

Unidade Curricular	Seminário	Área Científica	Game Design
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo
Ano Letivo	2020/2021	Ano Curricular	3
Nível	1-3	Créditos ECTS	6.0
Tipo	Semestral	Semestre	2
Código	8309-414-3203-00-20		
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, 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. 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, Lynn Rosalina Gama Alves	João Paulo Pereira de Sousa	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
09-03-2021	09-03-2021	27-03-2021	29-03-2021