

Unidade Curricular	Seminário	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
Nível	1-3	Créditos ECTS	6.0
Tipo	Semestral	Semestre	2
Código	8309-414-3203-00-19		
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) João Paulo Pereira de Sousa

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. Workshops sobre Rigging.
4. Workshop sobre Materiais/Texturas/UV.

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% (Realização de trabalhos práticos.)
 - Projetos - 10% (Semana interdisciplinar.)
2. Alunos em Mobilidade - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Relatório e Guiões - 90% (Realização de trabalhos práticos.)
 - Projetos - 10% (Semana interdisciplinar.)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

João Paulo Pereira de Sousa	João Paulo Pereira de Sousa	Aida Maria Oliveira Carvalho	Luisa Margarida Barata Lopes
09-03-2020	09-03-2020	09-03-2020	11-03-2020