas.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática.
- Casos de estudo de projetos fotográficos.
- Briefing para projeto de fotografia.

UC02297	Executar a produção gráfica da obra impressa
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- **Planear o processo de produção gráfica da obra impressa.**
- **Elaborar a produção gráfica da obra impressa.**

Conhecimentos

Aptidões

Atitudes

• Produção gráfica da obra impressa - ciclo produtivo: planeamento, orçamentação, problemas comuns na produção gráfica e meios de resolução, normas de segurança na produção gráfica: equipamentos e máquinas, manipulação de produtos químicos.

- Caracterizar as áreas do ciclo produtivo em artes gráficas.
- Identificar as especificidades de um orçamento para um projeto gráfico.
- Elaborar e controlar orçamento de um projeto gráfico de obra impressa.
- Caracterizar o circuito convencional da obra impressa.
- Identificar as rotinas de preflight e de controlo de qualidade.

- Responsabilidade pelas suas ações.
- Autonomia no âmbito das suas funções.
- Escuta ativa.
- Empenho e persistência na resolução de problemas.
- Sentido analítico.
- Sentido crítico.

Conhecimentos

Aptidões

Atitudes

- Circuito convencional da obra impressa - ficheiros, tamanho e tipo de papel, tintas e tecnologias de impressão, testes e ajustes, fotocomposição, prova de cor, montagem, passagem à chapa ou a matrizes, impressão e secagem, acabamentos: cortantes, plastificação, hot-stamping, verniz localizado, tipologias de encadernações, embalamento e distribuição.

- Rotinas de preflight e controlo de qualidade - checklist manual, aplicações informáticas de preflight, ficheiros: exportação e conversão, formato PDF, trapping e overprints, bleed, marcas de corte e tolerância de impressão, reprodução de cor: tipologias, monocromia, quadricromia, impressão direta ou cores pantone, RGB, LAB, web safe, tipos de letra e fonts: problemas comuns, imagens bitmap e vetoriais: formatos base e tipos de resolução, ficheiros: resolução de entrada e saída tamanho e envio de ficheiros: procedimentos.

- Projeto no âmbito da produção gráfica - objetivos, processos e fases.

- Normas de segurança e saúde no trabalho.

- Equipamentos de proteção individual (EPI).

- Normas de proteção ambiental.

- Efetuar procedimentos de controlo de qualidade.

- Diferenciar os processos de segurança na produção gráfica da obra impressa.

- Aplicar as normas de segurança e saúde no trabalho.

- Aplicar as normas de proteção ambiental.

- Sentido de organização

- Rigor.

- Respeito pelas regras e normas definidas.

Crítérios de Desempenho

Executar a produção gráfica da obra impressa

- Programando o processo e ciclo de produção gráfica da obra impressa.
- Verificando o cumprimento das especificidades técnicas do projeto e adequação aos processos de impressão.
- Cumprindo as rotinas de preflight e as normas de segurança na produção gráfica.
- Efetuando e controlando o orçamento para um projeto gráfico.
- Cumprindo procedimentos e verificando a qualidade da produção gráfica.

Contexto (de uso de competência)

- Gabinetes de design de comunicação.
- Agências de publicidade.
- Agências de web e mobile design.
- Editoras de jornais, revistas, livros.
- Gabinetes e empresas de MKT e comunicação.

- Empresas gráficas.
- Profissional por conta própria/ freelancer.

Recursos

- Peças gráficas para impressão.
- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Aplicações informáticas de edição de imagem estática.
- Aplicações informáticas de edição de vetores e edição eletrônica.
- Normas de segurança em artes gráficas.

UC02160	Realizar projetos de imagem com recursos de inteligência artificial (IA) e de novas tecnologias
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- **Planejar o objetivo do projeto de IA.**
- **Analisar dados relevantes para o projeto.**
- **Treinar o modelo de IA para projetos de imagens.**
- **Ajustar os parâmetros.**
- **Elaborar o pós-processamento e edição.**

Conhecimentos

Aptidões

Atitudes

- Inteligência Artificial (IA) – conceitos fundamentais, ferramentas e modelos de IA.
- Processamento de imagem - conceitos de processamento de imagem, bibliotecas e ferramentas de processamento de imagem, pré-processamento para análise por modelos de IA.
- Domínio do problema - contexto e necessidades dos utilizadores finais, termos técnicos, abordagem de IA: escolha mais adequada para resolução do problema.
- Ética e privacidade - conduta ética e de privacidade no uso de tecnologias de IA em projetos de imagem.

