

Unidade Curricular	Seminário	Área Científica	Game Design
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	2
Código	8309-414-3203-00-18		
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - TP - PL - TC - S 20 - E - OT - O -

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

Nome(s) do(s) docente(s) Carlos Sousa Casimiro da Costa, Lynn Rosalina Gama Alves

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Demonstrar competências transversais (soft skills) para o ingresso no mercado de trabalho.
2. Aplicar competências específicas em determinado campo dos jogos digitais, adquiridas ao longo do curso e complementadas com presença de um especialista da área.

Pré-requisitos

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

Conteúdo da unidade curricular

O conteúdo programático desta unidade curricular é definido em cada ano letivo. São abordados temas relevantes para a futura atividade profissional dos alunos, complementares aos abordados nas restantes unidades curriculares, permitindo reforçar o seu perfil profissional, quer ao nível das competências específicas quer ao nível das competências gerais.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Jogos digitais e educação;
2. Ferramentas para o empreendedorismo;
3. Estudos de caso: metodologias de trabalho nas empresas.

Bibliografia recomendada

A sugerir por cada interveniente.

Métodos de ensino e de aprendizagem

Sessões com especialistas em campos dos Jogos Digitais, com metodologia expositiva, demonstrativa ou ativa.

Alternativas de avaliação

1. Alternativa única - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Relatório e Guiões - 90% (Avaliação por júri registada em ata.)
 - Trabalhos Práticos - 10% (semana interdisciplinar)
2. Alunos em Mobilidade - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Relatório e Guiões - 100% (Avaliação por júri registada em ata.)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Carlos Sousa Casimiro da Costa, Lynn Rosalina Gama Alves	João Paulo Pereira de Sousa	Aida Maria Oliveira Carvalho	Luisa Margarida Barata Lopes
03-05-2019	07-05-2019	09-05-2019	17-05-2019