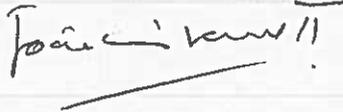


**INSTITUTO POLITÉCNICO DA MAIA – IPMAIA**  
**ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA E GESTÃO**  
**Regulamento do 2º Ciclo de Estudos Conducente ao Grau de**  
**Mestre em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais**

Presidente do Conselho Técnico-Científico	Presidente do IPMAIA
Aprovado pelo Conselho Técnico-Científico em: 18/07/2025	Homologado em: 04/08/2025
Assinatura: 	Assinatura: 

**Artigo 1º**  
**Objetivos**

1. O Instituto Politécnico da Maia (IPMAIA) confere o grau de Mestre em Design e Desenvolvimento de Jogo Digitais, curso acreditado pela A3ES (processo NCE/24/2400315) e registado na Direção-Geral do Ensino Superior (registo R/A Cr 30/2025).
2. Este ciclo de estudos tem como principais objetivos:
  - a) Possibilitar o prosseguimento da formação académica na área do Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais, estimulando o pensamento crítico e a investigação aplicada para o avanço da indústria e da academia na abordagem a esta área emergente, aprofundando os conhecimentos técnicos e científicos na área dos jogos digitais;
  - b) Permitir o acesso ao 3º ciclo de estudos;
  - c) Desenvolver competências multidisciplinares que integrem design, arte e informática, capacitando os estudantes para a criação de experiências interativas inovadoras.
  - d) Adquirir domínio técnico em programação avançada, motores gráficos e sistemas interativos aplicados ao desenvolvimento de jogos digitais.
  - e) Explorar técnicas de modelação 3D, animação e arte digital, aplicadas à criação de conteúdos visuais para jogos, com atenção ao estilo, performance e interatividade.
  - f) Conceber, planear e implementar jogos digitais, cobrindo todas as fases do processo de desenvolvimento, desde a ideação até à publicação.
  - g) Integrar tecnologias emergentes e novas interfaces (como realidade aumentada, realidade virtual ou inteligência artificial) no design e desenvolvimento de jogos digitais.

- 
- h) Promover competências de liderança, comunicação e ética, reforçando a capacidade de trabalhar em equipas multidisciplinares e refletir criticamente sobre o impacto social dos jogos digitais.

**Artigo 2º**  
**Áreas Científicas**

1 - A área científica predominante do presente ciclo de estudos é a de Audiovisuais e Produção dos Media.

2 - As áreas científicas complementares são as seguintes: Ciências Informáticas, Ciências Empresariais e Artes.

**Artigo 3º**  
**Duração do Ciclo de Estudos**

1. O curso conducente ao grau de Mestre em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais tem a duração de quatro semestres curriculares e está organizado segundo o sistema europeu de transferência de créditos (*European Credit Transfer and Accumulation System - ECTS*).

2. O referido grau é conferido aos estudantes que, através da aprovação e/ou creditação das unidades curriculares que integram o plano de estudos, totalizem 120 ECTS.

**Artigo 4º**  
**Condições de Acesso e Ingresso**

Podem candidatar-se ao acesso ao presente curso:

- a) Titulares do grau de licenciado ou equivalente legal na área de Audiovisuais e Produção dos Media, Desenvolvimento de Jogos, Multimédia, Artes, Design, Informática ou outras afins;
- b) Titulares de um grau académico superior estrangeiro conferido na sequência de um 1º ciclo de estudos organizado de acordo com os princípios de Bolonha por um Estado aderente a este processo, na área científica deste ciclo de estudos ou em áreas afins;
- c) Titulares de um grau académico superior estrangeiro que seja reconhecido pelo Conselho Técnico-Científico do IPMAIA como satisfazendo os objetivos do grau de licenciado, na área científica deste ciclo de estudos ou em áreas afins;
- d) Detentores de um currículo escolar, científico ou profissional, que seja reconhecido pelo Conselho Técnico-Científico do IPMAIA como atestando capacidade para a realização deste ciclo de estudos.

