

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;