

Unidade Curricular	Projeto / Estágio		Área Científica	Artes Visuais/Ciências da Computação/Game Design	
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais		Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo	
Ano Letivo	2019/2020	Ano Curricular	3	Nível	1-3
Créditos ECTS	18.0				
Tipo	Semestral	Semestre	2	Código	8309-414-3202-00-19
Horas totais de trabalho	486	Horas de Contacto	T -	TP -	PL -
			TC -	S -	E -
			OT 60	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) Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Ines Monteiro Barbedo de Magalhaes, João Paulo Pereira de Sousa

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. aplicar conhecimentos, ferramentas e técnicas necessários para o desenvolvimento e gestão de um projeto;
2. organizar, planejar e programar as tarefas no tempo;
3. analisar e avaliar propostas, sugerir soluções e selecionar estratégias;
4. trabalhar em grupo, respeitar os princípios éticos e demonstrar capacidade critica e de autocritica;
5. demonstrar preocupações com a qualidade e a estética do projeto;
6. adaptar-se a novas situações, produzir novas ideias, ter espírito de iniciativa e empreendedorismo.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

ter concluído com êxito a unidade curricular de Pré-produção de Jogos.

Conteúdo da unidade curricular

O conteúdo do projeto a desenvolver ou do estágio a realizar em contexto real de trabalho deverá abranger, de forma genérica, as áreas globais da criação e desenvolvimento de jogos digitais (Game Design, Artes Visuais e Programação), pondo em prática o ante-projeto construído na unidade curricular de Pré-produção de Jogos. Assim, cada projeto / estágio terá os seus conteúdos específicos.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

- Específica de cada projeto / estágio.

Bibliografia recomendada

Bibliografia a indicar pelos orientadores em função do projeto / estágio a desenvolver.

Métodos de ensino e de aprendizagem

Em regime tutorial, os orientadores acompanharão, através de um método ativo e interrogativo, a execução de todo o trabalho de desenvolvimento de um jogo / projeto ou execução de um estágio.

Alternativas de avaliação

1. Avaliação de acordo com Regulamento da UC - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
2. Alunos Mobilidade-Avaliação c/ Regulamento próprio - (Ordinário, Trabalhador) (Final)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Ines Monteiro Barbedo de Magalhaes, João Paulo Pereira de Sousa	João Paulo Pereira de Sousa	Aida Maria Oliveira Carvalho	Luisa Margarida Barata Lopes
01-03-2020	01-03-2020	01-03-2020	01-03-2020