

(Cód. 19) Artista 2D Mesa: 3	
Eixo tecnológico	Produção cultural e <i>design</i>
Segmento	A definir
Qualificação	A partir de Ensino Médio completo
Subordinação	Gestor de projetos de TI, <i>Game designer</i>
Funções	
(006)	Analisar conceitos e tendências de <i>design</i>
(020)	Criar animações interativas
(029)	Desenvolver e manipular imagens
(085)	Organizar e produzir efeitos para vídeo
(031)	Desenvolver interfaces gráficas 2D
(032)	Desenvolver, configurar e manipular elementos multimídias em 2D
(048)	Finalizar, renderizar e publicar elementos gráficos 2D
(060)	Implementar interfaces gráficas 2D para aplicação
Conhecimentos	
Animação (básico) Games - projetos de elaboração Modelagem de dados (básico) Narrativa Programação (básico) Repertório artístico e tecnológico Técnicas artísticas analógicas/digitais	

Comportamentos destacados
Proatividade com visão sistêmica no desenvolvimento das atividades profissionais Criatividade Flexibilidade com a equipes e os clientes Resiliência
Tendências específicas
Hibridismo Jogos analógicos - retorno de mercado Realidade aumentada (digital x analógico) Realidade virtual (entrada e migração) Transmídia
Temas para Formação Continuada
Curso de ilustração digital Cursos de especialização profissional (conforme área de atuação)