

deve ler-se:

Unidades curriculares optativas oferecidas pelo curso

QUADRO N.º 7

Unidades curriculares	Área científica	Tipo	Tempo de trabalho (horas)		Créditos	Observações
			Total	Contacto		
Engenharia de Requisitos e Testes de Software	EI/SI/INF	S	213	TP 30	8	Opção.
Teorias de Decisão em Ambientes Difusos	EI/SI/INF	S	213	TP 30	8	Opção.
Sistemas de Modelação de Negócio	EI/SI/INF	S	213	TP 30	8	Opção.
Tratamento de Dados Multimédia	EI/SI/INF	S	186	TP 30	7	Opção.
Complementos de Sistemas	EI/SI/INF	S	213	TP 30	8	Opção.
Web Mining	EI/SI/INF	S	186	TP 30	7	Opção.

21 de maio de 2014. — O Presidente da Direção, *Manuel de Almeida Damásio*.

207846441

ENSILIS — EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO, UNIPESSOAL, L.^{DA}

Despacho n.º 7233/2014

A ENSILIS — Educação e Formação, Unipessoal, L.^{da}, entidade instituidora da Universidade Europeia, cuja criação foi autorizada, ao abrigo do Decreto-Lei n.º 87/2013, de 26 de junho, manda publicar, ao abrigo do artigo 59.º A, do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, alterado pelos Decreto-Lei n.º 107/2008, de 25 de junho, e Decreto-Lei n.º 115/2013, de 7 de agosto, e do artigo 162.º da Lei n.º 62/2007, de 10 de setembro, a estrutura curricular e do plano de estudos da Licenciatura em Desenvolvimento de Jogos e de Aplicações, objeto de autorização prévia pela Agência de Avaliação e Acreditação do Ensino Superior e de autorização de funcionamento pela Direção Geral do Ensino Superior a 07/03/2014 e registada com o n.º R/A-Cr 6/2014.

22 de maio de 2014. — O Diretor-Geral da ENSILIS — Educação e Formação, Unipessoal, L.^{da}, *Nelson Santos de Brito*.

Formulário

- 1 — Estabelecimento de ensino: Universidade Europeia
- 2 — Unidade orgânica (faculdade, escola, instituto, etc.): Escola de Tecnologias, Artes e Comunicação
- 3 — Curso: Desenvolvimento de Jogos e de Aplicações
- 4 — Grau ou diploma: Licenciatura

- 5 — Área científica predominante do curso: Ciências Informáticas
- 6 — Número de créditos, segundo o sistema europeu de transferência de créditos, necessário à obtenção do grau ou diploma: 180
- 7 — Duração normal do curso: 6 semestres
- 8 — Opções, ramos, ou outras formas de organização de percursos alternativos em que o curso se estruture (se aplicável):
- 9 — Áreas científicas e créditos que devem ser reunidos para a obtenção do grau ou diploma:

QUADRO N.º 1

Área científica	Sigla	Créditos	
		Obrigatórios	Optativos
Ciências Informáticas	CI	126	
Audiovisuais e Produção dos Media	AVPM	18	
Física	F	18	
Desenvolvimento Pessoal	DP	15	
Comércio	C	3	
<i>Total</i>		180	0

10 — Plano de estudos:

Universidade Europeia

Escola de Tecnologias, Artes e Comunicação

Desenvolvimento de Jogos e de Aplicações

Licenciatura

Ciências Informáticas

1.º semestre

QUADRO N.º 2

Unidades curriculares	Área científica	Tipo	Tempo de trabalho (horas)		Créditos	Observações
			Total	Contacto		
Matemática, Física e Jogos I/Math, Physics, and Games I.	F	Semestral	150	56 [T=28] [TP=28]	6	
Fundamentos de Programação/Programming Fundamentals.	CI	Semestral	150	56 [T=14] [TP=14] [PL=28]	6	
Design Gráfico para Jogos/Visual Art for Games	AVPM	Semestral	150	56 [T=14] [PL=28] [OT=14]	6	
Produção e Concepção de Jogos/Game Production and Design.	AVPM	Semestral	150	56 [T=14] [PL=28] [OT=14]	6	

