

Unidade Curricular	Pré-Produção de Jogos (anteprojecto)	Área Científica	Game Design
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo
Ano Letivo	2019/2020	Ano Curricular	3
Tipo	Semestral	Semestre	2
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - - TP - - PL - - TC - - S - - E - - OT 20 O - -
Nível	1-3	Créditos ECTS	6.0
Código	8309-414-3201-00-19		

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) Barbara Costa Vilas Boas Barroso

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Caso o aluno prossiga para Projeto: Desenvolver um ante-projecto (documentação de design e plano de gestão concluídos). Preparar sessão de pitching para validação dos projetos a produzir em Projeto.
2. Caso o aluno execute Estágio: Desenvolver um ante-projecto (análise à entidade, métodos e competências da função que vai desempenhar). Preparar sessão de apresentação oral do trabalho desenvolvido.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

aplicar os conhecimentos adquiridos em todas as unidades curriculares dos 5 semestres anteriores.

Conteúdo da unidade curricular

Os conteúdos a desenvolver nesta unidade curricular prendem-se com o futuro projeto ou estágio do aluno, pelo que irão abranger, de forma genérica, os diferentes perfis do curso de Design de Jogos Digitais.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

- não aplicável.

Bibliografia recomendada

1. Chandler, H. M. (2008). The Game Production Handbook, (2nd edition). Sudbury: Jones & Bartlett Publishers. [ISBN: 9781934015407]
2. Novak, J. (2011). Game Development Essentials: An Introduction (3rd edition). Boston: Delmar Cengage Learning. [ISBN: 9781111307653]
3. Schell, J. (2008). The Art of Game Design: A book of lenses (1st edition). Burlington: Morgan Kaufmann. [ISBN: 9780615218281]
4. Thorn, A. (2013). Game Development Principles. Boston: Delmar Cengage Learning. [ISBN: 9781285427058]
5. Bibliografia específica: a designar pela docente, caso a caso.

Métodos de ensino e de aprendizagem

Em regime tutorial, a docente acompanhará, através de um método ativo e interrogativo, a execução de todo o trabalho de pré-produção de um jogo / projeto ou preparação de um estágio.

Alternativas de avaliação

- Avaliação Final - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
- Relatório e Guiões - 100% (Com apresentação oral perante um júri. Avaliação registada em ata.)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Barbara Costa Vilas Boas Barroso	João Paulo Pereira de Sousa	Aida Maria Oliveira Carvalho	Luisa Margarida Barata Lopes
02-03-2020	09-03-2020	09-03-2020	11-03-2020