

Aviso n.º 7374/2018

Torna-se público, nos termos do n.º 2 do artigo 40.º-T 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, que, por meu despacho de 13 de julho de 2017, proferido, por delegação de competências, ao abrigo do n.º 1 do mesmo artigo, foi registada, nos termos do anexo ao presente aviso, que dele faz parte integrante, a criação do curso técnico superior profissional de Desenvolvimento de Jogos Digitais da Escola Superior de Tecnologia de Abrantes do Instituto Politécnico de Tomar.

5 de fevereiro de 2018. — A Subdiretora-Geral do Ensino Superior, *Ángela Noiva Gonçalves*.

ANEXO

1 — Instituição de ensino superior

Instituto Politécnico de Tomar — Escola Superior de Tecnologia de Abrantes

2 — Curso técnico superior profissional

T390 — Desenvolvimento de Jogos Digitais

3 — Número de registo

R/Cr 55/2017

4 — Área de educação e formação

481 — Ciências Informáticas

5 — Perfil profissional

5.1 — Descrição geral

Desenhar e programar jogos digitais para as principais plataformas, de forma individual ou integrado em equipas multidisciplinares.

5.2 — Atividades principais

a) Definir e criar os componentes necessários para a criação de um jogo digital;

b) Definir o motor de jogo adequado a cada tipo de jogo e plataforma;

c) Desenhar um jogo digital nos seus componentes de modelação, programação e áudio;

d) Planear e desenvolver os componentes de programação de um jogo digital de acordo com as plataformas a que se destina;

e) Planear e desenvolver as estruturas de dados de suporte a um jogo digital;

f) Planear e modelar os componentes de um jogo digital;

g) Programar a integração dos componentes áudio num jogo digital;

h) Planear e implementar planos de comunicação e marketing no contexto dos jogos digitais.

6 — Referencial de competências

6.1 — Conhecimentos

a) Conhecimentos abrangentes da história das artes criativas em geral e dos jogos digitais em particular;

b) Conhecimentos abrangentes das tecnologias áudio utilizadas nos jogos digitais;

c) Conhecimentos especializados de algoritmos e estruturas de dados;

d) Conhecimentos especializados de modelação digital para um jogo digital;

e) Conhecimentos especializados de programação tradicional, *online* ou *mobile* aplicada a jogos digitais;

f) Conhecimentos especializados dos principais motores e plataformas utilizados em jogos digitais;

g) Conhecimentos especializados sobre a comercialização e marketing de um jogo digital;

h) Conhecimentos especializados sobre a rentabilização de um jogador de jogos digitais;

i) Conhecimentos fundamentais de língua materna e inglês técnico aplicado ao universo dos jogos digitais;

j) Conhecimentos fundamentais de matemática aplicada a jogos digitais.

6.2 — Aptidões

a) Aplicar a tecnologia adequada à integração dos componentes áudio de um jogo digital;

b) Aplicar as ferramentas de programação mais adequadas a cada tipo de jogo digital;

c) Aplicar as técnicas adequadas de captação, retenção e monetização de jogadores em cada tipo de jogo digital;

d) Aplicar as tecnologias base mais adequadas a cada tipo de jogo digital;

e) Aplicar ferramentas apropriadas à criação de modelos para jogos digitais;

f) Aplicar os algoritmos e estruturas de dados adequados a cada tipo de jogo digital;

g) Aplicar os motores de jogo mais adequados a cada tipo de jogo digital;

h) Aplicar raciocínio analítico na resolução e descrição de problemas;

i) Aplicar raciocínio lógico na resolução de problemas de síntese;

j) Aplicar técnicas de síntese e análise a texto na língua em questão;

k) Dinamizar equipas multidisciplinares promovendo a cooperação entre os elementos que as constituem;

l) Identificar os componentes de um jogo digital e conhecer o seu contributo para o resultado final;

m) Implementar técnicas adequadas à comercialização e marketing de cada tipo de jogo digital.