Unidades curriculares	Área científica	Tipo	Tempo de trabalho (horas)		Créditos	Observações
			Total	Contacto		
Projeto Standalone/Standalone Project	CI	Semestral	75	28 [OT=28]	3	
Ciências Fontes e Métodos/Science, Sources and Methods.	DP	Semestral	75	28 [T=14] [PL=14]	3	

2.º semestre

QUADRO N.º 3

Unidades curriculares	Área científica	Tipo	Tempo de trabalho (horas)		Créditos	Observações
			Total	Contacto		
Matemática, Física e Jogos II/Math, Physics, and Games II.	F	Semestral	150	56 [T=28] [TP=28]	6	
Programação Web/Web Programming	CI	Semestral	300	112 [T=35] [TP=35] [PL=42]	12	
Bases de Dados/Databases	CI	Semestral	150	56 [T=14] [TP=14] [PL=28]	6	
Projeto Web/Web Project	CI	Semestral	150	28 [OT=28]	3	
Criatividade e Pensamento Critico/Creativity and Critical Thinking.	DP	Semestral	75	28 [T=14] [TP=14]	3	

3.º semestre

QUADRO N.º 4

Unidades curriculares	Área científica	Tipo	Tempo de trabalho (horas)		Créditos	Observações
			Total	Contacto		
Redes de Computadores/Computer Networks	CI	Semestral	150	56 [T=14] [TP=14] [PL=28]	6	
Programação Mobile/Mobile Programming	CI	Semestral	150	56 [T=14] [TP=14] [PL=28]	6	
Frameworks para Jogos/Game Frameworks	CI	Semestral	150	56 [T=14] [TP=14] [PL=28]	6	
Gestão de Projetos de Jogos e Aplicações/Management of Game and Application Projects.	CI	Semestral	150	56 [T=14] [TP=14] [PL=28]	6	
Projeto Multiplataforma/Multiplatform Project . . .	CI	Semestral	75	28 [OT=28]	3	
Aprendizagem Colaborativa/Cooperative Learning	DP	Semestral	75	28 [T=14] [TP=14]	3	

4.º semestre

QUADRO N.º 5

Unidades curriculares	Área científica	Tipo	Tempo de trabalho (horas)		Créditos	Observações
			Total	Contacto		
Matemática, Física e Jogos III/Math, Physics, and Games III.	F	Semestral	150	56 [T=28] [TP=28]	6	
Computação Gráfica/Computer Graphics	AVPM	Semestral	150	56 [T=14] [TP=14] [PL=28]	6	
Inteligência Artificial/Artificial Intelligence	CI	Semestral	150	56 [T=14] [TP=14] [PL=28]	6	
Metodologias de Desenvolvimento de Software/Software Development Methodologies.	CI	Semestral	150	56 [T=14] [TP=14] [PL=28]	6	
Projeto 3D/3D Project	CI	Semestral	75	28 [OT=28]	3	
Competências Comunicacionais/Communication Skills.	DP	Semestral	75	28 [T=14] [PL=14]	3	

5.º semestre

QUADRO N.º 6

Unidades curriculares	Área científica	Tipo	Tempo de trabalho (horas)		Créditos	Observações
			Total	Contacto		
Análise de Eficiência e Optimização de Software/Software Profiling and Optimization.	CI	Semestral	150	56 [T=14] [TP=14] [PL=28]	6	
Programação Distribuída/Distributed Programming	CI	Semestral	150	56 [T=14] [TP=14] [PL=28]	6	
Segurança para Jogos/Security for Games.	CI	Semestral	150	56 [T=14] [TP=14] [PL=28]	6	

Unidades curriculares	Área científica	Tipo	Tempo de trabalho (horas)		Créditos	Observações
			Total	Contacto		
Tecnologias de Informação nos Jogos/Information Technologies for Games.	CI	Semestral	150	56 [T=14] [TP=14] [PL=28]	6	
Projeto Multijogador/Multiplayer Project	CI	Semestral	75	28 [OT=28]	3	
Ética e Deontologia Profissional/Ethics and Professional Deontology.	DP	Semestral	75	28 [T=14] [TP=14]	3	

