



*matriz
curricular*

DESIGN DE ANIMAÇÃO

**MATRIZ REFERENTE À ENTRADA
NO PRIMEIRO SEMESTRE**

GRADUAÇÃO


UNIFACHA

sobre o curso

O curso de Design de Animação da **UNIFACHA** oferece uma formação completa para criar animações. Os alunos aprendem técnicas como 2D, cut-out, anime e stop motion, além de desenvolver habilidades essenciais em desenho, storyboards, roteiros e produção para cinema, TV, publicidade, jogos e mídias digitais.

DESIGN DE ANIMAÇÃO



RENATO
MEDEIROS

Formado em Design Gráfico, especialista em Design Digital e Artes 3D, e mestre em Desenvolvimento de Jogos Digitais. Na área acadêmica, coordenou cursos de Tecnologia, Jogos Digitais e Design Gráfico por mais de cinco anos no IBMR. É professor desde 2008, com experiência em instituições como Instituto Infnet, Pix Studio, Senac, Unicarioca e Faculdade CCAA. No mercado, possui trajetória consolidada em empresas do segmento criativo, como o INT (Instituto Nacional de Tecnologia), Art e Luz, Trialforge, Nox Studios, Archigraph. Atuou como Artista 3D de personagens nos jogos Deathbound e Native Hunter, além de ter exercido funções como Designer, Diretor de Arte e Animador em diversos estúdios. Atualmente, é professor e coordenador na UNIFACHA.

CURRÍCULO LATTES

coordenação

proposta pedagógica

A **matriz curricular do curso de Design de Animação** foi elaborada com base em um estudo aprofundado sobre as necessidades do mercado audiovisual e das exigências estabelecidas pelo Ministério da Educação (MEC) e por organizações de classe relacionadas à área. O objetivo é formar profissionais capazes de atuar com excelência em todas as etapas do processo de animação, utilizando criatividade, técnica e sensibilidade artística para atender às demandas da indústria e contribuir para o avanço cultural e tecnológico da sociedade.

O curso é **direcionado ao desenvolvimento de competências** que integram aspectos técnicos, narrativos e expressivos do design de animação. Ao longo da formação, os alunos serão preparados para criar personagens, cenários, narrativas visuais e produções audiovisuais que dialoguem com diferentes plataformas, linguagens e públicos.



metodologia

Na **UNIFACHA**, os currículos são estruturados por competências, integrando metodologias ativas em sala de aula que conectam teoria e prática para resolver desafios reais. Por meio de metodologias como a **Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP)**, os estudantes desenvolvem conhecimentos, habilidades e atitudes essenciais para o mercado, formando profissionais preparados para se destacar em um ambiente corporativo dinâmico e competitivo, prontos para liderar inovações e transformar desafios em oportunidades.



GRADUAÇÃO

MATRIZ REFERENTE À ENTRADA
NO PRIMEIRO SEMESTRE

matriz curricular

DESIGN DE ANIMAÇÃO

UNIFACHA

1º CICLO

<i>Design de Imagem Digital Estática</i>	<i>Locução e Dublagem</i>
40h	40h
<i>Modelagem e Render 3D</i>	<i>Escultura Tradicional</i>
40h	40h
<i>História e Roteiro para Animação</i>	<i>Técnicas de Ilustração</i>
40h	40h
<i>Storyboard</i>	<i>Animação Cut-Out</i>
40h	80h
<i>Design Vetorial</i>	<i>Concept Art e World Building</i>
40h	40h
<i>Comunicação Textual Contemporânea</i>	<i>Direitos Humanos</i>
80h	80h
<i>Sustentabilidade</i>	<i>Liderança e Competências Socioemocionais</i>
80h	80h
CERTIFICAÇÃO: <i>Artista 2D e 3D para Animação</i>	

2º CICLO

<i>Design de Personagens</i>	<i>Direito Autoral na Economia Criativa</i>
80h	40h
<i>Animação 2D - Frame by Frame</i>	<i>Direção de Arte e IA</i>
40h	40h
<i>Stop-Motion</i>	<i>Princípios de Montagem em Cinema e Audiovisual</i>
40h	40h
<i>Modelagem de Negócios</i>	<i>Anime</i>
80h	40h
<i>Look Dev</i>	<i>Motion Graphics e Animação 3D</i>
40h	80h
<i>Projeto de Extensão I</i>	<i>Projeto de Extensão II</i>
80h	80h
<i>Gestão de Projetos</i>	<i>Comunicação Assertiva e CNV</i>
80h	80h
CERTIFICAÇÃO: <i>Animador 2D, 3D e Stop-Motion</i>	

