

Unidade Curricular	Projeto integrado 2		Área Científica	Design e desenvolvimento de jogos	
Mestrado em	Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais		Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela	
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	1	Nível	2-1
Créditos ECTS	6.0				
Tipo	Semestral	Semestre	2	Código	5074-802-1202-00-23
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - -	TP - -	PL 45
			TC - -	S - -	E - -
			OT - -	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, Carlos Sousa Casimiro da Costa, João Paulo Pereira de Sousa

### Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Integrar conhecimentos e competências adquiridos nas restantes UCs do semestre no design e desenvolvimento de um jogo.
2. Ter a capacidade de auto e hetero análise da aplicação destes conhecimentos e competências, visando a melhoria do projeto.

### Pré-requisitos

Não aplicável

### Conteúdo da unidade curricular

O foco desta UC é projetual, no design e desenvolvimento de um jogo de média a alta complexidade, desenvolvido colaborativamente em pequenas equipas. Para além da convocação de conhecimentos e competências trabalhados nas restantes UCs do semestre, para sistematização e aplicação agregada, são abordadas questões transversais à praxis na área dos jogos digitais.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Design e desenvolvimento sob metodologias ágeis:
  - Ciclo de vida, planeamento e fases de desenvolvimento de um projeto;
  - Avaliação e mitigação de riscos;
  - Prazos, recursos e custos;
  - Subcontratação;
  - Submissão.
2. Comunicação:
  - Liderança e gestão de equipa;
  - Relacionamento com clientes e/ou produtores externos;
  - Divulgação do projeto.
3. Ferramentas comuns aos diferentes perfis dos membros da equipa:
  - Ciclos iterativos e controlo de versões;
  - Uso de repositórios partilhados;
  - Documentação dinâmica dos processos.
4. Reflexão crítica sobre o trabalho desenvolvido:
  - Avaliação interna;
  - Benchmarking
  - Playtesting;
  - Postmortem.

### Bibliografia recomendada

1. Ambler, S. W. & Lines, M. (2012). Disciplined Agile Delivery (DAD): Practitioner's Guide to Agile Software Delivery in the Enterprise. IBM Press. ISBN: 0132810131.
2. deWinter, J. & Moeller, R. M. (2014). Computer Games and Technical Communication. Critical Methods and Applications at the Intersection. Routledge. ISBN 9781138710207.
3. Malakar, S. (2021). AGILE in Practice: Practical Use-cases on Project Management Methods including Agile, Kanban and Scrum. BPB Publications. ISBN: 978-9389423440.
4. Whitaker, J. & Mancini, R. (2012). Technical Documentation and Process. 1st Edition. CRC Press. ISBN: 978-1439861592.
5. Bibliografia específica a cada equipa / projeto articulada com os docentes da UC.

### Métodos de ensino e de aprendizagem

Esta UC caracteriza-se pela abordagem de prática-laboratorial, com recurso a equipamentos técnicos adequados ao design e desenvolvimento de um jogo digital. Estimam-se equipas de 4 a 6 alunos. A exposição de conteúdos suporta o reforço de conceitos, técnicas ou metodologias em função da praxis. A atitude dinâmica e de coresponsabilização na equipa será encorajada em reuniões de sprint semanal.

### Alternativas de avaliação

- Avaliação Final - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
- Projetos - 100% (Projeto desenvolvido colaborativamente com apresentação final de resultados.)

### Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

### Validação Eletrónica

Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Carlos Sousa Casimiro da Costa, João Paulo Pereira de Sousa	João Paulo Pereira de Sousa	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Luisa Margarida Barata Lopes
20-03-2024	03-04-2024	10-04-2024	17-04-2024