

| | | | |
|--------------------------|--|-------------------|---|
| Unidade Curricular | Gestão de Projetos e Produção de Jogos | Área Científica | Ciências Empresariais |
| Licenciatura em | Design de Jogos Digitais | Escola | Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo |
| Ano Letivo | 2018/2019 | Ano Curricular | 3 |
| Nível | 1-3 | Créditos ECTS | 6.0 |
| Tipo | Semestral | Semestre | 1 |
| Código | 8309-414-3104-00-18 | | |
| Horas totais de trabalho | 162 | Horas de Contacto | T - TP 60 PL - TC - S - E - OT - O - |

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Joao Carlos de Carvalho Franco

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Criar comportamentos organizativos;
2. Desenvolver capacidades de trabalho em equipa;
3. Criar um espírito corporativo de projeto;
4. Conhecer ferramentas eletrónicas de Gestão de Projeto;
5. Desenvolver hábitos de rigor no cumprimento de tarefas;
6. Desenvolver capacidades de organização de workflow no desenvolvimento de jogos digitais.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Não aplicável.

Conteúdo da unidade curricular

1. Introdução à Gestão de Projeto 2. O ciclo de vida da Gestão de Projeto 3. Planeamento - Definir 4. Planeamento - Planear 5. Implementação - Organizar 6. Implementação - Controlar 7. Implementação - Fechar 8. Comunicação 9. Risco

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Introdução à Gestão de Projeto
 - O que é um projeto
 - O que é a Gestão de Projeto
 - Porquê enveredar pela Gestão de Projeto
 - Causas que motivam a falha de um projeto
2. O ciclo de vida da Gestão de Projeto
3. Planeamento - Definir
 - Estado do Problema
 - Identificar os objetivos do Projeto
 - Listar os objetivos
 - Determinar os recursos preliminares
 - Identificar pressupostos e riscos
4. Planeamento - Planear
 - Identificar as atividades do projeto
 - Estimar tempo e custos
 - Sequenciar as atividades do projeto
 - Identificar atividades críticas
 - Escrever uma proposta de projeto
5. Implementação - Organizar
 - Determinar necessidades de pessoal
 - Recrutar o Gestor de Projeto
 - Recrutar a equipa do projeto
 - Organizar a equipa envolvida no projeto
 - Atribuir tarefas de trabalho
6. Implementação - Controlar
 - Definir o estilo de gestão
 - Definir ferramentas de controlo
 - Preparar relatórios de estado
 - Rever a calendarização das tarefas do projeto
 - Ordens de alteração de objetivos
7. Implementação - Fechar
 - Obter a aceitação do cliente
 - Instalar logística de entrega
 - Documentar o projeto
 - Apresentar o relatório final
 - Conduzir auditoria pós-implementação
8. Comunicação
 - Processos necessários para assegurar a criação de informação apropriada
 - A informação em tempo real (recolha, análise, armazenamento e ultimate de dados)
 - Técnicas de trabalho em equipa (reuniões)
9. Risco
 - Processos que permitem identificar, analisar e responder aos fatores de risco do projeto
 - Maximização dos resultados positivos e minimização das consequências dos acontecimentos adversos

Bibliografia recomendada

1. Chandler, H. M. (2010). The Game Production Handbook, Second Edition. Sudbury, Mississauga & Londres: Jones and Bartlett Publishers. [ISBN: 1934015407]
2. Lewis, J. (2007). Fundamentals of Project Management. ANACOM: American Management Association. [ISBN: 0814408796]
3. Silva, M. (2010). Microsoft Project 2010. FCA - Editora de Informática. [ISBN: 978-972-722-663-4]
4. Weiss, J. e R. Wysocki. (1992). 5-Phase Project Management, a practical planning and implementation guide. Addison-Wesley. [ISBN: 0201563169]
5. Westland, J. (2006). The Project Management Life Cycle - A complete step-by-step methodology for initiating, planning, executing and closing a project successfully. Kogan Page. [ISBN: 0749449071]

Métodos de ensino e de aprendizagem

HORAS DE CONTATO: Método expositivo, método interrogativo e método ativo. HORAS NÃO PRESENCIAIS: Método ativo. RECURSOS UTILIZADOS: Jogos digitais disponíveis no mercado (internet, pc, consolas, mobile services) e documentos de design e post-mortems.

Alternativas de avaliação

- Avaliação Distribuída - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
- Trabalhos Práticos - 40% (- Trabalho Final (Nota mínima de 8/20 valores). A apresentar na última semana de aulas (40%))
- Temas de Desenvolvimento - 10% (- Atividade desenvolvida no âmbito da semana interdisciplinar DJD (10%))
- Exame Final Escrito - 50% (Nota mínima de 8/20 valores. A realizar de acordo com o calendário de exames)

Língua em que é ministrada

Português

Validação Eletrónica

| | | | |
|--------------------------------|-----------------------------|-----------------------------------|------------------------------|
| Joao Carlos de Carvalho Franco | João Paulo Pereira de Sousa | Joana Maria Sampaio Rua Fernandes | Luisa Margarida Barata Lopes |
| 12-11-2018 | 12-11-2018 | 19-11-2018 | 19-11-2018 |