6.3 — Atitudes

a) Adaptar-se à evolução das tecnologias, equipamentos e ferramentas informáticas;

b) Demonstrar autonomia na resolução de problemas técnicos correntes e imprevisíveis;

c) Demonstrar capacidade de comunicação e relação interpessoal;

d) Demonstrar capacidade de excelência ou seja capacidade para exceder expectativas, nomeadamente no empenho em desenvolver o seu trabalho com base em elevados padrões de qualidade e no empenho da aprendizagem contínua ao longo da vida;

e) Demonstrar capacidade de iniciativa, criatividade e empreendedorismo, evidenciando um conhecimento detalhado do setor dos jogos digitais;

f) Demonstrar capacidade de integração em equipas multidisciplinares;

g) Demonstrar capacidade de utilização do conhecimento adquirido na resolução de novos problemas;

h) Demonstrar capacidade para lidar com situações sujeitas a alterações imprevisíveis;

i) Demonstrar capacidade para liderar e gerir equipas, promovendo a sua motivação e o cumprimento dos requisitos do projeto;

j) Demonstrar empenho na qualidade e eficácia da comunicação oral e escrita;

k) Demonstrar responsabilidade e ética profissional.

7 — Estrutura curricular

Área de educação e formação	Créditos	% do total e créditos
481 — Ciências Informáticas	70	58,3 %
213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i>	26	21,7 %
223 — Língua e Literatura Materna	6	5 %
342 — Marketing e Publicidade	5	4,2 %
461 — Matemática	5	4,2 %
222 — Línguas e Literaturas Estrangeiras	4	3,3 %
345 — Gestão e Administração	4	3,3 %
<i>Total</i>	120	100 %

8 — Áreas relevantes para o ingresso no curso

Uma das seguintes:

Física e Química

Matemática

Tecnologias de Informação e Comunicação

9 — Localidades, instalações e número máximo de alunos

Localidade	Instalações	Número máximo para cada admissão de novos alunos	Número máximo de alunos inscritos em simultâneo
Abrantes	Escola Superior de Tecnologia de Abrantes do Instituto Politécnico de Tomar.	24	60

10 — Ano letivo em que pode ser iniciada a ministração do curso 2017-2018

11 — Plano de estudos

Unidade curricular (1)	Área de educação e formação (2)	Componente de formação (3)	Ano curricular (4)	Duração (5)	Horas de contacto (6)	Das quais de aplicação (7)	Outras horas de trabalho (8)	Das quais correspondem apenas ao estágio (8.1)	Horas de trabalho totais (9) = (6) + (8)	Créditos (10)
Atelier de Criatividade	345 — Gestão e Administração.	Geral e científica	1.º ano	Semestral . . .	30		24		54	2
Fundamentos de Matemática	461 — Matemática	Geral e científica	1.º ano	Semestral . . .	60		75		135	5
História e Evolução dos Jogos.	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Geral e científica	1.º ano	Semestral . . .	30		78		108	4
Inglês Técnico	222 — Línguas e Literaturas Estrangeiras.	Geral e científica	1.º ano	Semestral . . .	60		48		108	4
Português	223 — Língua e Literatura Materna.	Geral e científica	1.º ano	Semestral . . .	60		102		162	6
Algoritmos e Estruturas de Dados.	481 — Ciências Informáticas	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	60	45	75		135	5
Desenho de Jogos Digitais. . .	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	45	30	90		135	5
Desenvolvimento de Jogos Online.	481 — Ciências Informáticas	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	60	45	75		135	5
Fundamentos de Algoritmos	481 — Ciências Informáticas	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	60	45	75		135	5
Fundamentos de Jogos	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	30	15	78		108	4
Programação de Jogos	481 — Ciências Informáticas	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	60	45	75		135	5
Programação Orientada por Objetos.	481 — Ciências Informáticas	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	60	45	75		135	5
Tecnologias Áudio para Jogos.	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	45	30	90		135	5
Atelier de Inovação e Empreendedorismo.	345 — Gestão e Administração.	Geral e científica	2.º ano	Semestral . . .	30		24		54	2
Desenvolvimento de Jogos para Dispositivos Móveis.	481 — Ciências Informáticas	Técnica	2.º ano	Semestral . . .	45	30	90		135	5
Laboratório Desenvolvimento de Jogos.	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Técnica	2.º ano	Semestral . . .	90	90	126		216	8
Modelação Digital	481 — Ciências Informáticas	Técnica	2.º ano	Semestral . . .	45	30	90		135	5
Motores de Jogos	481 — Ciências Informáticas	Técnica	2.º ano	Semestral . . .	45	30	90		135	5
Projeto e Marketing para Indústria de Jogos Digitais.	342 — Marketing e Publicidade.	Técnica	2.º ano	Semestral . . .	45	30	90		135	5
Estágio	481 — Ciências Informáticas	Em contexto de trabalho.	2.º ano	Semestral . . .	45		765	640	810	30
<i>Total</i>					1 005	510	2 235	640	3 240	120

