

da Unidade de Cooperação Internacional, a competência para a prática dos seguintes atos, no âmbito dos respetivos serviços:

- 1) Conferir aceitação e posse e assinar os respetivos termos, bem como solicitar que a posse seja conferida, nos termos legais, por outras entidades;
- 2) Justificar e injustificar faltas;
- 3) Autorizar o gozo e a acumulação de férias e aprovar o respetivo plano anual;
- 4) Autorizar deslocações em serviço;
- 5) Autorizar a atribuição dos abonos e regalias a que os trabalhadores tenham direito, nos termos da lei;
- 6) Adotar os horários de trabalho mais adequados ao funcionamento dos serviços, determinar os regimes de prestação de trabalho e autorizar os horários de trabalho específicos, observados os condicionalismos legais;
- 7) Solicitar a verificação domiciliária da doença e a realização de juntas médicas, nos termos da lei em vigor;
- 8) Conceder o estatuto de trabalhador-estudante e autorizar o gozo dos direitos e regalias inerentes a esse estatuto;
- 9) Autorizar o abono antecipado de ajudas de custo;
- 10) Autorizar despesas de carácter urgente com a aquisição de bens ou serviços até ao valor de 150€, no máximo mensal de 500€;
- 11) Instaurar processos de inquérito, sindicância e averiguações no âmbito disciplinar.

Nos termos do disposto no n.º 3 do artigo 164.º do Código do Procedimento Administrativo, são ratificados todos os atos que tenham sido praticados no âmbito dos poderes agora delegados ou que o venham a ser até à data da publicação do presente despacho.

30 de agosto de 2017. — Pela Diretora da Unidade, *João Prata Augusto*, Chefe de Área.

310756147

#### Despacho (extrato) n.º 8869/2017

Por despacho de 04.09.2017 do Diretor Nacional Adjunto da Polícia Judiciária, Dr. Pedro do Carmo:

Mestre Armando Rodrigues Machado, inspetor de escalão 2 da Polícia Judiciária, na situação de licença sem remuneração — autorizado o regresso ao serviço.

(Não está sujeito a fiscalização prévia do Tribunal de Contas.)

5 de setembro de 2017. — Pela Diretora da Unidade, *João Prata Augusto*, Chefe de Área.

310761574

#### Despacho (extrato) n.º 8870/2017

Por despacho de 8 de setembro de 2017 do Diretor Nacional Adjunto da Polícia Judiciária, Dr. Pedro do Carmo:

Foi designada, em 29 de março de 2017, como encarregada da proteção de dados, nos termos do artigo 37.º/1-a), 5 e 6 do Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27/4/2016, relativo à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados e que revoga a Diretiva 95/46/CE (Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados), a Mestre Cristiana Gonçalves Pimenta, especialista superior na Unidade de Planeamento, Assessoria Técnica e Documentação da Polícia Judiciária desde 19 de julho de 2007.

11 de setembro de 2017. — Pela Diretora da Unidade, *João Prata Augusto*, Chefe de Área.

310773221

#### Despacho (extrato) n.º 8871/2017

Por despachos de 2017.09.13 do Diretor Nacional da Polícia Judiciária, e nos termos do n.º 4 do artigo 3.º da Portaria n.º 269/2012, de 3 de setembro, foram cessadas as comissões de serviço que vinham exercendo no Gabinete de Recuperação de Ativos (GRA), aos Inspectores Chefes de escalão 1 Lics. Orlando Jorge Correia da Silva do Vale Mascarenhas e Fernando António da Fonte Ramos, da Polícia Judiciária, com efeitos a 15.09.2017 e ao Inspetor de escalão 3 Lic. José Daniel Costa Silva, da Polícia Judiciária, com efeitos a 14.09.2017.

14 de setembro de 2017. — Pela Diretora da Unidade, *João Prata Augusto*, Chefe de Área.

310780382

## CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

### Direção-Geral do Ensino Superior

#### Aviso n.º 12013/2017

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 27 de agosto de 2015, proferido ao abrigo do n.º 1 do artigo 21.º do Decreto-Lei n.º 43/2014, de 18 de março, foi registada, nos termos do anexo ao presente aviso, que dele faz parte integrante, a criação do curso técnico superior profissional de Produção Multimédia e Jogos Digitais do Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto Politécnico da Maia.

16 de agosto de 2017. — O Diretor-Geral do Ensino Superior, *Prof. Doutor João Queiroz*.

