

Unidade Curricular	Ano	Sem	Docente	Julho	15	16	17	18	19	20	22	23	24	25	26	27		
				seg	ter	qua	qui	sex	sáb	seg	ter	qua	qui	sex	sáb			
Arte Digital 2D para Videojogos	1	1	José Raimundo	a)														
Conceção e Especificação de Videojogos			Eva Oliveira	a)														
Programação Orientada a Objetos			Eduardo Peixoto										14h30					
Programação Imperativa			Nuno Rodrigues	14h30														
Elementos Matemáticos para a Computação Gráfica			Teresa Abreu		14h30													
Estruturas de Dados Avançadas		2	2	Luís Ferreira	a)													
Matemática Computacional				Natália Rego				14h30										
Arquitectura de Dispositivos de Suporte a Jogos				Sandro Carvalho													10h00	
Probabilidades e Estatística				Estela Vilhena										10h00				
Técnicas de Desenvolvimento de Videojogos				Daniel Nogueira											10h00			
Programação e Desenvolvimento Web	2	1	Eva Oliveira					14h30										
Desenvolvimento de Jogos para Plataformas Móveis			Lourenço Gomes									14h30						
Introdução à Visão por Computador			José Brito													14h30		
Sistemas de Armazenamento de Dados			Paulo Teixeira												10h00			
Física Aplicada aos Videojogos		2	2	Daniel Miranda	10h00													
Desenvolvimento de Jogos Aplicado				Eva Oliveira	a)													
Tecnologias de Animação 3D para Videojogos				António Teixeira	a)													
Programação 3D				Duarte Duque			10h00											
Técnicas de Computação Gráfica para Efeitos Visuais				António Teixeira	a)													
Inteligência Artificial Aplicada a Jogos				Daniel Nogueira	10h00													
Programação de Jogos em Rede	3	1	Eduardo Peixoto										14h30					
Projecto Aplicado			Duarte Duque	a)														
Tecnologias Emergentes em Vídeojogos			2	2	Daniela Cruz					10h00								
Técnicas Avançadas de Programação 3D	Moisés Moreira				10h00													
Empreendedorismo e Criação de Empresas	Rita Gonçalves														14h30			

a) Conforme definido na metodologia de avaliação da unidade não se aplica metodologia de avaliação por exame