

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)
História do Pão e da Doçaria	811 — Hotelaria e Restauração	Geral e científica	1.º ano	Semestral . . .	30		54		84	3
Inglês	222 — Línguas e Literaturas Estrangeiras.	Geral e científica	1.º ano	Anual	60		108		168	6
Organização Empresarial . . .	345 — Gestão e Administração	Geral e científica	1.º ano	Semestral . . .	30		54		84	3
Artes Culinárias — Panificação.	811 — Hotelaria e Restauração	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	90	75	162		252	9
Artes Culinárias — Pastelaria I.	811 — Hotelaria e Restauração	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	90	75	162		252	9
Gestão de Alimentos e Bebidas.	811 — Hotelaria e Restauração	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	30	20	54		84	3
Higiene e Segurança Alimentar.	541 — Indústrias Alimentares	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	60	45	108		168	6
Nutrição	726 — Terapia e Reabilitação	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	60	45	108		168	6
Química Alimentar	442 — Química	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	45	30	95		140	5
Tecnologia de Informação e Comunicação.	482 — Informática na Ótica do Utilizador.	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	60	45	108		168	6
Contabilidade Geral	344 — Contabilidade e Fiscalidade.	Geral e científica	2.º ano	Semestral . . .	60		108		168	6
Artes Culinárias — Chocolate e Gelados.	811 — Hotelaria e Restauração	Técnica	2.º ano	Semestral . . .	60	45	108		168	6
Artes Culinárias — Pastelaria II.	811 — Hotelaria e Restauração	Técnica	2.º ano	Semestral . . .	60	45	108		168	6
Design Aplicado à Pastelaria e Panificação.	811 — Hotelaria e Restauração	Técnica	2.º ano	Semestral . . .	60	45	108		168	6
Enogastronomia	811 — Hotelaria e Restauração	Técnica	2.º ano	Semestral . . .	30	20	54		84	3
Gastronomia e Arte	811 — Hotelaria e Restauração	Técnica	2.º ano	Semestral . . .	30	20	54		84	3
Estágio	811 — Hotelaria e Restauração	Em contexto de trabalho.	2.º ano	Semestral . . .			840	840	840	30
<i>Total</i>					900	510	2 460	840	3 360	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.

311200325

Aviso n.º 7371/2018

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 11 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 Ilustração da Escola Superior de Tecnologia de Tomar 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 Tomar

2 — Curso técnico superior profissional
T387 — Ilustração

3 — Número de registo
R/Cr 51/2017

4 — Área de educação e formação
213 — Audiovisuais e Produção dos *Media*

5 — Perfil profissional

5.1 — Descrição geral

Conceber, executar e desenvolver, planear e elaborar soluções otimizadas em ilustração digital e analógica nas suas várias vertentes editorial, comercial, publicitária, técnica e artística de forma autónoma ou integradas em equipas multidisciplinares para públicos amplos ou grupos específicos, criando conteúdos originais ou adaptando outros.

5.2 — Atividades principais

- Elaborar e conceber soluções gráficas de representação e comunicação visual;
- Elaborar projetos e conceber ilustrações nas variadas vertentes: editorial, comercial, publicitária, técnica e artística;
- Conceber projetos utilizando tecnologias digitais e analógicas (tradicionais);
- Elaborar e conceber linhas gráficas com base em ilustração para otimização dos negócios;
- Coordenar e implementar ideias de negócios na área da ilustração.

6 — Referencial de competências

6.1 — Conhecimentos

- Conhecimentos abrangentes de língua inglesa;
- Conhecimentos abrangentes de língua portuguesa;
- Conhecimentos abrangentes e procedimentais em comunicação visual, gráfica, tipográfica e de organização de um *layout*;
- Conhecimentos abrangentes e procedimentais sobre planeamento e metodologia do projeto;

- e) Conhecimentos abrangentes sobre análise matemática, trigonometria e estatística;
- f) Conhecimentos abrangentes sobre economia e empreendedorismo;
- g) Conhecimentos especializados e conceptuais em desenho e suas técnicas;
- h) Conhecimentos especializados e procedimentais em ilustração;
- i) Conhecimentos especializados e procedimentais em interfaces de *software*: de desenho vetorial, de desenho *bitmap* e de tratamento e manipulação de imagens;
- j) Conhecimentos especializados e procedimentais em metodologias de projeto;
- k) Conhecimentos especializados, conceptuais e técnicos de expressão e representação;
- l) Conhecimentos fundamentais de história da arte e do desenho.

