

(Cód. 28) Designer de interface Mesa: 3	
Eixo tecnológico	Informação e Comunicação
Segmento	Informática
Qualificação	A partir de Ensino Superior em curso
Subordinação	Gestor de projetos de TI, Gestor de <i>design</i>
Funções	
006	Analisar conceitos e tendências de <i>design</i>
029	Desenvolver e manipular imagens
110	Realizar manutenção na codificação de sistemas e aplicações
112	Realizar testes de funcionamento
032	Desenvolver, configurar e manipular a interface de elementos multimídias
102	Planejar testes de funcionamento
Conhecimentos	
Acessibilidade Animação (básico) Arquitetura da informação Definição de cores <i>Design</i> Estética de sistemas Games - projetos de elaboração Ilustração Legislação da área de TI Legislação de direitos autorais Modelagem de dados (básico) Narrativa (básico) Programação (básico) Repertório artístico e tecnológico Usabilidade	
Comportamentos destacados	
Comunicação assertiva Empatia Respeito aos limites de atuação profissional	
Tendências específicas	
Hibridismo Jogos analógicos - retorno de mercado Realidade aumentada (digital x analógico) Realidade virtual (entrada e migração) Transmídia	
Temas para Formação Continuada	
Aspectos comportamentais Conhecimento básico de engenharia de <i>software</i> Conhecimentos de UX (<i>User experience design</i>) Curso de <i>Design</i> <i>Designer</i> de jogos Marketing digital	