

Artigo 13.º

Vagas, candidatura e prazos

1 — O número de vagas para admissão de estudantes internacionais é fixado, anualmente, pelo Presidente do IPG, nos termos das disposições legais aplicáveis.

2 — A candidatura à matrícula e inscrição é apresentada ao IPG.

3 — Os calendários, o número de vagas e demais informação relevante são divulgados no sítio na Internet do IPG e das escolas, e em outros meios de comunicação que forem considerados adequados.

4 — O Presidente do IPG define, anualmente, o calendário de realização das provas equivalentes às provas de ingresso portuguesas, referidas no n.º 4 do artigo 6.º, o qual deve ser compatível com os prazos do concurso especial de acesso e ingresso para estudantes internacionais, podendo ser fixada mais do que uma fase de candidatura.

Artigo 14.º

Exclusão

1 — São excluídos do processo, em qualquer momento do mesmo, os candidatos que prestem falsas declarações ou que, comprovadamente, apresentem documentos fraudulentos, ou que não apresentem a documentação comprovativa nos prazos exigidos.

2 — Compete ao Presidente do IPG a decisão relativa à exclusão do processo, a qual deve ser fundamentada e sujeita a audiência prévia do interessado.

Artigo 15.º

Matrícula e inscrição

1 — Os candidatos colocados devem proceder à matrícula e inscrição no prazo fixado.

2 — Após a matrícula e inscrição:

a) O IPG emite documento comprovativo destinado à obtenção da documentação legal referente à entrada e permanência do estudante internacional em Portugal.

b) O estudante internacional dispõe de três meses de calendário para apresentar os documentos oficiais originais (ou autenticados), que apresentou na candidatura.

3 — Se o conteúdo dos documentos, referidos no número anterior, diferir dos documentos submetidos na candidatura, o IPG reserva-se o direito de reapreciar a candidatura correspondente e de a excluir, nos termos do artigo anterior, se o candidato não reunir os requisitos de aplicação do estatuto do estudante internacional.

4 — A não apresentação dos documentos oficiais originais bem como a não comprovação dos factos auto declarados na candidatura e dos pré-requisitos implicam a anulação da matrícula e inscrição.

5 — Caso não haja lugar à matrícula no prazo fixado, é chamado o candidato seguinte da lista ordenada resultante da aplicação dos critérios de seriação, até à efetiva ocupação da vaga ou ao esgotamento dos candidatos ao curso em causa.

Artigo 16.º

Propina

1 — As propinas e demais taxas devidas pelos estudantes internacionais serão fixadas nos termos legais pelos órgãos legal e estatutariamente competentes.

2 — A matrícula e inscrição só são confirmadas após pagamento único correspondente à primeira prestação da propina anual de inscrição que vier a ser fixada pelo órgão competente.

3 — Aos estudantes internacionais aplica-se, com as necessárias adaptações, o regime de pagamento de propinas vigente para o ciclo de estudos em causa, nomeadamente quanto à possibilidade de pagamento em prestações do remanescente da propina anual de inscrição, à constituição em mora e pagamento fora de prazo.

4 — Em caso de desistência de estudos devidamente formalizada, não há lugar à devolução dos pagamentos efetuados. O estudante só fica desobrigado do pagamento das prestações, cujo pagamento seja devido, a partir do mês seguinte ao da formalização da desistência.

CAPÍTULO IV

Regime do estudante internacional

Artigo 17.º

Regime aplicável

Salvaguardadas as regras específicas do regime do estudante internacional, os estudantes que ingressem no IPG ficam sujeitos às mesmas regras aplicáveis aos demais estudantes do Instituto.

Artigo 18.º

Creditação

Os estudantes internacionais colocados podem requerer a creditação da formação e ou experiência profissional nos termos da lei e das normas legais vigentes no IPG.

Artigo 19.º

Prémios

Os estudantes internacionais são abrangidos pelos regimes de prémios escolares atribuídos pelo IPG, desde que preencham os respetivos requisitos de elegibilidade.

Artigo 20.º

Estudante com várias nacionalidades

O estudante internacional, que tenha duas ou mais nacionalidades estrangeiras e uma delas corresponda à nacionalidade de um Estado membro da União Europeia no qual não tenha residência habitual, pode, no momento da candidatura, optar pelo estatuto que prefere:

a) Caso opte pelo estatuto de estudante internacional, que lhe permite candidatar-se a este concurso especial, tem de mantê-lo até ao final do ciclo de estudos a que se candidatou;

b) Caso opte pelo estatuto de estudante nacional, não pode candidatar-se a este concurso especial.