6.2 — Aptidões

- a) Analisar dados de natureza estatística e matemática;
- b) Aplicar metodologias de projeto;
- c) Aplicar tecnologias analógicas e ou digitais na elaboração de projetos na área da ilustração;
- d) Avaliar as opções criativas durante o processo projetual;
- e) Desenvolver projetos de ilustração nas variadas vertentes: editorial, comercial, publicitária, técnica e artística;
- f) Desenvolver soluções para necessidades quotidianas;
- g) Implementar a função comunicacional desejada pelo cliente no seu projeto;
- h) Implementar melhores práticas na produção de meios de comunicação visual, assentes nos conhecimentos de língua inglesa;
- i) Implementar melhores práticas na produção de meios de comunicação visual, assentes nos conhecimentos de língua portuguesa;
- j) Propor projetos de ilustração eficientes, a partir do domínio dos *softwares* básicos para conceção deste tipo de projetos;
- k) Propor projetos eficientes de comunicação visual;
- l) Propor soluções criativas de ilustração.

6.3 — Atitudes

- a) Demonstrar autonomia na gestão de dados estatísticos e numéricos;
- b) Demonstrar autonomia na tomada de decisão;
- c) Demonstrar capacidade autónoma na resolução de problemas técnicos dos suportes utilizados;
- d) Demonstrar capacidade de iniciativa para encontrar solução(ões) para problemas imprevistos;
- e) Demonstrar capacidade de integração em equipas multidisciplinares;

- f) Demonstrar capacidade de interpretação e comunicação na língua inglesa;
- g) Demonstrar capacidade de interpretação e comunicação na língua materna;
- h) Demonstrar ética profissional e flexibilidade, adaptando-se às diferentes situações e contextos profissionais.

7 — Estrutura curricular

Área de educação e formação	Créditos	% do total de créditos
213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> . . .	69,5	57,9 %
211 — Belas-Artes	30	25 %
481 — Ciências Informáticas	4,5	3,8 %
223 — Língua e Literatura Materna	4	3,3 %
461 — Matemática	3	2,5 %
222 — Línguas e Literaturas Estrangeiras	2,5	2,1 %
345 — Gestão e Administração	2,5	2,1 %
090 — Desenvolvimento Pessoal	2	1,7 %
314 — Economia	2	1,7 %
<i>Total</i>	120	100 %

8 — Áreas relevantes para o ingresso no curso
Uma das seguintes:

Desenho
História de Arte
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
Tomar	Escola Superior de Tecnologia de Tomar do Instituto Politécnico de Tomar.	20	45