- Caracterizar o conceito de IA.
- Diferenciar ferramentas e modelos de IA.
- Pesquisar informação sobre IA.
- Identificar conceitos e ferramentas no processamento de imagem.
- Definir e selecionar abordagens na interação com o modelo de IA.
- Interagir com modelos de IA.
- Identificar áreas de melhoria.
- Redefinir o modelo de IA.

- Responsabilidade pelas suas ações
- Autonomia nas suas funções
- Empenho e persistência na resolução de problemas.
- Escuta ativa.
- Flexibilidade e adaptabilidade.
- Sentido analítico.
- Sentido crítico.
- Sentido de organização.

Conhecimentos

- Atualizações e tendências - avanços mais recentes de IA, visão computacional, processamento de imagem e outras tecnologias.
- Normas de segurança e saúde no trabalho.
- Normas de proteção ambiental.

Aptidões

- Efetuar ajustes no modelo de IA para tarefas específicas.
- Especificar os requisitos do problema.
- Identificar as questões éticas e de privacidade relacionadas com o uso de tecnologias de IA em projetos de imagem.
- Identificar os avanços das tecnologias.
- Aplicar normas de segurança e saúde no trabalho.
- Aplicar normas de proteção ambiental.

Atitudes

- Rigor.
- Respeito pelas regras e normas definidas.

Critérios de Desempenho

Realizar projetos de imagem com recursos de inteligência artificial (IA) e de novas tecnologias

- Programando o cumprimento dos objetivos do projeto de IA.
- Pesquisando informação sobre IA, modelos e abordagens.
- Selecionando modelos e ferramentas de IA para o projeto de imagem.
- Definir os parâmetros de interação e abordagem no treino do modelo de IA para tarefas específicas.
- Cumprindo procedimentos de melhoria e redefinição do modelo de IA para projetos de imagem.
- Cumprindo e respeitando práticas éticas e de privacidade no uso de tecnologias de IA.

Contexto (de uso de competência)

- Aplicável a diferentes contextos.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Ferramentas de IA para processamento de imagens.
- Ferramentas de edição de imagem.
- Casos de estudo de projetos de imagem gerados por IA.

UC00031	Criar e desenvolver ideias de negócio
Pontos de crédito	4,5

Realizações

- Efetuar a prospeção de mercado e oportunidades de negócio.
- Analisar ideias de criação de negócios.
- Desenvolver a ideia de negócio.
- Avaliar a viabilidade da ideia de negócio.

Conhecimentos

- 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.

Aptidões

- Recolher e analisar informação sobre ideias e oportunidades de negócio.
- Aplicar a técnica de benchmarking.
- Identificar necessidades, tendências e desafios.
- Descrever a ideia de negócio.
- Identificar as etapas da criação do negócio.
- Caracterizar as atividades, potenciais clientes e mercado do negócio.
- Proceder à análise da viabilidade da ideia do mercado e oportunidade do negócio e/ou produto.

Atitudes

- 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.

Conhecimentos

- Definição do negócio, clientes e mercados a atingir.
- Tipo de negócio - natureza e constituição jurídica do negócio.
- Financiamento, apoios e incentivos à criação de negócios - meios e recursos de apoio à criação de negócios, serviços e apoios públicos e privados, capitais próprios, parcerias.
- Validação da ideia de negócio – análise crítica do mercado (estudos de mercado, segmentação de mercado), do negócio e/ou produto (vantagens e desvantagens, potencial de desenvolvimento, consequências e efeito no mercado/sociedade/ambiente).
- Boas práticas na criação de negócios.

Critérios de Desempenho

Criar e desenvolver ideias de negócio

- Analisando o mercado para a identificação de novos produtos/serviços.
- Definindo metas e etapas de organização e monitorização do plano operacional.
- Identificando fatores críticos de sucesso.
- Realizando a análise da sua viabilidade.

Contexto (de uso de competência)

- Aplicável a diferentes contextos.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Documentação contendo exemplos de negócios.
- Boas práticas na criação de negócios.
- Modelo de negócios - "Canvas", "Cadeia de valor de Porter", entre outros.

UC00032	Elaborar o plano de negócios
Pontos de crédito	4,5

Realizações

- Estabelecer o âmbito de atuação e os objetivos estratégicos do negócio a desenvolver.
- Planear e descrever os recursos humanos, físicos e financeiros necessários ao projeto.
- Planear e descrever a estratégia comercial.
- 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, recurs • Recursos humanos.	• 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.	• 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.

Conhecimentos

- 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.

