

## Jogos Digitais e Multimédia (2097)

|                                                         | Horas Totais |      |      |    |   |     |    |      |
|---------------------------------------------------------|--------------|------|------|----|---|-----|----|------|
|                                                         | A/S          | T    | TP   | PL | S | E   | OT | ECTS |
| 1.º Ano (1º Semestre)                                   |              |      |      |    |   |     |    |      |
| Introdução aos Jogos Digitais                           | S1           | -    | 30   | -  | - | -   | -  | 2    |
| Conceção de Jogos                                       | S1           | 30   | -    | 30 | - | -   | 2  | 7    |
| Introdução à Programação                                | S1           | 22,5 | 22,5 | 45 | - | -   | 2  | 7    |
| Fundamentos Matemáticos para Jogos                      | S1           | -    | 30   | 30 | - | -   | -  | 6    |
| Fotografia e Tratamento de Imagem                       | S1           | -    | -    | 60 | - | -   | -  | 6    |
| Inglês                                                  | S1           | -    | 30   | -  | - | -   | -  | 2    |
| 1.º Ano (2º Semestre)                                   |              |      |      |    |   |     |    |      |
| Programação de Jogos                                    | S2           | 30   | -    | 60 | - | -   | 2  | 6    |
| Ilustração e Animação Digital                           | S2           | -    | -    | 60 | - | -   | -  | 6    |
| Tecnologia Informática e de Comunicações                | S2           | -    | -    | 30 | - | -   | -  | 2    |
| Design Gráfico                                          | S2           | -    | -    | 60 | - | -   | -  | 6    |
| Projeto de Jogos 2D                                     | S2           | -    | 75   |    | - | -   | -  | 10   |
| 2.º Ano (3º Semestre)                                   |              |      |      |    |   |     |    |      |
| Modelação 3D                                            | S3           | 30   | -    | 45 | - | -   | 2  | 7    |
| Tecnologias de Vídeo                                    | S3           | 30   | -    | 30 | - | -   | 2  | 5    |
| Motores de Jogos I                                      | S3           | 30   | -    | 45 | - | -   | 2  | 7    |
| Desenvolvimento Web                                     | S3           | -    | -    | 60 | - | -   | -  | 6    |
| Tecnologias Áudio                                       | S3           | 30   | -    | 30 | - | -   | 2  | 5    |
| 2.º Ano (4º Semestre)                                   |              |      |      |    |   |     |    |      |
| Simulação e Animação 3D                                 | S4           | 30   | -    | 45 | - | -   | 2  | 6    |
| Motores de Jogos II                                     | S4           | -    | -    | 60 | - | -   | -  | 5    |
| Técnicas de Interação Multimédia                        | S4           | 30   | -    | 30 | - | -   | 2  | 6    |
| Gestão de Projeto Multimédia                            | S4           | -    | 45   | -  | - | -   | -  | 3    |
| Projeto de Jogos 3D                                     | S4           | -    | 60   | -  | - | -   | -  | 10   |
| 3.º Ano (5º Semestre)                                   |              |      |      |    |   |     |    |      |
| Cinema a)                                               | S5           | -    | -    | 60 | - | -   | -  | 6    |
| Arte Digital para Jogos a)                              | S5           | -    | -    | 60 | - | -   | -  | 6    |
| Efeitos Visuais a)                                      | S5           | -    | -    | 60 | - | -   | -  | 6    |
| Ludificação e Redes Sociais a)                          | S5           | -    | -    | 60 | - | -   | -  | 6    |
| Computação Gráfica a)                                   | S5           | -    | -    | 60 | - | -   | -  | 6    |
| Tópicos Avançados de Programação de Jogos a)            | S5           | -    | -    | 60 | - | -   | -  | 6    |
| Inteligência Artificial Aplicada aos Jogos a)           | S5           | -    | -    | 60 | - | -   | -  | 6    |
| 3.º Ano (6º Semestre)                                   |              |      |      |    |   |     |    |      |
| Empreendedorismo e Marketing Aplicado ao Entretenimento | S6           | -    | 45   | -  | - | -   | -  | 3    |
| Projeto Final b)                                        | S6           | -    | 45   | -  | - | -   | -  | 27   |
| Estágio b)                                              | S6           | -    | -    | -  | - | 640 | -  | 27   |

**A/S** - Anual/Semestral; **T** - Aulas Teóricas; **TP** - Aulas Teórico-Práticas; **PL** - Prático e Laboratorial; **S** - Seminário; **E** - Estágio; **OT** - Orientação Tutorial; **ECTS** - Sistema de Europeu de Transição de Créditos

**a)** Unidade curricular optativa. Os estudantes deverão obter 30 créditos de entre o elenco das unidades curriculares optativas disponibilizadas no semestre.

**b)** Os estudantes optam por realizar um Projeto Final ou um Estágio nos termos a regulamentar pelo órgão legal e estatutariamente competente.