**Artigo 5º**  
**Condições específicas de funcionamento**

1. O curso funciona em regime laboral e/ou pós-laboral.
2. Os procedimentos a aplicar relativamente à elaboração das fichas programáticas das unidades curriculares estão definidos no Regulamento Geral dos Cursos de 2º Ciclo de Estudos do IPMAIA.
3. As aulas devem começar e terminar de acordo com o horário definido, e de acordo com as regras institucionais em vigor.
4. A participação de outros docentes na atividade letiva carece de aprovação prévia do Coordenador do Curso e conhecimento do Diretor da Escola Superior de Tecnologia e Gestão.
5. O atendimento pedagógico aos estudantes deve ser definido e divulgado no início de cada semestre pelos docentes e pelo Coordenador do Curso.

**Artigo 6º**  
**Normas de candidatura**

A Coordenação do curso, consultada a Comissão Científico-Pedagógica do mesmo, proporá as normas de candidatura ao Conselho de Gestão do IPMAIA.

**Artigo 7º**  
**CrITÉrios de seleção e seriação**

1. A seleção e a seriação das candidaturas são aprovadas pelo Conselho de Gestão do IPMAIA, sob proposta da Coordenação do curso, tendo em conta os seguintes elementos de ponderação, por ordem decrescente de importância:
  - a) Licenciatura de base;
  - b) Classificação obtida na Licenciatura;
  - c) Experiência profissional;
  - d) Outros elementos curriculares relevantes.
2. Os candidatos poderão ser submetidos a entrevista individual e/ou a provas académicas de seleção.

### **Artigo 8º**

#### **Número de vagas e prazos de candidatura**

1. O número de vagas foi definido em 30 por decisão do Conselho de Administração da Agência de Avaliação e Acreditação do Ensino Superior, na sua reunião de 2025/01/23.
2. Os prazos para a candidatura e para a inscrição, bem como as datas de funcionamento de cada ano letivo são fixados pelo Conselho de Gestão do IPMAIA.

### **Artigo 9º**

#### **Estrutura curricular e plano de estudos**

1. O presente ciclo de estudos encontra-se organizado segundo o sistema europeu de transferência de créditos (*European Credit Transfer and Accumulation System - ECTS*).
2. A duração do ciclo de estudos é de quatro semestres, perfazendo um total de 120 ECTS.
3. O Plano de Estudos do Mestrado em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais é composto por três semestres letivos e um quarto semestre dedicado à preparação da Dissertação ou do Projeto, em conformidade com a Estrutura Curricular/Plano de Estudos em anexo (Anexo I), que faz parte integrante deste regulamento.
4. O grau de Mestre é conferido aos estudantes que, através da aprovação e/ou da creditação das unidades curriculares que integram o plano de estudos de mestrado e da aprovação no ato público de defesa da dissertação ou do trabalho de projeto, tenham obtido 120 ECTS.

### **Artigo 10º**

#### **Gestão e Coordenação do Mestrado**

1. São órgãos de Gestão e Coordenação específicos do curso:
  - a) A Coordenação, exercida por um Coordenador, nomeado de entre os docentes com o grau de Doutor que lecionem no Mestrado, que poderá ser coadjuvada por uma equipa de docentes do curso, desde que aprovado pelo Conselho de Gestão do IPMAIA.
  - b) A Comissão Científico-Pedagógica do Curso, constituída por todos os docentes com o grau de doutor e/ou com o título de especialista que nele lecionam, que deverá reunir ordinariamente uma vez por semestre e extraordinariamente sempre que o Coordenador de Curso a convoque.
2. À Comissão Científico-Pedagógica do Curso, incumbem entre outras as seguintes

tarefas:

- a) Aprovar os júris das provas de mestrado propostos pelo Coordenador;
- b) Propor ao Presidente do Conselho de Gestão do IPMAIA as alterações ao presente Regulamento do Mestrado.