#### ANEXO

1 — Estabelecimento de ensino superior

Instituto Politécnico da Maia — Escola Superior de Tecnologia e Gestão

2 — Curso técnico superior profissional

T289 — Produção Multimédia e Jogos Digitais

3 — Número de registo

R/Cr 369/2015

4 — Área de educação e formação

213 — Audiovisuais e Produção dos Media

5 — Perfil profissional

5.1 — Descrição geral

Conceber, planear e desenvolver produtos multimédia e jogos digitais com objetivos sérios ou lúdicos, recorrendo a tecnologias específicas.

5.2 — Atividades principais

- a) Desenvolver novos conceitos para jogos digitais;
- b) Elaborar storyboards, incluindo arte concetual, para jogos digitais com recurso a várias técnicas gráficas;
- c) Planear e gerir a produção de conteúdos multimédia interativos e multiplataforma;
- d) Elaborar, com recurso a ferramentas informáticas específicas, modelos de objetos 3D;
- e) Desenvolver componentes áudio específicos para jogos e conteúdos multimédia;
- f) Programar aplicações multimédia interativas;
- g) Programar, com recurso a plataformas informáticas específicas, jogos digitais;
- h) Desenhar interfaces para jogos digitais e produtos multimédia;
- i) Implementar, com recurso a ferramentas informáticas específicas, animações e efeitos visuais 2D;
- j) Implementar, com recurso a ferramentas informáticas específicas, animações 3D.

6 — Referencial de competências

6.1 — Conhecimentos

- a) Conhecimento profundo da nomenclatura técnica utilizada no design de jogos digitais;
- b) Conhecimentos fundamentais dos princípios teóricos inerentes à prática de conceção de personagens de jogos digitais;
- c) Conhecimentos especializados dos princípios de modelação e síntese de imagem tridimensional na produção de jogos digitais;
- d) Conhecimentos abrangentes do processo metodológico da produção de áudio digital;
- e) Conhecimentos fundamentais de modelação avançada e síntese de imagem foto-realistas e não foto-realistas usadas na produção de jogos digitais;
- f) Conhecimentos fundamentais dos princípios da animação digital;
- g) Conhecimentos fundamentais dos princípios da programação orientada a objetos;
- h) Conhecimentos abrangentes das fases da metodologia de projeto num contexto de desenvolvimento dos produtos multimédia e jogos digitais;
- i) Conhecimentos especializados sobre os princípios fundamentais da imagem digital, os seus formatos e respetivas características;

j) Conhecimentos especializados de técnicas de animação avançada;

k) Conhecimentos abrangentes dos princípios de usabilidade, design e procedimentos de trabalho inerentes à prática de conceção de interfaces;

l) Conhecimentos fundamentais da gramática do desenho, da manipulação e aplicação de técnicas e uso de materiais;

m) Conhecimentos especializados nos processos inerentes à programação de produtos multimédia e jogos digitais em plataformas de desenvolvimento específicas.

### 6.2 — Aptidões

a) Conceber conceitos inovadores de jogos digitais, desenvolvendo os documentos necessários à pré-produção de jogos digitais;

b) Criar, através de ferramentas de desenho, personagens para jogos digitais;

c) Aplicar ferramentas e técnicas de modelação e síntese de imagens na criação de ambientes e cenários 3D em jogos digitais;

d) Conceber componentes áudio que potencializem a dimensão de imersão de produtos multimédia e jogos digitais, utilizando software específico;

e) Aplicar ferramentas e técnicas de modelação e mapeamento avançados de objetos, veículos e personagens 3D em jogos digitais;

f) Resolver, de forma criativa, problemas de integração de objetos previamente modelados em animações 3D;

g) Analisar, organizar e acompanhar o desenvolvimento de jogos digitais 2D e 3D de complexidade intermédia;

h) Propor e dinamizar uma proposta de workflow de um projeto no âmbito da multimédia e jogos digitais;

i) Aplicar técnicas de pintura digital adequadas a diversas finalidades, utilizando ferramentas informáticas específicas;

j) Aplicar técnicas de desenvolvimento de conteúdos animados em 2D e 3D em objetos modelados, sintetizados e efeitos especiais de pós-produção vídeo;

k) Conceber soluções de design de interfaces que integrem diferentes elementos gráficos, otimizando a usabilidade de produtos multimédia e jogos digitais;

l) Aplicar técnicas de desenho de cenários e espaços para jogos digitais;

m) Integrar conteúdos 2D e 3D previamente desenvolvidos, programando-os para a produção de um produto final estável e coerente.