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	090 — Desenvolvimento Pessoal.	Geral e científica	1.º ano	Semestral . . .	30		20		50	2
História e Teoria da Arte I	211 — Belas-Artes	Geral e científica	1.º ano	Semestral . . .	30		73		103	4
História e Teorias da Arte II	211 — Belas-Artes	Geral e científica	1.º ano	Semestral . . .	30		73		103	4
Introdução à Economia e Atividade Comercial.	314 — Economia	Geral e científica	1.º ano	Semestral . . .	30		25		55	2
Métodos Quantitativos	461 — Matemática	Geral e científica	1.º ano	Semestral . . .	45		35		80	3
Português	223 — Língua e Literatura Materna.	Geral e científica	1.º ano	Semestral . . .	45		60		105	4
Desenho	211 — Belas-Artes	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	75	60	75		150	6
Ilustração	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	90	75	135		225	9
Introdução ao Desenho	211 — Belas-Artes	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	90	75	126		216	8
Introdução às Tecnologias Digitais.	481 — Ciências Informáticas	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	45	30	70		115	4,5
Metodologia Projetual	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	30	15	35		65	2,5
Técnicas de Expressão e Representação.	211 — Belas-Artes	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	75	60	130		205	8
Tecnologias Digitais de Representação.	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Técnica	1.º ano	Semestral . . .	45	30	35		80	3
Atelier de Inovação e Empreendedorismo.	345 — Gestão e Administração	Geral e científica	2.º ano	Semestral . . .	30		35		65	2,5
Inglês	222 — Línguas e Literaturas Estrangeiras.	Geral e científica	2.º ano	Semestral . . .	30		35		65	2,5
Ilustração Técnica	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Técnica	2.º ano	Semestral . . .	150	135	130		280	11

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)
Projeto final	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Técnica	2.º ano	Semestral . . .	150	135	130		280	11
Estágio	213 — Audiovisuais e Produção dos <i>Media</i> .	Em contexto de trabalho.	2.º ano	Semestral . . .	45		780	640	825	33
<i>Total</i>					1 065	615	2 002	640	3 067	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.

311200317

Aviso n.º 7372/2018

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 Artes para 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

T391 — Artes para Jogos Digitais

3 — Número de registo

R/Cr 56/2017

4 — Área de educação e formação

213 — Audiovisuais e Produção dos *Media*

5 — Perfil profissional

5.1 — Descrição geral

Conceber jogos digitais e criar todas as suas componentes artísticas, de forma individual ou integrado numa equipa de desenvolvimento multidisciplinar.

5.2 — Atividades principais

- Conceber vários tipos de jogos digitais, na sua vertente artística;
- Definir e criar os principais componentes necessários à criação de um jogo digital;
- Desenhar um jogo digital nos seus componentes de história, ilustração, áudio, modelação e animação;
- Definir e criar os componentes de história de um jogo digital;
- Definir e criar os componentes áudio de um jogo digital;
- Definir e criar os componentes de ilustração de um jogo digital;
- Definir e criar os componentes de modelação de um jogo digital;
- Definir e criar os componentes de animação de um jogo digital;
- Planear e implementar planos de comunicação e marketing no contexto dos jogos digitais.

6 — Referencial de competências

6.1 — Conhecimentos

- Conhecimentos abrangentes da história das artes criativas em geral dos jogos digitais em particular;

- Conhecimentos abrangentes das tecnologias áudio utilizadas nos jogos digitais;

- Conhecimentos especializados de animação digital para um jogo digital;

- Conhecimentos especializados de desenho e ilustração digital;

- Conhecimentos especializados de edição musical e componentes áudio para um jogo digital;

- Conhecimentos especializados de modelação digital para um jogo digital;

- Conhecimentos especializados dos processos de pré-produção de um jogo digital;

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

- Conhecimentos especializados sobre a criação de personagens, cenários e ambientes destinados a integrarem jogos digitais;

- Conhecimentos especializados sobre a criação de textos destinados a integrar histórias ou narrativas de jogos digitais;

- Conhecimentos especializados sobre a rentabilização de um jogador de jogos digitais;

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

- Conhecimentos fundamentais sobre o desenho de formas humanas e seu movimento.

6.2 — Aptidões

- Aplicar as ferramentas apropriadas à criação de animações para jogos digitais;

- Aplicar as ferramentas apropriadas à criação de áudio para jogos digitais;

- Aplicar as ferramentas apropriadas à criação de ilustrações para jogos digitais;

- Aplicar as ferramentas apropriadas à criação de modelos para jogos digitais;

- Aplicar as ferramentas apropriadas à criação de textos para jogos digitais;

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

- Aplicar técnicas de síntese e análise a textos na língua em questão;

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

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

- Identificar todos os processos de pré-produção de um jogo digital;

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

6.3 — Atitudes

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