Aptidões

- Aferir a viabilidade económico-financeira e sustentabilidade do projeto.
- Definir o cronograma de implementação.
- Definir medidas de controlo e ações corretivas para eventuais desvios.
- Descrever os pontos críticos de desenvolvimento do projeto.

Critérios de Desempenho

Elaborar o plano de negócios

- Apresentando um documento completo, claro e simples, com uma proposta de valor única, viável e sustentável.
- Descrevendo a ideia/produto/projeto, o mercado e os recursos necessários.
- Descrevendo a estratégia comercial.
- Apresentando o planeamento ao nível do investimento e ao nível financeiro.
- Apresentando o planeamento de gestão e controlo do negócio.

Contexto (de uso de 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.

UC00035	Desenvolver competências pessoais e criativas
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- **Analisar competências pessoais e identitárias.**
- **Estabelecer objetivos pessoais, profissionais e sociais.**

Realizações

- **Recolher informação e estruturar o plano de ação pessoal.**
- **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 características, emoções e competências pessoais. • Realizar uma autorreflexão sobre as necessidades e lacunas ao nível das competências. • Definir prioridades. • Pesquisar informação sobre temáticas em que tem interesse ou necessidade. • Aplicar ferramentas de estimulação da criatividade, sensibilidade e curiosidade. • Definir linhas orientadoras do plano de ação pessoal. • Realizar uma autorreflexão sobre as competências adquiridas e/ou desenvolvidas.	• Responsabilidade pelas suas ações. • Autonomia no âmbito das suas funções. • Autoconhecimento. • Automotivação. • Autocontrolo. • Empatia. • Iniciativa. • Flexibilidade e adaptabilidade. • Empenho. • Sentido crítico. • Sentido criativo.

Critérios de Desempenho

Desenvolver competências pessoais e criativas

- Tomando consciência das suas potencialidades e necessidades individuais e profissionais.
- Definindo objetivos de curto, médio e longo prazo.
- Mobilizando ferramentas de desenvolvimento pessoal.

Contexto (de uso de competência)

- Aplicável a diferentes contextos.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Ferramentas de desenvolvimento pessoal.

UC00034	Colaborar e trabalhar em equipa
Pontos de crédito	4,5

Realizações

- Analisar a identidade pessoal e partilhada e respetivos comportamentos associados.
- Colaborar na aplicação de dinâmicas facilitadoras do trabalho em equipa.
- 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.	• 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 necessárias 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.	• Responsabilidade 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.
---	---	--

Conhecimentos

- Importância da comunicação no trabalho entre equipas - fluxos de comunicação, comunicação vertical e horizontal, feedback do desempenho.
- Técnicas de negociação, 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.
- Organização das equipas na área profissional.

Aptidões

- 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.
- Discutir ideias e sugestões em diferentes contextos comunicacionais.
- Trocar conhecimentos e experiências.
- Desenvolver rotinas em equipa em momentos formais, informais, presenciais e online.
- Reconhecer sinais de burnout próprio e/ou dos colegas.
- Identificar os princípios subjacentes à tomada de decisão.
- Selecionar e utilizar técnicas de análise e tomada de decisão.
- Analisar problemas e tomar decisões.

Atitudes

- 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

- Mobilizando os recursos pessoais para a obtenção dos melhores resultados da equipa.
- Aplicando técnicas de comunicação e negociação adequadas aos interlocutores e ao contexto.
- Gerando oportunidades de desenvolvimento e aprendizagem colaborativa.

Contexto (de uso de competência)

- Aplicável a diferentes contextos.

Recursos

- Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
- Ferramentas de interação, de comunicação e produtividade.
- Recursos multimédia e audiovisuais.

UC00033	Comunicar e interagir em contexto profissional
Pontos de crédito	4,5

Realizações

- Preparar a mensagem a comunicar em contexto profissional.
- 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, 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 das internet (navegadores, email, redes sociais, mensagens) – técnicas. • Comunicação escrita – normas. • Características 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).	• Organizar a informação a comunicar. • Adaptar a comunicação oral e escrita em função do interlocutor e do 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 interlocução orais e escritas. • Aplicar técnicas de tratamento e resolução de conflitos.	• Responsabilidade 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.

Conhecimentos

- Perguntas no processo de comunicação – abertas, fechadas, retorno, reformulação.
- Mensagem - construção, adaptação, envio, recepção 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.

