



*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	Locução e Dublagem 40h
Modelagem e Render 3D 40h	Escultura Tradicional 40h
História e Roteiro para Animação 40h	Técnicas de Ilustração 40h
Storyboard 40h	Animação Cut-Out 80h
Design Vetorial 40h	Concept Art e World Building 40h
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	Direção de Arte e IA 40h
Stop-Motion 40h	Princípios de Montagem em Cinema e Audiovisual 40h
Modelagem de Negócios 80h	Anime 40h
Look Dev 40h	Motion Graphics e Animação 3D 80h
Projeto de Extensão I 80h	Projeto de Extensão II 80h
Gestão de Projetos 80h	Optativas 80h

**CERTIFICAÇÃO:**  
Animador 2D, 3D e Stop-Motion

### RESUMO DO CURSO

### CARGA HORÁRIA

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

### OFERTA DE OPTATIVAS

COMUNICAÇÃO ASSERTIVA E CNV  
LIBRAS

### CURRÍCULO ABP 20251

■ PROJETO PRESENCIAL  
■ PROJETO DIGITAL

## 1º CICLO DURAÇÃO DE 2 SEMESTRES

## 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

*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](http://unifacha.edu.br)

 (21) 2102-3222

 (21) 96409-9428

 [matriculas@facha.edu.br](mailto:matriculas@facha.edu.br)