### 6.3 — Atitudes

a) Demonstrar, através de um discurso articulado, capacidade de argumentação que sustente ideias e conceitos para jogos digitais;

b) Demonstrar uma postura criativa e atual no desenvolvimento de diferentes tipos de personagem para jogos digitais;

c) Demonstrar autonomia na exploração de novos métodos e ferramentas de modelação e síntese de imagem 3D;

d) Demonstrar autonomia face a novas técnicas e abordagens, em resposta a problemas de áudio digital e sonoplastia;

e) Demonstrar adaptabilidade às estratégias de otimização de resultados no âmbito da produção de modelos 3D desenvolvidos em equipa;

f) Demonstrar autonomia e flexibilidade para a resolução de problemas técnicos, de complexidade intermédia no âmbito da animação em produção multimédia e jogos digitais;

g) Demonstrar uma atitude de melhoria contínua, partilhando experiências e soluções de programação em equipa;

h) Demonstrar hábitos de rigor e responsabilidade no cumprimento de prazos na realização de diversas tarefas, dentro de um espírito cooperativo de projeto;

i) Demonstrar autonomia face a novas técnicas e abordagens em resposta a problemas de composição gráfica;

j) Demonstrar uma postura autónoma e de pesquisa constante na exploração de técnicas avançadas de animação;

k) Demonstrar sentido crítico face à experiência do utilizador de interfaces de produtos multimédia e jogos digitais;

l) Demonstrar flexibilidade na argumentação e comunicação verbal de ideias e conceitos que complemente eficazmente desenhos gráficos;

m) Demonstrar capacidade de liderança num contexto de equipa multidisciplinar de desenvolvimento de aplicações multimédia ou jogos digitais.

### 7 — Estrutura curricular

Área de educação e formação	Créditos	% do total de créditos
213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> . . . .	69	58 %
481 — Ciências Informáticas. . . . .	22	18 %
214 — <i>Design</i> . . . . .	9	8 %
222 — Línguas e Literaturas Estrangeiras. . . . .	5	4 %
223 — Língua e Literatura Materna . . . . .	5	4 %
314 — Economia . . . . .	5	4 %
347 — Enquadramento na Organização/Empresa	5	4 %
<i>Total</i> . . . . .	120	100 %

8 — Áreas relevantes para o ingresso no curso (n.º 4 do artigo 11.º do Decreto-Lei n.º 43/2014, de 18 de março)

Duas das seguintes:

Matemática  
Informática  
Português

### 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
Maia . . . .	Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto Politécnico da Maia.	27	—

Observação: Registo de funcionamento do curso para a edição de 2015-2016.

10 — Ano letivo em que pode ser iniciada a ministração do curso 2015-2016

### 11 — Plano de estudos

Unidade curricular	Área de educação e formação	Componente de formação	Ano curricular	Duração	Horas de contacto	Das quais de aplicação	Outras horas de trabalho	Das quais correspondem apenas ao estágio (8.1)	Horas de trabalho totais (9) = (6) + (8)	Créditos (10)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(8.1)	(9)	(10)
Arte, Cultura e Comunicação na Era Digital.	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Geral e científica	1.º ano	Semestral . . .	50		75		125	5
Comportamento Humano nas Organizações.	347 — Enquadramento na Organização/Empresa.	Geral e científica	1.º ano	Semestral . . .	50		75		125	5
Comunicar em Língua Portuguesa.	223 — Língua e Literatura Materna.	Geral e científica	1.º ano	Semestral . . .	50		75		125	5
Cultura Económica e Social	314 — Economia . . . . .	Geral e científica	1.º ano	Semestral . . .	50		75		125	5
Inglês Técnico . . . . .	222 — Línguas e Literaturas Estrangeiras.	Geral e científica	1.º ano	Semestral . . .	50		75		125	5
Animação 3D . . . . .	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Técnica . . . . .	1.º ano	Semestral . . .	50	35	75		125	5
Áudio para Jogos . . . . .	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Técnica . . . . .	1.º ano	Semestral . . .	40	28	60		100	4
Conceção de Personagens, Cenários e Níveis de Jogo.	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Técnica . . . . .	1.º ano	Semestral . . .	50	35	75		125	5

