

UNIDADE DE COMPETÊNCIA

UC E01461A | Preparar e operar o computador de tiro de Artilharia de Campanha GUNZEN MK3

UFCD E01461A | Computador de tiro de Artilharia de Campanha GUNZEN MK3

1. Pontos de Crédito.

4,5

2. Nível de Proficiência.

a. QNQ:

4

b. NATO:

200

3. Realizações.

R1. Preparar o computador de tiro de Artilharia de Campanha (AC) GUNZEN MK3;

R2. Operar os diferentes menus do computador de tiro de AC GUNZEN MK3.

4. Resultados de aprendizagem.

a. Conhecimentos:

- Essenciais sobre a características do computador de tiro de AC GUNZEN MK3;
- Fundamentais sobre partes constituintes do ecrã do computador de tiro de AC GUNZEN MK3;
- Aprofundados sobre modo de operação do computador de tiro de AC GUNZEN MK3.

b. Aptidões:

- Introduzir dados referentes à Bateria no menu *SYSTEM*;
- Executar procedimentos de verificação no menu *SYSTEM*;
- Introduzir dados referentes à força no menu *STORES*;
- Introduzir dados meteorológicos no menu *STORES*;
- Utilizar dados topográficos no menu *SURVEY*;
- Efetuar cálculos de tiro no menu *FIRE MISSIONS*;
- Executar missões de tiro no menu *FIRE PLANS*;
- Executar Planos de fogos no menu *FIRE PLANS*.

c. Atitudes:

- Demonstrar capacidade para aplicar os conhecimentos e as informações técnicas essenciais ao desempenho da função;

NÃO CLASSIFICADO

- Demonstrar capacidade para manter as suas capacidades físicas, cognitivas, técnicas e emocionais perante situações geradoras de stress;
- Demonstrar confiança e firmeza na realização das suas tarefas mesmo perante situações de adversidade;
- Demonstrar capacidade para se adaptar eficazmente a diferentes contextos (clima, terreno, condições meteorológicas, condições de visibilidade) em permanente mudança e a novos desafios, ajustando o seu comportamento com eficácia, consoante as necessidades das situações.

5. Critérios de Desempenho.

R1. Preparar o computador de tiro de AC GUNZEN MK3.
CD1.1. Montando o computador de tiro de AC GUNZEN MK3. CD1.2. Montando o carregador de baterias. CD1.3. Procedendo ao carregamento de baterias. CD1.4. Ligando e desligando o computador de tiro de AC GUNZEN MK3. CD1.5. Ajustando o contraste do ecrã do computador de tiro de AC GUNZEN MK3. CD1.6. Ligando e desligando a luz do computador de tiro de AC GUNZEN MK3. CD1.7. Ajustando o volume do computador de tiro de AC GUNZEN MK3. CD1.8. Efetuando o “RESET” ao computador de tiro de AC GUNZEN MK3. CD1.9. Colocando o computador de tiro de AC GUNZEN MK3 no modo de armazenamento.
R2. Operar os diferentes menus do computador de tiro de AC GUNZEN MK3.
CD2.1. Introduzindo as coordenadas da posição principal da bateria. CD2.2. Introduzindo as coordenadas da posição alternativa da bateria. CD2.3. Introduzindo as coordenadas das bocas de fogo. CD2.4. Introduzindo as velocidades iniciais das bocas de fogo. CD2.5. Introduzindo a temperatura das cargas. CD2.6. Imprimindo os dados introduzidos no sistema. CD2.7. Alterando o estado de operacionalidade das secções. CD2.8. Introduzindo a data e hora no computador de tiro de AC GUNZEN MK3. CD2.9. Efetuando as verificações do teclado do computador de tiro de AC GUNZEN MK3. CD2.10. Efetuando as verificações do ecrã do computador de tiro de AC GUNZEN MK3. CD2.11. Introduzindo uma “Password” do utilizador. CD2.12. Efetuando o “Backup” do módulo balístico. CD2.13. Efetuando restauro do sistema. CD2.14. Apagando os dados introduzidos no computador de tiro de AC GUNZEN MK3. CD2.15. Formatando o módulo balístico. CD2.16. Introduzindo objetivos (Targets). CD2.17. Criando uma lista de objetivos (Targets). CD2.18. Introduzindo coordenadas de observadores. CD2.19. Introduzindo posições das forças amigas.

CD2.20. Introduzindo as munições disponíveis .
CD2.21. Introduzindo as medidas de coordenação e segurança.
CD2.22. Introduzindo as cristas imediatas das secções.
CD2.23. Introduzindo um meteograma.
CD2.24. Introduzindo uma mensagem de aferição.
CD2.25. Efetuando uma poligonal.
CD2.26. Calculando uma triangulação.
CD2.27. Efetuando uma interseção direta.
CD2.28. Determinando um rumo e uma distância entre dois pontos.
CD2.29. Efetuando a atualização das coordenadas.
CD2.30. Selecionando as armas a empenhar na missão de tiro.
CD2.31. Introduzindo dados balísticos.
CD2.32. Calculando os elementos de tiro da regulação.
CD2.33. Efetuando as correções ao tiro.
CD2.34. Calculando os elementos de tiro da eficácia.
CD2.35. Efetuando o fim de missão.
CD2.36. Registando um objetivo (Target).
CD2.37. Efetuar uma missão de tiro coordenada.
CD2.38. Efetuando os procredimentos de fim de missão.
CD2.39. Criando um plano de fogos.
CD2.40. Ativando um plano de fogos.
CD2.41. Ativando as áreas de segurança.

6. Contexto (Exemplos de uso da competência).

- Operar o computador de tiro de AC GUNZEN MK3 em treino operacional ou em operações militares.

7. Recursos.

- Computador de tiro de AC GUNZEN MK3.

8. Observações.

- Nada a referir.

9. Qualificações.

- Nada a referir