

Unidade de Competência “Introdução ao Computador e Simulação”

Unidade de Competência “Introdução ao Computador e Simulação” (A.10/B.10/C.5)	Horas de Contacto
Títulos	
Ferramentas digitais de formação e Metodologias	1
Sistema de Gestão da Formação (SGF)	1,5
Simuladores de Soldadura	1,5
Total	4
Carga Horária	8
ECVET	0,25

RESULTADOS DE APRENDIZAGEM – Introdução ao Computador e Simulação	
Qualificação	<u>Soldador Europeu</u>
CONHECIMENTO	Princípios elementares de: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ferramentas digitais ▪ Sistema de Gestão da Formação (SGF) ▪ Realidade Aumentada ▪ Simuladores de Soldadura
APTIDÕES	Utilizar sistemas de gestão da formação (SGF) para a formação síncrona e assíncrona Identificar as diferenças entre soldadura simulada e soldadura real Utilizar simuladores de soldadura como prática para preparar contextos reais de soldadura Identificar outras ferramentas digitais de soldadura usadas em formação Utilizar outras ferramentas digitais no contexto da formação prática em soldadura, quando aplicável

CONHECIMENTO DETALHADO	QUALIFICAÇÃO	Soldador Europeu
	HORAS DE CONTACTO	4
	PROFUNDIDADE	Elementar
	Ferramentas digitais de formação e Metodologias	
Ferramentas digitais usadas na formação em soldadura Vantagens e desvantagens das ferramentas digitais em formação		1
	Sistema de Gestão da Formação (SGF)	
Ambientes de aprendizagem virtuais Definição e características do SGF Configurações e funcionalidades do SGF SGF – desafios e vantagens Ferramentas SFG disponíveis		1,5
	Simuladores de Soldadura	
Sistemas de simuladores de soldadura Realidade Aumentada Realidade Virtual Diferença entre sistemas de simulação de soldadura e soldadura real Vantagens e desvantagens dos simuladores de soldadura Preparação de simuladores de soldadura		1,5