

**ENSILIS — EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO, UNIPESSOAL, L.<sup>DA</sup>****Despacho n.º 9462/2020**

*Sumário:* Estrutura curricular e plano de estudos da licenciatura em Desenvolvimento de Jogos, da Universidade Europeia.

A ENSILIS — Educação e Formação, Unipessoal, L.<sup>da</sup>, entidade instituidora da Universidade Europeia, cuja criação foi autorizada, ao abrigo do Decreto-Lei n.º 87/2013, de 26 de junho, comunica que, ao abrigo dos artigos 75.º a 80.º, do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação que lhe foi dada pelo Decreto-Lei n.º 65/2018, de 16 de agosto, a Licenciatura em Desenvolvimento de Jogos e de Aplicações objeto de autorização prévia pela Agência de Avaliação e Acreditação do Ensino Superior, em 11 de fevereiro de 2014, e de autorização de funcionamento pela Direção-Geral do Ensino Superior a 7 de março de 2014, com o Registo n.º R/A-Cr 6/2014 cuja estrutura curricular foi publicada no *Diário da República*, n.º 105 de 2 de junho de 2014, Despacho n.º 7233/2014, foi alvo de alteração da sua denominação passando a designar-se por Licenciatura em Desenvolvimento de Jogos; da sua estrutura curricular e plano de estudos. Esta alteração foi objeto de autorização prévia pela Agência de Avaliação e Acreditação do Ensino Superior, em 18 de fevereiro de 2020, e foi registada na Direção-Geral do Ensino Superior com o Registo n.º R/A-Cr 6/2014/AL01 de 30 de julho de 2020. Publica-se o plano de estudos e estrutura curricular da Licenciatura em Desenvolvimento de Jogos com efeitos a partir do ano letivo de 2020/2021.

9 de setembro de 2020. — O Diretor-Geral da ENSILIS — Educação e Formação, Unipessoal, L.<sup>da</sup>, *Francisco Teixeira*.

- 1 — Estabelecimento de ensino: Universidade Europeia
- 2 — Unidade orgânica: IADE — Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação
- 3 — Grau ou diploma: Licenciatura
- 4 — Ciclo de estudos: Desenvolvimento de Jogos
- 5 — Área científica predominante: Ciências Informáticas
- 6 — Número de créditos, segundo o sistema europeu de transferência de créditos, necessário à obtenção do grau ou diploma: 180 ECTS
- 7 — Opções, ramos, ou outras formas de organização de percursos alternativos em que o ciclo de estudos se estrutura: Não aplicável
- 8 — Estrutura curricular:

QUADRO N.º 1

Áreas científicas	Sigla	Créditos	
		Obrigatórios	Opcionais
Ciências Informáticas . . . . .	CI	126	0
Audiovisuais e Produção dos Media . . . . .	AVPM	21	0
Física . . . . .	D	18	0
Desenvolvimento Pessoal . . . . .	DP	12	0
Comércio . . . . .	C	3	0
<i>Subtotal</i> . . . . .		120	5
<i>Total</i> . . . . .		120	



9 — Observações:  
Plano de estudos:

