



Unidade curricular (1)	Área científica (2)	Organização do ano curricular (3)	Horas de trabalho								Créditos (6)	Observações (7)		
			Total (4)	Contacto (5)										
				T	TP	PL	TC	S	E	OT			O	
Conceção e Especificação de Videojogos . . . . .	ES	Semestral . . . . .	160		60								6	
Paradigmas de Programação I . . . . .	CC	Semestral . . . . .	160		90								6	
Desenho para Videojogos . . . . .	DSG	Semestral . . . . .	160		60								6	
Matemática Computacional . . . . .	MAT	Semestral . . . . .	160		60								6	
Arquitetura de Dispositivos de Suporte a Jogos . . . . .	EC	Semestral . . . . .	160		60								6	
Paradigmas de Programação II . . . . .	CC	Semestral . . . . .	240		90								9	
Técnicas de Desenvolvimento de Jogos . . . . .	SINT	Semestral . . . . .	240		90								9	

## 2.º Ano

QUADRO N.º 3

Unidade curricular (1)	Área científica (2)	Organização do ano curricular (3)	Horas de trabalho								Créditos (6)	Observações (7)		
			Total (4)	Contacto (5)										
				T	TP	PL	TC	S	E	OT			O	
Introdução à Programação 3D . . . . .	CG	Semestral . . . . .	240		90								9	
Ambientes Virtuais . . . . .	CG	Semestral . . . . .	215		90								8	
Computação Móvel . . . . .	CC	Semestral . . . . .	240		60								9	
Desenvolvimento Pessoal e Profissional . . . . .	CSHE	Semestral . . . . .	100		30								4	
Desenvolvimento de Jogos Aplicado . . . . .	SINT	Semestral . . . . .	240		90								9	
Animação de Personagens . . . . .	CG	Semestral . . . . .	240		90								9	
Armazenamento e Acesso a Dados . . . . .	SI	Semestral . . . . .	160		60								6	
Programação 3D . . . . .	CG	Semestral . . . . .	160		60								6	

## 3.º Ano

QUADRO N.º 4

Unidade curricular (1)	Área científica (2)	Organização do ano curricular (3)	Horas de trabalho								Créditos (6)	Observações (7)		
			Total (4)	Contacto (5)										
				T	TP	PL	TC	S	E	OT			O	
Projeto Aplicado I . . . . .	SINT	Semestral . . . . .	300			90							11	
Programação de Jogos em Rede . . . . .	EC	Semestral . . . . .	240		90								9	
Direito Tecnológico . . . . .	D	Semestral . . . . .	100		30								4	
Inteligência Artificial Aplicada a Jogos . . . . .	CC	Semestral . . . . .	160		60								6	
Projeto Aplicado II . . . . .	SINT	Semestral . . . . .	380			90							14	
Técnicas Avançadas de Programação 3D . . . . .	CG	Semestral . . . . .	160		60								6	
Empreendedorismo e Criação de Empresas . . . . .	EG	Semestral . . . . .	100		30								4	
Tecnologias Emergentes em Jogos . . . . .	SINT	Semestral . . . . .	160	60									6	

310753036

## INSTITUTO POLITÉCNICO DO PORTO

## Despacho n.º 7859/2017

Os Estatutos da Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo foram homologados pelo Despacho n.º 15 830, de 26 de junho de 2009, do Senhor Presidente do Instituto Politécnico do Porto.

Considerando que, nos termos do artigo 59.º dos citados Estatutos, a Escola pode proceder à sua revisão por iniciativa do Presidente da Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo, a assembleia estatutária procedeu à aprovação das alterações que entendeu adequadas, nomeadamente, considerando a reestruturação da oferta formativa do Instituto Politécnico do Porto.

Após conclusão da consulta pública, a proposta de Estatutos foi remetida à Presidência do Instituto Politécnico do Porto, para homologação, nos termos do artigo 49.º dos respetivos estatutos.

Assim, verificada a conformidade legal dos mesmos, determino:

1 — São homologadas as alterações dos Estatutos da Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo, sendo os estatutos publicados na íntegra em anexo ao presente despacho;

2 — Este despacho entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação no *Diário da República*, ficando, com ele, expressamente revogado o Despacho n.º 15 830, de 26 de junho de 2009.

7 de agosto de 2017. — A Presidente, *Prof. Doutora Rosário Gambôa*.

## Estatutos da Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo

## CAPÍTULO I

## Disposições Gerais

## Artigo 1.º

## Denominação, natureza e sede

1 — A Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo, que abreviadamente também usa a designação ESMAE, é uma pessoa coletiva