6.º semestre

QUADRO N.º 7

Unidades curriculares	Área científica	Tipo	Tempo de trabalho (horas)		Créditos	Observações
			Total	Contacto		
Técnicas Avançadas de Programação de Jogos/Advanced technics in game programming.	CI	Semestral	150	56 [T=14] [TP=14] [PL=28]	6	
Tecnologias Emergentes para Jogos/Emerging game technologies.	CI	Semestral	150	56 [T=28] [TP=28]	6	
Usabilidade e Experiência do Utilizador/Usability and user experience.	CI	Semestral	150	56 [T=14] [TP=14] [PL=28]	6	
Integração com Redes Sociais e Outras Plataformas/Integration with Social Networks and Other Platforms.	CI	Semestral	150	56 [T=14] [TP=14] [PL=28]	6	
Projeto Final/Final Project	CI	Semestral	75	28 [OT=28]	3	
Modelos de Negócio para Jogos e Aplicações/Business Model for Games and Apps.	Com	Semestral	75	56 [T=14] [TP=14]	3	

207846125

ENSINUS — ESTUDOS SUPERIORES, S. A.**Aviso n.º 6684/2014**

A ENSINUS — Estudos Superiores, S. A., entidade instituidora do Instituto Superior de Gestão, reconhecido ao abrigo e nos termos do Decreto-Lei n.º 100-B/85, de 8 de abril, pelo Despacho n.º 124/MEC/86, de 21 de junho, publicado no *Diário da República* 2.ª série, n.º 146, de 28 de junho de 1986, procede nos termos do n.º 3 do artigo 14.º do Decreto-Lei n.º 36/2014, de 10 de março, à publicação do Regulamento do Estudante Internacional.

23 de maio de 2014. — O Presidente do Conselho de Administração, *Manuel de Almeida Damásio*.

Regulamento do Estudante Internacional

No cumprimento do n.º 3 artigo 14.º do Decreto-Lei n.º 36/2014, de 10 março, ouvido o Conselho Pedagógico, foi aprovado pelo Conselho Científico em reunião de 15 de maio de 2014 o presente Regulamento do Estudante Internacional.

Artigo 1.º

Âmbito de aplicação

O presente regulamento aplica-se exclusivamente aos estudantes internacionais que frequentem o 1.º ciclo de estudos (licenciaturas) ou 2.º ciclo de estudos (integrados de mestrado).

Artigo 2.º

Conceito de Estudante Internacional

1 — É estudante internacional o estudante que não tem nacionalidade portuguesa.

2 — Não são abrangidos pela definição de estudante internacional prevista no número anterior:

- Os nacionais de um Estado membro da União Europeia;
- Os que não sendo nacionais de um Estado membro da União Europeia residam legalmente em Portugal há mais de dois anos, de forma ininterrupta, em 31 de agosto do ano em que pretendem ingressar no ensino superior, bem como os filhos que com eles residam legalmente;

c) Os que requeiram o ingresso no ensino superior através dos regimes especiais de acesso e ingresso regulados pelo Decreto-Lei n.º 393-A/99, de 2 de outubro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 272/2009, de 1 de outubro.

3 — Não são, igualmente, abrangidos pelo conceito de estudante internacional os estudantes estrangeiros que se encontrem a frequentar um ciclo de estudos, no âmbito de um programa de mobilidade internacional, para realização de parte do mesmo numa instituição de ensino superior estrangeira com quem o Instituto Superior de Gestão tenha estabelecido acordo de intercâmbio com esse objetivo.

Artigo 3.º

Qualidade de Estudante Internacional

Os estudantes internacionais mantêm a respetiva qualidade até ao final do ciclo de estudos em que se inscreveram inicialmente ou para que transitam, com exceção dos que entretanto adquiram a nacionalidade de um Estado membro da União Europeia, caso em que a produção de efeitos se aplica no ano letivo subsequente à data da aquisição da nacionalidade.

Artigo 4.º

Concurso especial de acesso e ingresso

O ingresso dos estudantes internacionais é nos termos da legislação aplicável e do presente regulamento concretizado através de um concurso especial de acesso e ingresso.

Artigo 5.º

Condições de acesso

Podem candidatar-se à matrícula e inscrição nos ciclos de estudos, a que se refere o artigo 1.º, os estudantes internacionais:

- Titulares de uma qualificação que dê acesso ao ensino superior, entendida como qualquer diploma ou certificado emitido por uma autoridade competente que ateste a aprovação num programa de ensino e lhes confira o direito de se candidatar e poder ingressar no ensino superior no país em que foi conferido;
- Titulares de um diploma de ensino secundário português ou de habilitação legalmente equivalente.