Universidade Europeia

Ciclo de estudos em Desenvolvimento de Jogos

Grau de Licenciatura

QUADRO N.º 2

Unidade curricular	Área científica	Ano curricular	Tipo	Horas de trabalho totais	Horas de contacto (6)									Créditos	Observações	
					T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Horas totais de contacto			
Matemática e Física para Jogos I/Math and Physics for Games I	F	1.º	1.º Semestre. . . .	150,0	28,0	28,0								56,0	6,0	
Fundamentos de Programação/ Programming Fundamentals. . . .	CI	1.º	1.º Semestre. . . .	150,0	14,0	14,0	28,0							56,0	6,0	
Design Gráfico para Jogos/Visual Art for Games. . . . .	AVPM	1.º	1.º Semestre. . . .	150,0	14,0		28,0				14,0			56,0	6,0	
Produção de Jogos/Game Production. . . . .	AVPM	1.º	1.º Semestre. . . .	75,0	7,0		14,0				7,0			28,0	3,0	
Sistemas Computacionais para Jogos/ Computational Systems for Games.	CI	1.º	1.º Semestre. . . .	75,0	7,0	7,0	14,0							28,0	3,0	
Projeto 2D/2D Project. . . . .	CI	1.º	1.º Semestre. . . .	75,0								28,0		28,0	3,0	
Competências Comunicacionais/ Communication Skills. . . . .	DP	1.º	1.º Semestre. . . .	75,0	14,0		14,0							28,0	3,0	
Game Design/Game Design. . . . .	AVPM	1.º	2.º Semestre. . . .	150,0	14,0		28,0				14,0			56,0	6,0	
Programação Web/Web Programming. . . . .	CI	1.º	2.º Semestre. . . .	300,0	35,0	35,0	42,0							112,0	12,0	
Base de Dados/Databases. . . . .	CI	1.º	2.º Semestre. . . .	150,0	14,0	14,0	28,0							56,0	6,0	
Projeto Web/Web Project. . . . .	CI	1.º	2.º Semestre. . . .	75,0								28,0		28,0	3,0	
Ética e Deontologia Profissional/Ethics and Professional Deontology.	DP	1.º	2.º Semestre. . . .	75,0	14,0		14,0							28,0	3,0	
Matemática e Física para Jogos II /Math and Physics for Games II	F	2.º	1.º Semestre. . . .	150,0	28,0	28,0								56,0	6,0	
Programação Mobile/Mobile Programming. . . . .	CI	2.º	1.º Semestre. . . .	150,0	14,0	14,0	28,0							56,0	6,0	
Frameworks para Jogos/Game Frameworks. . . . .	CI	2.º	1.º Semestre. . . .	150,0	14,0	14,0	28,0							56,0	6,0	
Estruturas de Dados/ Data Structures. . . . .	CI	2.º	1.º Semestre. . . .	150,0	14,0	14,0	28,0							56,0	6,0	
Projeto Multiplataforma/Multiplatform Project. . . . .	CI	2.º	1.º Semestre. . . .	75,0								28,0		28,0	3,0	
Ciências Fontes e Métodos/Science, Sources and Methods. . . . .	DP	2.º	1.º Semestre. . . .	75,0	14,0		14,0							28,0	3,0	
Matemática e Física para Jogos III /Math and Physics for Games III	F	2.º	2.º Semestre. . . .	150,0	28,0	28,0								56,0	6,0	
Computação Gráfica/Computer Graphics. . . . .	CI	2.º	2.º Semestre. . . .	150,0	14,0	14,0	28,0							56,0	6,0	
Inteligência Artificial/Artificial Intelligence. . . . .	CI	2.º	2.º Semestre. . . .	150,0	14,0	14,0	28,0							56,0	6,0	
Metodologias de Desenvolvimento de Software/Software Development Methodologies.	CI	2.º	2.º Semestre. . . .	150,0	14,0	14,0	28,0							56,0	6,0	
Projeto 3D/3D Project. . . . .	CI	2.º	2.º Semestre. . . .	75,0								28,0		28,0	3,0	



Unidade curricular	Área científica	Ano curricular	Tipo	Horas de trabalho totais	Horas de contacto (6)									Créditos	Observações	
					T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Horas totais de contacto			
Criatividade e Pensamento Crítico/Creativity and Critical Thinking	DP	2.º	2.º Semestre . . . .	75,0	14,0		14,0							28,0	3,0	
Tecnologias Emergentes para Jogos/ Emerging game technologies	CI	3.º	1.º Semestre . . . .	150,0	14,0	14,0	28,0							56,0	6,0	
Programação Distribuída/Distributed Programming . . . . .	CI	3.º	1.º Semestre . . . .	150,0	14,0	14,0	28,0							56,0	6,0	
Segurança para Jogos/Security for Games . . . . .	CI	3.º	1.º Semestre . . . .	150,0	14,0	14,0	28,0							56,0	6,0	
Técnicas Avançadas de Programação de Jogos/Advanced Techniques in Game Programming.	CI	3.º	1.º Semestre . . . .	150,0	14,0	14,0	28,0							56,0	6,0	
Projeto Multijogador/Multiplayer Project . . . . .	CI	3.º	1.º Semestre . . . .	75,0							28,0			28,0	3,0	
Modelos de Negócio para Jogos /Business Model for Games . . . .	Com	3.º	1.º Semestre . . . .	75,0	14,0		14,0							28,0	3,0	
Usabilidade e Experiência do Utilizador/ Usability and user experience.	AVPM	3.º	2.º Semestre . . . .	150,0	14,0	14,0	28,0							56,0	6,0	
Integração com Redes Sociais e Outras Plataformas/Integration with Social Networks and Other Platforms.	CI	3.º	2.º Semestre . . . .	150,0	14,0	14,0	28,0							56,0	6,0	
Desenvolvimento de Motores de Jogo/Game Engine Development	CI	3.º	2.º Semestre . . . .	300,0	35,0	35,0	42,0							112,0	12,0	
Projeto Final/Final Project . . . . .	CI	3.º	2.º Semestre . . . .	150,0							56,0			56,0	6,0	

313553685