Na coluna (2) indica-se a área de educação e formação de acordo com a Portaria n.º 256/2005, de 16 de março.

Na coluna (3) indica-se a componente de formação de acordo com o constante no artigo 40.º-J 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.

Na coluna (6) indicam-se as horas de contacto, de acordo com a definição constante do Decreto-Lei n.º 42/2005, de 22 de fevereiro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 107/2008, de 25 de junho.

Na coluna (7) indicam-se as horas de aplicação de acordo com o disposto no artigo 40.º-N 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.

Na coluna (8) indicam-se as outras horas de trabalho de acordo com o constante no artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 42/2005, de 22 de fevereiro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 107/2008, de 25 de junho.

Na coluna (8.1) indica-se o número de horas dedicadas ao estágio.

Na coluna (9) indicam-se as horas de trabalho totais de acordo com o constante no artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 42/2005, de 22 de fevereiro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 107/2008, de 25 de junho.

Na coluna (10) indicam-se os créditos segundo o *European Credit Transfer and Accumulation System* (sistema europeu de transferência e acumulação de créditos), fixados de acordo com o disposto no Decreto-Lei n.º 42/2005, de 22 de fevereiro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 107/2008, de 25 de junho.

311200358

Aviso n.º 7375/2018

Torna-se público, nos termos do n.º 2 do artigo 40.º-T 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, que, por meu despacho de 28 de junho de 2017, proferido, por delegação de competências, ao abrigo do n.º 1 do mesmo artigo, foi registada, nos termos do anexo ao presente aviso, que dele faz parte integrante, a criação do curso técnico superior profissional de Intervenção Comunitária e Cuidados à População Sénior da Escola Superior de Enfermagem da Cruz Vermelha Portuguesa de Oliveira de Azeméis.

5 de fevereiro de 2018. — A Subdiretora-Geral do Ensino Superior, *Ángela Noiva Gonçalves*.

ANEXO

1 — Estabelecimento de ensino superior

Escola Superior de Enfermagem da Cruz Vermelha Portuguesa de Oliveira de Azeméis

2 — Curso técnico superior profissional

T314 — Intervenção Comunitária e Cuidados à População Sénior

3 — Número de registo

R/Cr 33/2017

4 — Área de educação e formação

762 — Trabalho Social e Orientação

5 — Perfil profissional

5.1 — Descrição geral

Planear, organizar, coordenar e executar atividades de intervenção comunitária e apoio ao envelhecimento, com a finalidade de promover a saúde, o bem-estar e a qualidade de vida da pessoa com défice físico, cognitivo, funcional ou social e família, nos mais variados contextos.

5.2 — Atividades principais

a) Planear e executar cuidados de acordo com as necessidades;