

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LEIRIA

Despacho n.º 7182/2018

Considerando o disposto nos artigos 75.º e seguintes do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 63/2016, de 13 de setembro, aprovo nos termos do anexo ao presente Despacho, a alteração do 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, aprovado pelo Despacho n.º 7394/2014, publicado no *Diário da República*, 2.ª série, n.º 108, de 5 de junho.

Esta alteração foi registada na Direção-Geral do Ensino Superior em 27 de junho de 2018 com o número R/A-Cr 58/2014/AL01.

Artigo 1.º

Alteração do plano de estudos

O Instituto Politécnico de Leiria altera o plano de estudos do ciclo de estudos conducente ao grau de licenciado em Jogos Digitais e Multimédia para o plano de estudos constante ao anexo a este despacho, do qual faz parte integrante.

Artigo 2.º

Aplicação

A alteração produz efeitos a partir do ano letivo 2018-2019.

4 de julho de 2018. — O Presidente, *Rui Filipe Pinto Pedrosa*.

ANEXO

- 1 — Estabelecimento de ensino: Instituto Politécnico de Leiria.
- 2 — Unidade orgânica: Escola Superior de Tecnologia e Gestão.
- 3 — Grau ou diploma: Licenciado.
- 4 — Ciclo de estudos: Jogos Digitais e Multimédia.
- 5 — Área científica predominante: Audiovisuais e produção dos media.
- 6 — Número de créditos, segundo o sistema europeu de transferência de créditos, necessário à obtenção do grau ou diploma: 180.
- 7 — Duração normal do ciclo de estudos: 3 Anos.
- 8 — Opções, ramos, ou outras formas de organização de percursos alternativos em que o ciclo de estudos se estrutura: Não aplicável.
- 9 — Estrutura curricular:

QUADRO N.º 1

Áreas científicas	Sigla	Créditos	
		Obrigatórios	Opcionais
Multimédia	M	87	30
Ciências Informáticas	CI	34	30
Artes Visuais	AV	18	30
Ciências Complementares	CC	5	
Ciências Matemáticas	CM	6	
<i>Subtotal</i>		150	30
<i>Total</i>		180	

- 10 — Observações:
- 11 — Plano de estudos:

Instituto Politécnico de Leiria — Escola Superior de Tecnologia e Gestão

Ciclo de estudos em Jogos Digitais e Multimédia

Grau de licenciado

1.º ano

QUADRO N.º 2

Unidade curricular	Área científica (1)	Organização do ano curricular	Total	Horas de trabalho							Créditos	Observações	
				Contacto (2)									
				T	TP	PL	TC	S	E	OT			O
Desenho	AV	1.º Semestre . . .	108			45						4	
Game Design	M	1.º Semestre . . .	162	30	30							6	
Introdução à Programação	CI	1.º Semestre . . .	162		30	45						6	
Fundamentos Matemáticos para Jogos	CM	1.º Semestre . . .	162		40	20						6	
Imagem Digital	AV	1.º Semestre . . .	135			60						6	
Inglês	CC	1.º Semestre . . .	54		30							2	
Programação de Jogos	CI	2.º Semestre . . .	189		30	60						7	
Arte 2D I	AV	2.º Semestre . . .	108			45						4	
Princípios da Animação	M	2.º Semestre . . .	135			60						5	
User Interface Design	AV	2.º Semestre . . .	108			45						4	
Projeto de Jogos 2D	M	2.º Semestre . . .	270		75							10	

2.º ano

QUADRO N.º 3

Unidade curricular	Área científica (1)	Organização do ano curricular	Total	Horas de trabalho							Créditos	Observações	
				Contacto (2)									
				T	TP	PL	TC	S	E	OT			O
Modelação 3D	M	1.º Semestre . . .	189	15		60						7	
Motores de Jogos 1	CI	1.º Semestre . . .	189			60						7	

Unidade curricular	Área científica (1)	Organização do ano curricular	Horas de trabalho							Créditos	Observações		
			Total	Contacto (2)									
				T	TP	PL	TC	S	E			OT	O
Efeitos Visuais para Jogos	M	1.º Semestre . . .	162			60						6	
Desenvolvimento Web	CI	1.º Semestre . . .	108			45						4	
Sound Design	M	1.º Semestre . . .	162	30		45						6	
Fotografia e Vídeo	M	2.º Semestre . . .	135	30		30						5	
Simulação e Animação 3D	M	2.º Semestre . . .	135	15		45						5	
Técnicas de Interação Multimédia	CI	2.º Semestre . . .	108	15		30						4	
Opção 1	CI	2.º Semestre . . .	162			60						6	
Projeto de Jogos 3D	M	2.º Semestre . . .	270		75							10	

3.º ano

QUADRO N.º 4

Unidade curricular	Área científica (1)	Organização do ano curricular	Horas de trabalho							Créditos	Observações		
			Total	Contacto (2)									
				T	TP	PL	TC	S	E			OT	O
Opção 2 (*)	M/AV/CI	1.º Semestre . . .	810			60						30	
Empreendedorismo e Marketing Aplicado ao Entretenimento.	CC	2.º Semestre . . .	81	4							41	3	
Opção 3	M	2.º Semestre . . .	729					640				27	

Unidades Curriculares Opcionais

QUADRO N.º 5

Unidade curricular opcional n.º	Unidade curricular	Área científica (1)	Organização do ano curricular	Horas de trabalho							Créditos	Observações	
				Total	Contacto (2)								
					T	TP	PL	TC	S	E			OT
Opção 1	Motores de Jogos II	CI	Semestral	162			60					6	
	Produção 3D	CI	Semestral	162			60					6	
Opção 2	Cinema	M	Semestral	162			60					6	
	Arte 2D II	AV	Semestral	162			60					6	
	Efeitos Visuais para Cinema	M	Semestral	162			60					6	
	Arte 3D	AV	Semestral	162			60					6	
	Computação Gráfica	CI	Semestral	162			60					6	
	Tópicos Avançados de Programação de Jogos.	CI	Semestral	162			60					6	
	Inteligência Artificial Aplicada aos Jogos.	CI	Semestral	162			60					6	
Opção 3	Estágio	M	Semestral	729					640			27	
	Projeto Final	M	Semestral	729					640			27	

Notas

(1) Sigla de acordo com o indicado no ponto 9.

(2) T: ensino teórico; TP: ensino teórico-prático; PL: ensino prático e laboratorial; TC: trabalho de campo; S: seminário; E: estágio; OT: orientação tutorial; O: outra.

(*) O aluno deverá escolher 5 unidades curriculares que constam do conjunto apresentado em Opção 2 do Quadro n.º 4 — Unidades Curriculares Opcionais.