**Artigo 11º**  
**Curso de Especialização**

A conclusão do conjunto das unidades curriculares do 1º, 2º e 3º semestres do ciclo de estudos, num total de 90 ECTS, confere um diploma de Curso de Especialização em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais.

**Artigo 12º**  
**Regime de precedências**

Não existe regime de precedências obrigatórias.

**Artigo 13º**  
**Titulação do grau de mestre**

A titulação do grau de mestre é definida no Regulamento Geral dos Cursos de 2º Ciclo de Estudos do IPMAIA.

**Artigo 14º**  
**Processo de atribuição da classificação final**

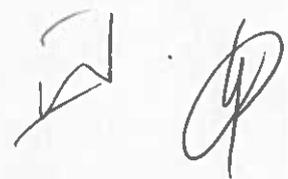
O Processo de atribuição da classificação final é definido no Regulamento Geral dos Cursos de 2º Ciclo de Estudos do IPMAIA.

**Artigo 15º**  
**Prazos de emissão do diploma, da carta de curso e do suplemento ao diploma**

Os prazos de emissão do diploma, da carta de curso e do suplemento ao diploma são os definidos no Regulamento Geral dos Cursos de 2º Ciclo de Estudos do IPMAIA.

**Artigo 16º**  
**Processo de acompanhamento**

O processo de acompanhamento do curso é definido no Regulamento Geral dos Cursos de 2º Ciclo de Estudos do IPMAIA.



### **Artigo 17º**

#### **Orientação da dissertação ou do trabalho de projeto**

As normas da orientação e o processo de nomeação dos orientadores da dissertação ou do trabalho de projeto são definidos no Regulamento Geral dos Cursos de 2º Ciclo de Estudos do IPMAIA e no Regulamento Específico dessa unidade curricular.

### **Artigo 18º**

#### **Apresentação e entrega da dissertação ou do trabalho de projeto, nomeação do júri e data da defesa**

As normas para a apresentação e entrega da dissertação ou do trabalho de projeto, nomeação do júri e data da defesa são as definidas no Regulamento Geral dos Cursos de 2º Ciclo de Estudos do IPMAIA e no Regulamento Específico dessa unidade curricular.

### **Artigo 19º**

#### **Composição e funcionamento do júri da dissertação ou do trabalho de projeto**

As normas para a composição e funcionamento do júri da dissertação ou do trabalho de projeto são as definidas no Regulamento Geral dos Cursos de 2º Ciclo de Estudos do IPMAIA e no Regulamento Específico dessa unidade curricular.

### **Artigo 20º**

#### **Regras sobre as provas de defesa da dissertação ou do trabalho de projeto**

As regras sobre as provas de defesa da dissertação ou do trabalho de projeto são as definidas no Regulamento Geral dos Cursos de 2º Ciclo de Estudos do IPMAIA e no Regulamento Específico dessa unidade curricular.

### **Artigo 21º**

#### **Regulamento de Dissertação ou Projeto**

O Regulamento Específico da unidade curricular Dissertação ou Projeto é objeto de um documento próprio.

### **Artigo 22º**

#### **Calendário escolar**

A definição do calendário escolar é efetuada de acordo com o definido no Regulamento Geral dos Cursos de 2º Ciclo de Estudos do IPMAIA.

**Artigo 23°**  
**Propinas**

O valor das propinas, e demais taxas, será definido de acordo com o Regulamento Geral dos Cursos de 2º Ciclo de Estudos do IPMAIA.

**Artigo 24°**  
**Casos omissos**

Os casos omissos no presente regulamento serão resolvidos pelos órgãos competentes do IPMAIA, considerando o Regulamento Geral dos Cursos de 2º Ciclo de Estudos e a legislação aplicável.