Critérios de Desempenho

Comunicar e interagir em contexto profissional

- Adaptando a linguagem e a comunicação ao tipo de canal utilizado.
- Demonstrando assertividade e uma imagem positiva de si e da sua organização.
- Demonstrando uma comunicação verbal e não verbal empática e ajustada ao interlocutor.
- Avaliando o resultado do seu desempenho e contributo para a melhoria do processo de comunicação.

Contexto (de uso de competência)

- Aplicável a diferentes contextos.

Recursos

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

UC02298	Interagir em inglês na área do design de comunicação
Pontos de crédito	4,5

Realizações

- Interpretar e selecionar informação especializada, verbal e não verbal, em suportes variados na área do design de comunicação
- Transmitir enunciados orais coerentes no âmbito do design de comunicação
- Redigir textos articulados e coesos relacionados com o design de comunicação

Conhecimentos

- Léxico (vocabulário) – design de comunicação
- 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.

Aptidões

- Utilizar procedimentos de pesquisa e recolha de informação sobre design de comunicação.
- Mobilizar recursos linguísticos relacionando informação de áreas e fontes diversificadas.
- Distinguir informação essencial da informação acessória em textos e suportes diversificados.
- Informar o interlocutor através de uma exposição clara.
- Decodificar perguntas e pedidos de informação.
- Escrever ou responder a uma carta, e-mail e outro tipo de mensagens para fazer um pedido ou transmitir informações.
- Responder a perguntas diretas em apresentações de projetos.
- Iniciar, manter e terminar conversas em briefings.
- Reconhecer e utilizar o vocabulário específico em design de comunicação.
- Utilizar linguagens não verbais na comunicação.
- Transmitir informações concretas e diretas em apresentações de projetos
- Trocar, verificar e confirmar informações na passagem de briefings.
- Redigir notas, relatórios e preencher formulários.

Atitudes

- 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 do design de comunicação

- Identificando o contexto, a ideia principal, distinguindo informações simples e de maior complexidade do discurso oral e do texto escrito.
- Comunicando oralmente de forma precisa e eficaz, com ritmo e entoação apropriados e adaptando o discurso ao registo do interlocutor.
- Utilizando vocabulário, estruturas frásicas diversas e formas de tratamento adequados à situação comunicativa oral e escrita e ao público-alvo.
- Produzindo um texto escrito de forma clara e articulada, de acordo com a sua finalidade e público-alvo.
- Aplicando técnicas de redação de documentos profissionais e usando as regras de ortografia, de pontuação e de acentuação.

Contexto (de uso de competência)

- Projetos internacionais

Recursos

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

Observações

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

UC02299	Prestar informação sobre o setor de design de comunicação
Pontos de crédito	2,25

Realizações

- Analisar a informação requerida acerca do setor de design de comunicação
- Informar e esclarecer o cliente sobre o setor de design de comunicação

Conhecimentos

Aptidões

Atitudes

• Design de comunicação - antecedentes históricos. • Influência socioeconómica do setor. • Tipos de design de comunicação - (corporativo, publicitário, editorial, web, motion, UX/UI)	• Identificar a evolução e a influência socioeconómica do setor de design de comunicação • Enumerar as novas tendências do design de comunicação	• Cuidado com a apresentação pessoal e postura profissional. • Proatividade. • Empenho.
--	---	---

Conhecimentos	Aptidões	Atitudes
• Novas tendências do design de comunicação - novos produtos e serviços. • Estratégias de produtos e serviços. • Fatores críticos de sucesso do design de comunicação em Portugal. • Organismos internacionais do design de comunicação. • Organismos nacionais e locais de design de comunicação. • Definição, características e classificação de design de comunicação. • Comunicação e relacionamento interpessoal. • Legislação da atividade.	• Descrever o setor de design de comunicação 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 de design de comunicação • Informar acerca da função das diferentes entidades nacionais, regionais e locais relacionadas com o setor de design de comunicação • Diferenciar a organização funcional do design de comunicação • Informar sobre as diferentes atividades do design de comunicação • Interpretar legislação relativa ao design de comunicação	• Sentido crítico. • Empatia. • Escuta ativa. • Assertividade na comunicação.

Critérios de Desempenho

Prestar informação sobre o setor de design de comunicação

- Contextualizando a sua evolução histórica, os principais marcos de desenvolvimento e o aparecimento de produtos e serviços em expansão.
- Adequando a comunicação ao tipo e à solicitação do interlocutor.

Contexto (de uso de competência)

- Departamentos criativos de empresas de comunicação diversificadas
- Gabinetes de marketing e comunicação de empresas, entidades sem fins lucrativos ou organismos oficiais
- Editoras de jornais, revistas, livros.

Recursos

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