RESUMO DO CURSO

CARGA HORÁRIA

<i>Projetos Curriculares</i>	1600h
<i>Atividades Complementares</i>	0h
CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO	1600h

CURRÍCULO ABP 20251

■	PROJETO PRESENCIAL
■	PROJETO DIGITAL

GRADUAÇÃO

matriz
curricular

DESIGN DE ANIMAÇÃO

1º CICLO DURAÇÃO DE 2 SEMESTRES

DESIGN DE ANIMAÇÃO

projeto

objetivo

Design de Imagem Digital Estática

Realizar projeto utilizando os diferentes tipos de imagens digitais.

Modelagem e Render 3D

Projetar produtos e mockups em 3D.

História e Roteiro para Animação

Capacitar o aprendiz sobre a história da animação até a criação de um roteiro para um curta-animado.

Storyboard

Desenvolver o storyboard para um projeto de curta-metragem animado, passando por etapas de criação, colorscrip, movimentos de câmera e ações.

Design Vetorial

Criar logotipos e identidades visuais para empresas e produtos através de programas gráficos.

*Comunicação Textual
Contemporânea*

Analisar e interpretar a estrutura e a intencionalidade das diferentes formas textuais em língua portuguesa.

Sustentabilidade

Desenvolver um projeto de gestão socioambiental a partir de conhecimentos de sustentabilidade.

Locução e Dublagem

Dominar as técnicas de locução para rádio e podcasts, e dublagem de conteúdos audiovisuais.

Escultura Tradicional

Conceber a criação de esculturas na massa para a criação de objetos e entender a tridimensionalidade de elementos para jogos, desde props, assets e personagens.

Técnicas de Ilustração

Desenvolver técnicas de desenho, ilustração e acabamento para revistas, livros e quadrinhos.

Animação Cut-Out

Criar objetos e personagens através da técnica cut-out, aprender o objetivo e a utilização em produções de animação.

Concept Art e World Building

Desenvolver os conceitos de toda a produção de um produto de animação, sendo uma campanha publicitária, curta ou longa-metragem.

GRADUAÇÃO

matriz
curricular

DESIGN DE ANIMAÇÃO

1º CICLO DURAÇÃO DE 2 SEMESTRES

DESIGN DE ANIMAÇÃO

projeto

objetivo

Direitos Humanos

Desenvolver projetos que gerem ações e instrumentos em favor da promoção, da proteção e da defesa dos direitos humanos.

*Liderança e Competências
Socioemocionais*

Desenvolver competências socioemocionais e de liderança em diferentes cenários.

projeto

objetivo

*Design de Personagens**Criar personagens como mascote, animação ou games para a indústria criativa.**Animação 2D - Frame by Frame**Construir quadros para animação, aprender o estilo de animação full frame para desenvolvimento de um curta-animado em frame a frame.**Stop-Motion**Desenvolver uma curta animado na técnica de stop motion.**Modelagem de Negócios**Construir um modelo de negócios a partir da ferramenta do CANVAS de modelo de negócio.**Look Dev**Criar cenas para aplicação de shaders e iluminação para personagens, importante método para apresentação de modelos e aplicação de Grooming.**Gestão de Projetos**Aplicar metodologias para desenvolver projetos com objetivo de maximizar resultados e diminuir tempo de execução e custos.**Projeto de Extensão I**Construir um projeto de extensão em Design de Animação.**Direito Autoral na
Economia Criativa**Gerar conteúdos interativos para a compreensão dos Direitos Autorais na Produção Audiovisual.**Direção de Arte e IA**Desenvolver projetos criativos a partir de briefings.**Princípios de Montagem em
Cinema e Audiovisual**Aplicar princípios e técnicas em fluxos de edição e montagem no Cinema e Audiovisual.**Anime**Criar uma animação no estilo anime. Estilo de animação japonesa.**Motion Graphics e Animação 3D**Aplicar técnicas para a criação e animação gráfica de objetos.*

GRADUAÇÃO

matriz
curricular

DESIGN DE ANIMAÇÃO

2º CICLO DURAÇÃO DE 2 SEMESTRES

DESIGN DE ANIMAÇÃO

projeto

objetivo

Comunicação Assertiva e CNV

Desenvolver técnicas para uma comunicação assertiva e não violenta.

Projeto de Extensão II

Construir um projeto de extensão em Design de Animação.



contato

-  unifacha.edu.br
-  (21) 2102-3222
-  (21) 96409-9428
-  matriculas@facha.edu.br