Artigo 21.º

Reingresso, mudança de curso e transferência

Aos estudantes internacionais, admitidos através dos regimes de reingresso, mudança de curso e transferência a que se refere o Regulamento dos Regimes de Mudança de Curso, Transferência e Reingresso no Ensino Superior, aplica-se o disposto no presente regulamento e no diploma que regula o estatuto do estudante internacional.

Artigo 22.º

Processo Individual

Todos os documentos relacionados com a verificação da satisfação das condições de ingresso, incluindo eventuais provas escritas efetuadas pelo estudante, integram o seu processo individual.

CAPÍTULO V

Disposições finais e transitórias

Artigo 23.º

Dúvidas e casos omissos

As dúvidas e casos omissos são decididos por despacho do Presidente do IPG.

Artigo 24.º

Entrada em vigor

O presente regulamento entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação no *Diário da República*.

207857514

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LEIRIA

Despacho n.º 7394/2014

Estrutura Curricular e Plano de Estudos do Ciclo de Estudos conducente ao grau de licenciado em Jogos Digitais e Multimédia da Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto Politécnico de Leiria.

Na sequência de decisão favorável à sua acreditação prévia pela Agência de Avaliação e Acreditação do Ensino Superior, foi registado na Direção-Geral do Ensino Superior com o n.º R/A-Cr 58/2014, o ciclo de estudos conducente ao grau de licenciado em Jogos Digitais e Multimédia da Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto Politécnico de Leiria.

Assim, ao abrigo da alínea b) do n.º 1 do Artigo 92.º da Lei n.º 62/2007, de 10 de setembro, conjugada com o disposto nos artigos 52.º e seguin-

tes do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 115/2013, de 7 de agosto, determino a publicação da estrutura curricular e do plano de estudos do ciclo de estudos criado.

26 de maio de 2014. — O Presidente, *Nuno André Oliveira Mangas Pereira*.

ANEXO

Estrutura Curricular e Plano de Estudos da Licenciatura em Jogos Digitais e Multimédia

- 1 — Instituição de ensino — Instituto Politécnico de Leiria.
 1.1 — Unidade orgânica — Escola Superior de Tecnologia e Gestão.
 2 — Grau — Licenciado.
 3 — Curso — Jogos Digitais e Multimédia.
 4 — Número de créditos, segundo o sistema europeu de transferência e acumulação de créditos, necessário à obtenção do grau — 180.
 5 — Duração normal do ciclo de estudos — 6 semestres.

6 — Áreas científicas e créditos que devem ser reunidos para a obtenção do grau:

Área científica	Sigla	Créditos	
		Obrigatórios	Optativos
Multimédia	M	88	} 30
Ciências Informáticas	CI	33	
Artes Visuais	AV	18	
Ciências Complementares	CC	5	
Ciências Matemáticas	CM	6	
<i>Total</i>		150	30

7 — Plano de estudos:

Instituto Politécnico de Leiria**Escola Superior de Tecnologia e Gestão****Curso de Jogos Digitais e Multimédia****Grau de Licenciado**

Área Científica predominante: Multimédia

1.º semestre

QUADRO N.º 1

Unidades curriculares	Área científica (1)	Tipo	Tempo de trabalho (Horas)		Créditos	Observações
			Total	Contacto (2)		
Introdução aos Jogos Digitais	M	Semestral	54	TP: 30	2	
Conceção de Jogos	M	Semestral	189	T: 30; PL: 30; OT: 2	7	
Introdução à Programação	CI	Semestral	189	T: 22,5; TP: 22,5; PL: 45; OT: 2	7	
Fundamentos Matemáticos para Jogos	CM	Semestral	162	TP: 30; PL: 30	6	
Fotografia e Tratamento de Imagem	AV	Semestral	162	PL: 60	6	
Inglês	CC	Semestral	54	TP: 30	2	

Notas

(1) Sigla de acordo com o indicado no ponto 6.

(2) T: ensino teórico; TP: ensino teórico-prático; PL: ensino prático e laboratorial; OT: orientação tutorial.

