

Unidade Curricular	Pré-Produção de Jogos	Área Científica	Game Design
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	3
Tipo	Semestral	Semestre	2
Nível	1-3	Créditos ECTS	6.0
Código	8309-801-3202-00-23		
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - - TP - - PL - - TC - - S - - E - - OT 30 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, Inês Filipa Brasil Lagarto

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Caso o aluno prossiga para Projeto: Desenvolver um anteprojecto (documentação de design e plano de gestão). Preparar sessão de pitching para validação dos projetos a produzir em Projeto.
2. Caso o aluno execute Estágio: Desenvolver um anteprojecto (análise à entidade, métodos e competências da função que vai desempenhar). Preparar sessão de apresentação oral do trabalho desenvolvido.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

aplicar os conhecimentos adquiridos em todas as unidades curriculares dos 5 semestres anteriores.

Conteúdo da unidade curricular

Os conteúdos a desenvolver nesta unidade curricular prendem-se com o futuro projeto ou estágio do aluno, pelo que irão abranger, de forma genérica, os diferentes perfis da licenciatura em Design de Jogos Digitais.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

- não aplicável.

Bibliografia recomendada

1. Chandler, H. M. (2013). The Game Production Handbook, (3rd edition). Sudbury: Jones & Bartlett Publishers. [ISBN: 9781449688097]
2. Chandler, H. M. (2020). The Game Production Toolbox, (1st edition). Boca Raton, FL: CRC Press. [ISBN: 9781138341708]
3. Novak, J. (2011). Game Development Essentials: An Introduction (3rd edition). Boston: Delmar Cengage Learning. [ISBN: 9781111307653]
4. Thorn, A. (2013). Game Development Principles. Boston: Delmar Cengage Learning. [ISBN: 9781285427058]
5. Bibliografia específica: a designar pela docente, caso a caso.

Métodos de ensino e de aprendizagem

Em regime tutorial, a docente acompanhará, através de um método ativo e interrogativo, a execução de todo o trabalho de pré-produção de um jogo / projeto ou preparação de um estágio.

Alternativas de avaliação

- Avaliação Final - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
- Relatório e Guiões - 100% (Com apresentação oral perante um júri. Avaliação registada em ata.)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Inês Filipa Brasil Lagarto	Ines Monteiro Barbedo de Magalhaes	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
21-05-2024	21-05-2024	22-05-2024	22-05-2024