**Artigo 25°**  
**Entrada em vigor**

O presente Regulamento entra em vigor logo que aprovado pela Comissão Científico-Pedagógica do Mestrado, pelo Conselho Técnico-Científico do IPMAIA, homologado pelo Presidente do IPMAIA e publicado no sistema de informação da Instituição.

**Anexo I - Estrutura Curricular/Plano de Estudos**

**Estrutura Curricular**

<b>Área Científica</b>	<b>Sigla</b>	<b>Créditos Obrigatórios</b>	<b>Créditos Optativos</b>
Audiovisuais e Produção dos Media	APM	50	
Ciências Informáticas	CI	32	
Ciências Empresariais	CE	10	
Artes	ART	4	
Audiovisuais e Produção dos Media   Ciências Informáticas   Artes	APM/CI/ART	-	24
	<b>Total</b>	96	24

**Plano de Estudos 1º ano / 1º e 2º semestres**

<b>Unidades Curriculares</b>	<b>Área Científica</b>	<b>Período</b>	<b>Horas Contacto</b>	<b>ECTS</b>	<b>UC de Opção</b>
Fundamentos dos Jogos Digitais	APM	1º Semestre	TP-32h	4	Não
Modelação e Síntese de Imagem 3D	APM	1º Semestre	TP-48h	6	Não
Oficina de Jogos I	APM	1º Semestre	TP-48h	6	Não
Programação para Jogos	CI	1º Semestre	TP-40h	5	Não
Ferramentas de Desenvolvimento de Jogos	CI	1º Semestre	TP-40h	5	Não
Fundamentos de Computação Gráfica	CI	1º Semestre	TP-32h	4	Não
Empreendedorismo Tecnológico	CE	2º Semestre	TP-32h	4	Não
Interfaces e Experiência de Utilizador	CI	2º Semestre	TP-32h	4	Não
Narrativas Interativas	ART	2º Semestre	TP-32h	4	Não
Oficina de Jogos II	APM	2º Semestre	TP-48h	6	Não
Animação	APM	2º Semestre	TP-48h	6	Sim (1)
Arte de conceito - Personagens e Ambientes	ART	2º Semestre	TP-48h	6	Sim (1)
Desenvolvimento para Dispositivos Móveis	CI	2º Semestre	TP-48h	6	Sim (1)
Geração Procedural e Estrutura de Dados	CI	2º Semestre	TP-48h	6	Sim (1)
	<b>Total</b>			60	

(1) – Escolher duas unidades curriculares de entre as assinaladas como opcionais

**Plano de Estudos 2º ano / 1º Semestre**

<b>Unidades Curriculares</b>	<b>Área Científica</b>	<b>Período</b>	<b>Horas Contacto</b>	<b>ECTS</b>	<b>Opcional</b>
Desenvolvimento de Produto e Marketing em Jogos Digitais	CE	1º Semestre	TP-48h	6	Não
Preparação para Dissertação/ Projeto	APM/CI	1º Semestre	TP-64h	12	Não
Desenvolvimento de Jogos em Ambiente de Redes	CI	1º Semestre	TP-48h	6	Sim (2)
Design Avançado de Níveis e Jogos Digitais	APM	1º Semestre	TP-48h	6	Sim (2)
Modelação e Animação de Personagens	APM	1º Semestre	TP-48h	6	Sim (2)
Tópicos Avançados de Programação	CI	1º Semestre	TP-48h	6	Sim (2)
<b>Total</b>				30	

(2) – Escolher duas unidades curriculares de entre as assinaladas como opcionais

**Plano de Estudos 2º ano / 2º Semestre**

<b>Unidades Curriculares</b>	<b>Área Científica</b>	<b>Período</b>	<b>Horas Contacto</b>	<b>ECTS</b>	<b>Opcional</b>
Dissertação*	APM/CI	2º Semestre	OT-30h	30	Não
Projeto*	APM/CI	2º Semestre	OT-30h	30	Não
<b>Total</b>				30	

\*Escolher uma unidade curricular de entre as assinaladas