2.º semestre

QUADRO N.º 2

Unidades curriculares	Área científica (1)	Tipo	Tempo de trabalho (Horas)		Créditos	Observações
			Total	Contacto (2)		
Programação de Jogos	CI	Semestral	162	T: 30; PL: 60; OT: 2	6	
Ilustração e Animação Digital	AV	Semestral	162	PL: 60	6	
Tecnologia Informática e de Comunicações	CI	Semestral	54	PL: 30	2	
Design Gráfico	AV	Semestral	162	PL: 60	6	
Projeto de Jogos 2D	M	Semestral	270	TP: 75	10	

Notas

(1) Sigla de acordo com o indicado no ponto 6.

(2) T: ensino teórico; TP: ensino teórico-prático; PL: ensino prático e laboratorial; OT: orientação tutorial.

3.º semestre

QUADRO N.º 3

Unidades curriculares	Área científica (1)	Tipo	Tempo de trabalho (Horas)		Créditos	Observações
			Total	Contacto (2)		
Modelação 3D	M	Semestral	189	T: 30; PL: 45; OT: 2	7	
Tecnologias de Vídeo	M	Semestral	135	T: 30; PL: 30; OT: 2	5	

Unidades curriculares	Área científica (1)	Tipo	Tempo de trabalho (Horas)		Créditos	Observações
			Total	Contacto (2)		
Motores de Jogos I	CI	Semestral	189	T: 30; PL: 45; OT: 2	7	
Desenvolvimento Web	CI	Semestral	162	PL: 60	6	
Tecnologias Audio	M	Semestral	135	T: 30; PL: 30; OT: 2	5	

Notas

(1) Sigla de acordo com o indicado no ponto 6.

(2) T: ensino teórico; PL: ensino prático e laboratorial; S: seminário; OT: orientação tutorial.

4.º semestre

QUADRO N.º 4

Unidades curriculares	Área científica (1)	Tipo	Tempo de trabalho (Horas)		Créditos	Observações
			Total	Contacto (2)		
Simulação e Animação 3D	M	Semestral	162	T: 30; PL: 45; OT: 2	6	
Motores de Jogos II	CI	Semestral	135	PL: 60	5	
Técnicas de Interação Multimédia	CI	Semestral	162	T: 30; PL: 30; OT: 2	6	
Gestão de Projeto Multimédia	M	Semestral	81	TP: 45	3	
Projeto de Jogos 3D	M	Semestral	270	TP: 60	10	

Notas

(1) Sigla de acordo com o indicado no ponto 6.

(2) T: ensino teórico; TP: ensino teórico-prático; PL: ensino prático e laboratorial; OT: orientação tutorial.

5.º semestre

QUADRO N.º 5

Unidades curriculares	Área científica (1)	Tipo	Tempo de trabalho (Horas)		Créditos	Observações
			Total	Contacto (2)		
Cinema	CC	Semestral	162	PL: 60	6	a)
Arte Digital para Jogos	AV	Semestral	162	PL: 60	6	a)
Efeitos Visuais	M	Semestral	162	PL: 60	6	a)
Ludificação e Redes Sociais	CI	Semestral	162	PL: 60	6	a)
Computação Gráfica	CI	Semestral	162	PL: 60	6	a)
Tópicos Avançados de Programação de Jogos	CI	Semestral	162	PL: 60	6	a)
Inteligência Artificial Aplicada aos Jogos	CI	Semestral	162	PL: 60	6	a)

Notas

(1) Sigla de acordo com o indicado no ponto 6.

(2) PL: ensino prático e laboratorial.

a) Unidade curricular optativa. Os estudantes deverão obter 30 créditos de entre o elenco das unidades curriculares optativas disponibilizadas no semestre, as constantes no quadro n.º 5 ou outras a definir pelo órgão legal e estatutariamente competente.

6.º semestre

QUADRO N.º 6

Unidades curriculares	Área científica (1)	Tipo	Tempo de trabalho (Horas)		Créditos	Observações
			Total	Contacto (2)		
Empreendedorismo e Marketing Aplicado ao Entretenimento	CC	Semestral	81	TP: 45	3	
Projeto Final	M	Semestral	729	TP: 45	27	a)
Estágio	M	Semestral	729	E: 640	27	a)

Notas

(1) Sigla de acordo com o indicado no ponto 6.

(2) TP: ensino teórico-prático; E: estágio.

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