



*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

Design de Imagem Digital Estática 40h	Escultura Tradicional 40h
Modelagem e Render 3D 40h	Técnicas de Ilustração 40h
Storytelling 40h	Direção de Arte e IA 40h
Produção Musical para Audiovisual 40h	Concept Art e World Building 80h
Design Vetorial 40h	Design de Animação Digital 80h
Comunicação Textual Contemporânea 80h	Direitos Humanos 80h
Sustentabilidade 80h	Liderança e Competências Socioemocionais 80h
CERTIFICAÇÃO: Artista 2D e 3D para Animação	

2º CICLO

Design de Personagens 80h	Direito Autoral na Economia Criativa 40h
Animação 2D - Frame by Frame 40h	Locução e Dublagem 40h
Stop-Motion 40h	Princípios de Montagem em Cinema e Audiovisual 40h
Storyboard 40h	Anime 40h
Laboratório de Fotografia Digital 40h	Animação Cut-Out 80h
Projeto de Extensão I 80h	Projeto de Extensão II 80h
Gestão de Projetos 80h	Optativas 80h
CERTIFICAÇÃO: Animador 2D, 3D e Stop-Motion	



SAIBA
MAIS SOBRE
O CURSO

UNIFACHA.EDU.BR
 (21) 2102-3199
 MATRICULAS@FACHA.EDU.BR
 RUA MUNIZ BARRETO, 51
BOTAFOGO - RJ

RESUMO DO CURSO

CARGA HORÁRIA

Projetos Curriculares	1600h
Atividades Complementares	100h
CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO	1700h

OFERTA DE OPTATIVAS

COMUNICAÇÃO ASSERTIVA E CNV
LIBRAS

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.

Storytelling

Elaborar texto com técnica de storytelling para vender um produto.

Produção Musical para Audiovisual

Desenvolver as etapas da produção musical para obras audiovisuais

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.

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.

Direção de Arte e IA

Desenvolver projetos criativos a partir de briefings.

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

Design de Animação Digital

Aplicar técnicas para a criação e animação gráfica de objetos

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.**Laboratório de Fotografia Digital**Aprender conceitos e técnicas de fotografia para aplicação em um projeto fotografico**Storyboard**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.**Locução e Dublagem**Dominar as técnicas de locução para rádio e podcasts, e dublagem de conteúdos audiovisuais**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.**Animação Cut-Out**Criar objetos e personagens através da técnica cut-out, aprender o objetivo e a utilização em produções de animação.*

GRADUAÇÃO

matriz
curricular

DESIGN DE ANIMAÇÃO

2º CICLO DURAÇÃO DE 2 SEMESTRES

DESIGN DE ANIMAÇÃO

projeto

objetivo

Optativas

Escolher uma das opções:

- Comunicação Assertiva e CNV;
- Libras.

Projeto de Extensão II

Construir um projeto de extensão em Design de Animação.



contato

 unifacha.edu.br

 (21) 2102-3100

 (21) 2102-3199

 matriculas@facha.edu.br