

## Destinatários

Podem candidatar-se ao acesso aos cTeSP:

- . Os titulares de um curso de ensino secundário ou de habilitação legalmente equivalente;
- . Os titulares de um curso de ensino secundário profissional de Nível 4;
- . Os titulares de um diploma de especialização tecnológica (CET);
- . Os titulares de um grau de ensino superior que pretendam a sua requalificação profissional;
- . Os candidatos que tenham sido aprovados nas provas especialmente adequadas destinadas a avaliar a capacidade para frequência do ensino superior dos maiores de 23 anos.

## Apoios Sociais

- . Possibilidade de Bolsa de Estudo;
- . Complementos de bolsas de estudo para alojamento;
- . Complementos de bolsas de estudo para transportes de alunos das Regiões Autónomas;
- . Auxílios de emergência;
- . Acesso a unidades alimentares a preços sociais;
- . Acesso a alojamento;
- . Atribuição de bolsas de mérito;
- . Atribuição de bolsas de estudante-colaborador.

## Oferta Formativa cTeSP

- . Análises Laboratoriais;
- . Animação e Modelação 3D;
- . Artes para Jogos Digitais;
- . Automação Industrial;
- . Conservação e Talhe de Pedra;
- . Contabilidade e Fiscalidade;
- . Contabilidade e Gestão;
- . Desenvolvimento de Jogos Digitais;
- . Design e Desenvolvimento do Produto;
- . Design Multimédia;
- . Gestão Administrativa de Recursos Humanos;
- . Gestão Comercial e Vendas;
- . Ilustração;
- . Informática;
- . Instalações Elétricas e Manutenção Industrial;
- . Manutenção de Sistemas Mecatrónicos;
- . Produção Artística para a Conservação e Restauro;
- . Produção de Atividades para o Turismo Cultural;
- . Qualidade Ambiental;
- . Realização e Produção Televisiva;
- . Segurança e Proteção Civil;
- . Som e Imagem;
- . Tecnologia e Programação de Sistemas de Informação;
- . Web e Dispositivos Móveis.



+info em [www.ipt.pt](http://www.ipt.pt)



### Perfil Profissional

Conceber jogos digitais e criar todas as suas componentes artísticas, de forma individual ou integrado numa equipa de desenvolvimento multidisciplinar.

### Atividades Principais

- Conceber vários tipos de jogos digitais, na sua vertente artística;
- Definir e criar os principais componentes necessários à criação de um jogo digital;
- Desenhar um jogo digital nos seus componentes de história, ilustração, áudio, modelação e animação;
- Definir e criar os componentes de história de um jogo digital;
- Definir e criar os componentes áudio de um jogo digital;
- Definir e criar os componentes de ilustração de um jogo digital;
- Definir e criar os componentes de modelação de um jogo digital;
- Definir e criar os componentes de animação de um jogo digital;
- Planear e implementar planos de comunicação e marketing no contexto dos jogos digitais.

### Plano de Estudos

UNIDADES CURRICULARES	ECTS
Análise aos Jogos Digitais	5
Fundamentos de Jogos	4
História e Evolução dos Jogos	4
Ilustração Digital	5
Inglês Técnico	4
Português	6
Atelier de Criatividade	2
História, Cenários e Personagens	5
Animação Digital	5
Estudo do Movimento	5
Desenho de Jogos Digitais	5
Tecnologias Áudio para Jogos	5
Estratégias de Escrita Criativa	5
Laboratório Desenvolvimento de Jogos	8
Tópicos de Modelação Digital	5
Pré-Produção	5
Criação de Música	5
Projeto e Marketing para Indústria de Jogos Digitais	5
Atelier de Inovação e Empreendedorismo	2
Estágio	30

### Saídas Profissionais

- Estúdios de Jogos Digitais;
- Produtoras de Imagem e Vídeo;
- Produtoras de Cinema;
- Gabinetes de Design de Comunicação;
- Empresas de Comunicação Multimédia, Novas Tecnologias e Televisão;
- Empresas de Comunicação e Produção Audiovisual;
- Agências de Publicidade.

### Funções a desempenhar

- Game Artist (conceção, criação de objetos, ambientes e personagens para jogos digitais);
- Animation Artist (organização, direção e acompanhamento da animação de um jogo digital);
- Audio Designer (conceção e criação da música, efeitos sonoros, vozes de personagens e instruções verbais de um jogo digital);
- Narrative Copywriter (conceção e criação de diálogos e narrativas de suporte para jogos digitais);
- Lead Artist (coordenação da equipa artística de um jogo digital);
- Level Editor (conceção e criação dos elementos de um aspeto particular (nível) de um jogo digital);
- Creative Director (coordenação do desenvolvimento do aspeto geral e grafismo de um jogo digital).

### Coordenador

**Carlos Mora**  
carlos.mora@ipt.pt

## Segue o teu caminho!

01

### cTeSP

Artes  
para Jogos  
Digitais

Mercado  
de Trabalho

02

### Licenciatura

Design e Tecnologia  
das Artes Gráficas  
Informática e Tecnologias  
Multimédia  
Cinema Documental

Mercado  
de Trabalho

03

### Mestrado

Engenharia Informática  
- Internet das Coisas

Mercado  
de Trabalho

### Contactos

**Instituto Politécnico de Tomar**  
Escola Superior de Tecnologia  
de Abrantes  
Rua 17 de Agosto de 1808  
2200 - 370 Abrantes  
Tel: +351 241 379 500  
servacademicos.esta@ipt.pt