

**INSTITUTO POLITÉCNICO DO CÁVADO E DO AVE****Despacho n.º 10219/2022**

*Sumário:* Alteração da estrutura curricular e plano de estudos do curso de mestrado em Engenharia e Desenvolvimento de Jogos Digitais.

O Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, ao abrigo do disposto nos artigos 75.º e seguintes do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 107/2008, de 25 de junho, 230/2009, de 14 de setembro, 115/2013, de 7 de agosto, 63/2016, de 13 de setembro, e pelo Decreto-Lei n.º 65/2018, de 16 de agosto, sob proposta da Escola Superior de Tecnologia e com a aprovação do seu Conselho Técnico-Científico, na reunião de 08 de julho de 2020, aprova as alterações ao plano do ciclo de estudos conducente ao grau de Mestre em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais, publicado pelo Despacho n.º 15105/2016, na 2.ª série do *Diário da República* n.º 238, de 14 de dezembro.

A alteração do plano de estudos foi acreditada pela Agência de Avaliação e Acreditação do Ensino Superior, através do Processo ACEF/1819/1301211, em 14 de junho de 2021 e registada na Direção-Geral do Ensino Superior, com o número de registo R/A-Cr 73/2014/AL02, de 30 de julho de 2021.

Determina a Presidente do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave que se proceda, em cumprimento ao estabelecido na alínea *b*) do n.º.1 do artigo 76.º-B, aditado ao Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, pelo Decreto-Lei n.º 115/2013, de 7 de agosto, à publicação, em anexo, do plano de estudos do ciclo de estudos conducente ao grau de mestre em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais.

**Artigo 1.º****Alteração ao plano de estudos**

O Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, através da Escola Superior de Tecnologia, altera o plano de estudos do ciclo de estudos conducente ao grau de mestre em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais para o plano de estudos constante do anexo a este despacho, do qual faz parte integrante.

**Artigo 2.º****Aplicação**

Esta alteração ao plano de estudos produz efeitos a partir do ano letivo 2022/2023.

14 de julho de 2022. — A Presidente do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, *Professora Doutora Maria José da Silva Fernandes*.

**ANEXO**

1 — Instituição de ensino: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave — Escola Superior de Tecnologia (3032).

2 — Tipo de curso: Mestrado — 2.º ciclo.

3 — Denominação: Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais.

4 — Grau ou diploma: Mestre.

5 — Número de créditos, segundo o sistema europeu de transferência de créditos, necessário à obtenção do grau ou diploma: 120 créditos ECTS.

6 — Opções, ramos, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização da estrutura curricular: Não aplicável.



## 7 — Estrutura curricular:

QUADRO N.º 1

Áreas científicas	Sigla	Créditos	
		Obrigatórios	Opcionais
Computação Gráfica . . . . .	CG	62,0	
Electrónica e Insrtumentação . . . . .	EI	30,0	
Ciências da Computação . . . . .	CC	10,0	
Interação e Multimédia . . . . .	IM	5,0	
Audiovisuais . . . . .	AV	8,0	
Gestão Empresarial . . . . .	GE	5,0	
<i>Subtotal</i> . . . . .		120,0	
<i>Total</i> . . . . .		120,0	

8 — Observações:

9 — Plano de estudos:

QUADRO N.º 2

Unidade curricular (1)	Área científica (2)	Ano curricular (3)	Organização do ano curricular (4)	Horas de trabalho										Créditos (7)	Observações (8)	
				Total (5)	Contacto (6)								Horas totais de contacto			
					T	TP	PL	TC	S	E	OT	O				
Desenvolvimento de Motores de Videojogos . . . . .	CC	1.º	1.º Semestre . . .	130		30,0								30,0	5,0	
Narrativas Interativas . . . . .	AV	1.º	1.º Semestre . . .	100		15,0								15,0	4,0	
Game Design . . . . .	CG	1.º	1.º Semestre . . .	130		30,0								30,0	5,0	
Desenvolvimento Visual para Videojogos . . . . .	AV	1.º	1.º Semestre . . .	100		15,0								15,0	4,0	
Realidade Virtual e Aumentada . . . . .	CG	1.º	1.º Semestre . . .	130		30,0								30,0	5,0	
Projeto Integrado I . . . . .	CG	1.º	1.º Semestre . . .	195		30,0								30,0	7,0	
IoT e Computação Física . . . . .	EI	1.º	2.º Semestre . . .	130		30,0								30,0	5,0	
Técnicas e Tecnologias de Animação . . . . .	CG	1.º	2.º Semestre . . .	130		30,0								30,0	5,0	
Tecnologias de Som e Música Digital . . . . .	IM	1.º	2.º Semestre . . .	130		30,0								30,0	5,0	
Técnicas Emergentes de IA em Vídeojogos . . . . .	CC	1.º	2.º Semestre . . .	130		30,0								30,0	5,0	
Projeto Integrado II . . . . .	CG/EI	1.º	2.º Semestre . . .	260		30,0								30,0	10,0	5 créditos CG + + 5 créditos EI
Publicação e monetização de videojogos . . . . .	CG	2.º	1.º Semestre . . .	100		15,0								15,0	4,0	
Empreendedorismo e Comunicação de Videojogos	GE	2.º	1.º Semestre . . .	130		15,0								15,0	5,0	
Métodos de Investigação Aplicados a Videojogos . . .	CG/EI	2.º	1.º Semestre . . .	260		30,0								30,0	10,0	6 créditos CG + + 4 créditos EI
Plano de Projeto/Dissertação/Estágio . . . . .	CG/EI	2.º	1.º Semestre . . .	290		30,0								30,0	11,0	7 créditos CG + + 4 créditos EI
Projeto/Dissertação/Estágio . . . . .	CG/EI	2.º	2.º Semestre . . .	800							30,0			30,0	30,0	18 créditos CG + + 12 créditos EI

315519199