

(Cód. 15) Animador Mesa: 3	
Eixo tecnológico	Produção cultural e design
Segmento	Comunicação
Qualificação	A partir de Ensino Médio completo
Subordinação	Gestor de projetos de TI, <i>Game designer</i>
Funções	
(020)	Criar animações interativas
(029)	Desenvolver e manipular imagens
(085)	Organizar e produzir efeitos para vídeo
(031)	Desenvolver animações para interfaces gráficas
(032)	Desenvolver, configurar e manipular animações para elementos multimídias
(060)	Implementar animações em interfaces gráficas para aplicação
Conhecimentos	
Animação (básico) Cinemática Ferramentas de desenvolvimento 2D Ferramentas de desenvolvimento 3D Games - projetos de elaboração Modelagem de dados (básico) Narrativa Programação (básico) Repertório artístico e tecnológico	
Comportamentos destacados	
Proatividade com visão sistêmica no desenvolvimento das atividades profissionais Criatividade Flexibilidade com a equipes e os clientes Resiliência	
Tendências específicas	
Híbridismo Jogos analógicos - retorno de mercado Realidade aumentada (digital x analógico) Realidade virtual (entrada e migração) Transmídia	
Temas para Formação Continuada	
Conhecimento de <i>softwares</i> 3D Conhecimento de técnicas de animação Curso de ilustração digital Desenvolvimento 3D	