

**ENSILIS — EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO, UNIPESSOAL, L.^{DA}****Despacho (extrato) n.º 5026/2023**

Sumário: Registo de alterações de elementos caracterizadores do ciclo de estudos conducente ao grau de doutor em Desenvolvimento de Jogos Digitais da Universidade Europeia.

A ENSILIS — Educação e Formação, Unipessoal, L.^{da}, entidade instituidora da Universidade Europeia, manda publicar, ao abrigo dos artigos 52.º a 60.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, a alteração ao plano de estudos do Doutoramento em Desenvolvimento de Jogos Digitais, objeto de acreditação pela Agência de Avaliação e Acreditação do Ensino Superior, em 06/05/2021 e de autorização de funcionamento pela Direção-Geral do Ensino Superior a 17/06/2021, e registado com o n.º R/A -CR 181/2021. Esta alteração cumpre a deliberação de acreditação da Agência de Avaliação e Acreditação do Ensino Superior e foi registada na Direção-Geral do Ensino Superior com o número R/A -CR 181/2021/AL01, de 06/04/2023.

18 de abril de 2023. — A Representante Legal da ENSILIS — Educação e Formação, Unipessoal, L.^{da}, *Filipa Rocha da Costa Pissarra da Silva*. — A Presidente do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, *Prof.ª Doutora Maria José Fernandes*.

ANEXO

- 1 — Instituição de ensino: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave — Escola Superior de Tecnologia; Universidade Europeia (3032;4350)
- 2 — Tipo de curso: Doutoramento — 3.º ciclo
- 3 — Denominação: Desenvolvimento de Jogos Digitais
- 4 — Grau ou diploma: Doutor
- 4.1 — Atribuído em associação ao abrigo da alínea c) do n.º 1 do artigo 42.º do RJGDES
- 5 — Número de créditos, segundo o sistema europeu de transferência de créditos, necessário à obtenção do grau ou diploma: 240 créditos ECTS
- 6 — Opções, ramos, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização da estrutura curricular: Não aplicável
- 7 — Estrutura curricular:

QUADRO N.º 1

Áreas científicas	Sigla	Créditos	
		Obrigatórios	Opcionais
Ciências Informáticas	CI	204,0	12,0
Audiovisuais e Produção dos Media	AVPM	6,0	6,0
Estatística	Est	6,0	0,0
Sociologia	Soc	6,0	0,0
<i>Subtotal</i>		222,0	18,0
<i>Total</i>		240	



- 8 — Observações:
9 — Plano de estudos:

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)								Horas totais de contacto				
					T	TP	PL	TC	S	E	OT	O					
Desenvolvimento de Jogos e Media Interativa	CI	1.º	1.º Semestre . . .	150,0	14,0					7,0			7,0		28,0	6,0	
Jogos Digitais e Sociedade	Soc	1.º	1.º Semestre . . .	150,0	14,0					7,0			7,0		28,0	6,0	
Imersão em Projeto de Investigação I	CI	1.º	1.º Semestre . . .	150,0						7,0			21,0		28,0	6,0	
Opcional 1	CI	1.º	1.º Semestre . . .	150,0	14,0					7,0			7,0		28,0	6,0	
Investigação e Análise de Dados	Est	1.º	1.º Semestre . . .	150,0	14,0					7,0			7,0		28,0	6,0	
Tecnologias Emergentes para jogos e Media Interativa.	CI	1.º	2.º Semestre . . .	150,0	14,0					7,0			7,0		28,0	6,0	
Imersão em Projeto de Investigação II	AVPM	1.º	2.º Semestre . . .	150,0						7,0			21,0		28,0	6,0	
Metodologias de Investigação	CI	1.º	2.º Semestre . . .	150,0	14,0					14,0					28,0	6,0	
Opcional 2	CI	1.º	2.º Semestre . . .	150,0	14,0					7,0			7,0		28,0	6,0	
Opcional 3	AVPM	1.º	2.º Semestre . . .	150,0	14,0					7,0			7,0		28,0	6,0	
Projeto de Tese	CI	2.º	1.º Semestre . . .	750,0									28,0		28,0	30,0	
Tese em Desenvolvimento de Jogos Digitais	CI	2.º, 3.º e 4.º	Outra	3750,0						140,0			70,0		210,0	150,0	Do 4.º ao 8.º semestre.

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)								Horas totais de contacto				
						T	TP	PL	TC	S	E	OT	O					
Opcional 1 . . .	Inteligência Artificial Avançada para Jogos e Aplicações Interativas.	CI	1.º	1.º Semestre . . .	150,0	14,0					7,0			7,0		28,0	6,0	
Opcional 1 . . .	Computação Gráfica para Aplicações Criativas.	CI	1.º	1.º Semestre . . .	150,0	14,0					7,0			7,0		28,0	6,0	



316384302

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			
Opcional 2 . . .	Aprendizagem Automática para Jogos Digitais e Ambientes Interativos.	CI	1.º	2.º Semestre . . .	150,0	14,0				7,0		7,0		28,0	6,0	
Opcional 2 . . .	Realidade Aumentada, Virtual e Mista para Aplicações Criativas.	CI	1.º	2.º Semestre . . .	150,0	14,0				7,0		7,0		28,0	6,0	
Opcional 3 . . .	Design de Som para Jogos	AVPM	1.º	2.º Semestre . . .	150,0	14,0				7,0		7,0		28,0	6,0	
Opcional 3 . . .	Design de Interação em Tecnologias Criativas.	AVPM	1.º	2.º Semestre . . .	150,0	14,0				7,0		7,0		28,0	6,0	