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)
Design de Jogos . . . . .	214 — <i>Design</i> . . . . .	Técnica . . . . .	1.º ano	Semestral . . .	40	28	60		100	4
Imagem 2D e Modelação 3D.	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Técnica . . . . .	1.º ano	Semestral . . .	60	42	90		150	6
Linguagens de Programação	481 — Ciências Informáticas.	Técnica . . . . .	1.º ano	Semestral . . .	50	35	75		125	5
Motores e Plataformas de Desenvolvimento I.	481 — Ciências Informáticas.	Técnica . . . . .	1.º ano	Semestral . . .	60	42	90		150	6
Desenvolvimento de Interfaces.	214 — <i>Design</i> . . . . .	Técnica . . . . .	2.º ano	Semestral . . .	50	35	75		125	5
Desenvolvimento de Jogos para Plataformas Móveis	481 — Ciências Informáticas.	Técnica . . . . .	2.º ano	Semestral . . .	50	35	75		125	5
Motores e Plataformas de Desenvolvimento II.	481 — Ciências Informáticas.	Técnica . . . . .	2.º ano	Semestral . . .	60	42	90		150	6
Projeto de Jogo Lúdico . . .	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Técnica . . . . .	2.º ano	Semestral . . .	50	35	75		125	5
Projeto de Jogo Sério e Produção de Conteúdos Digitais.	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Técnica . . . . .	2.º ano	Semestral . . .	50	35	75		125	5
Simulação e Jogos Sérios . . .	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Técnica . . . . .	2.º ano	Semestral . . .	40	28	60		100	4
Estágio . . . . .	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Em contexto de trabalho.	2.º ano	Semestral . . .			750	750	750	30
<i>Total</i> . . . . .					900	455	2 100	750	3 000	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 13.º e seguintes do Decreto-Lei n.º 43/2014, de 18 de março.

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 17.º do Decreto-Lei n.º 43/2014, de 18 de março.

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.

310756869

### Aviso n.º 12014/2017

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 despacho de 16 de fevereiro de 2016, do Diretor-Geral do Ensino Superior, proferido ao abrigo do n.º 1 do artigo 21.º do Decreto-Lei n.º 43/2014, de 18 de março, foi registada, nos termos do anexo ao presente aviso, que dele faz parte integrante, a criação do curso técnico superior profissional de Sistemas Eletromecânicos do Instituto Superior de Engenharia do Instituto Politécnico do Porto.

21 de setembro de 2017.— A Subdiretora-Geral do Ensino Superior, *Ángela Noiva Gonçalves*.

#### ANEXO

1 — Instituição de ensino superior  
Instituto Politécnico do Porto — Instituto Superior de Engenharia

2 — Curso técnico superior profissional  
T099 — Sistemas Eletromecânicos

3 — Número de registo  
R/Cr 416/2015

4 — Área de educação e formação  
520 — Engenharia e Técnicas Afins

5 — Perfil profissional  
5.1 — Descrição geral

Diagnosticar, preparar, planificar ou realizar intervenções de instalação e manutenção de sistemas e ou equipamentos mecânicos e ou elétricos para garantir a máxima disponibilidade dos equipamentos e instalações industriais, garantindo o cumprimento dos programas de produção.

#### 5.2 — Atividades principais

- Coordenar equipamentos e sistemas e ou instalações de natureza eletromecânica, elétrica ou eletrónica;
- Executar esquemas e esboços de instalações e ligações eletromecânicas, circuitos elétricos e eletrónicos, como suporte à atividade de manutenção;
- Preparar as ferramentas, materiais, componentes, peças, necessárias para o desenvolvimento das rotinas de manutenção;
- Executar a instalação de equipamentos e ou sistemas de natureza eletromecânica, elétrica e eletrónica;
- Realizar os ensaios operacionais, funcionais ou oficinais em equipamentos, sistemas e ou instalações eletromecânicas, elétricas e eletrónicas, assegurando a sua conformidade com as especificações do projeto;
- Avaliar o desempenho dos equipamentos, sistemas e ou instalações de natureza eletromecânica, elétrica ou eletrónica de acordo com o estabelecido no plano de manutenção;
- Conceber e instalar unidades e executar intervenções e reparar os equipamentos, sistemas e ou instalações de natureza eletromecânica, elétrica ou eletrónica;
- Elaborar relatórios técnicos sobre as intervenções realizadas.

#### 6 — Referencial de competências

##### 6.1 — Conhecimentos

- Conhecimentos abrangentes em inglês técnico;
- Conhecimentos abrangentes em matemática;
- Conhecimentos aprofundados em física;
- Conhecimentos abrangentes em informática;
- Conhecimentos especializados em eletricidade e eletrónica industrial;
- Conhecimentos abrangentes em desenho de construções mecânicas;
- Conhecimentos especializados em instrumentação industrial;
- Conhecimentos abrangentes em automação industrial;
- Conhecimentos especializados em máquinas e instalações elétricas;