



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR

Despacho n.º 8178/2019

Sumário: Alteração ao ciclo de estudos conducente ao grau de mestre em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais.

Nos termos das disposições legais em vigor, nomeadamente os 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, foi aprovada pelo Conselho Científico da Faculdade de Artes e Letras a alteração ao ciclo de estudos conducente ao grau de mestre em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais e registada na Direção-Geral do Ensino Superior em 25 de julho de 2019, com o n.º R/A-Cr 62/2014/AL02, para entrar em vigor no ano letivo de 2019/2020.

A estrutura curricular e o plano de estudos constantes no anexo do presente despacho sucedem aos fixados pelo Despacho n.º 8824/2016, publicado no *Diário da República*, 2.ª série, n.º 130 de 8 de julho.

9 de agosto de 2019. — O Reitor, *António Carreto Fidalgo*.

ANEXO

- 1 — Estabelecimento de ensino: Universidade da Beira Interior
- 2 — Unidade orgânica: Faculdade de Artes e Letras
- 3 — Grau ou diploma: Mestre
- 4 — Ciclo de estudos: Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais
- 5 — Área científica predominante: Design e Desenvolvimento de Jogos
- 6 — Número de créditos, segundo o sistema europeu de transferência de créditos, necessário à obtenção do grau ou diploma: 120
- 7 — Duração normal do ciclo de estudos: 2 anos
- 8 — Opções, ramos, ou outras formas de organização de percursos alternativos em que o ciclo de estudos se estrutura: Não aplicável
- 9 — Estrutura curricular:

QUADRO N.º 1

Áreas científicas	Sigla	Créditos	
		Obrigatórios	Opcionais
Design e Desenvolvimento de Jogos	DDJ	54,0	
Design de Jogos	DJ	30,0	6,0
Informática	I	18,0	6,0
Ergonomia	ERG	6,0	
Gestão	G		6,0
<i>Subtotal</i>		108,0	12,0
<i>Total</i>		120,0	

- 10 — Observações:
11 — Plano de estudos:

Universidade da Beira Interior
Ciclo de estudos em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais
Grau de mestre

QUADRO N.º 2

Unidade curricular (1)	Área científica (2)	Ano curricular (3)	Organização do ano curricular (4)	Horas de trabalho										Créditos (7)	Observações (8)	
				Total (5)	Contacto (6)											
					T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Horas totais de contacto			
Teoria e Crítica de Videojogos	DJ	1.º	1.º Semestre. . .	168	30	30								60,0	6,0	
Design de Jogos Digitais I	DJ	1.º	1.º Semestre. . .	168		30	30							60,0	6,0	
Arte de Conceito para Jogos Digitais	DJ	1.º	1.º Semestre. . .	168		60								60,0	6,0	
Programação em Jogos Digitais	I	1.º	1.º Semestre. . .	168	30		30							60,0	6,0	
Opção 1	G/CIN	1.º	1.º Semestre. . .	168		52,50					15			67,5	6,0	
Metodologias de Investigação e Seminários	DJ	1.º	2.º Semestre. . .	168		45				15				60,0	6,0	
Prototipagem em Jogos Digitais	I	1.º	2.º Semestre. . .	168		30	30							60,0	6,0	
Animação e Realidade Virtual	I	1.º	2.º Semestre. . .	168		30	30							60,0	6,0	
Usabilidade e Experiência de Utilização	E	1.º	2.º Semestre. . .	168		60								60,0	6,0	
Opção 2	DJ/I	1.º	2.º Semestre. . .	168	30	30	30							90,0	6,0	
Balanceamento e Monitorização de Jogos Digitais	DJ	2.º	1.º Semestre. . .	168		30	30							60,0	6,0	
Dissertação, Projeto ou Estágio	DDJ	2.º	Anual	1512		52,50					30			30,0	54,0	

Unidades curriculares opcionais

QUADRO N.º 3

Unidade curricular opcional n.º (0)	Unidade curricular (1)	Área científica (2)	Ano curricular (3)	Organização do ano curricular (4)	Horas de trabalho										Créditos (7)	Observações (8)	
					Total (5)	Contacto (6)											
						T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Horas totais de contacto			
Opção 1	Empreendedorismo Tecnológico	G	1.º	1.º Semestre. . .	168		60							60	6		
	Narrativas Digitais	CIN	1.º	1.º Semestre. . .	168		45				15			60	6		



312515223

Unidade curricular opcional n.º (0)	Unidade curricular (1)	Área científica (2)	Ano curricular (3)	Organização do ano curricular (4)	Horas de trabalho										Créditos (7)	Observações (8)	
					Total (5)	Contacto (6)											Horas totais de contacto
						T	TP	PL	TC	S	E	OT	O				
Opção 2	Design de Jogos Digitais II Tecnologias de Jogos Vídeo	DJ I	1.º 1.º	2.º Semestre . . . 2.º Semestre . . .	168 168		30	30							60 60	6 6	