INSTITUTO POLITÉCNICO DE BRAGANÇA

Unidade Curricular	Projeto integrado 1			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	1	Código	5074-802-1106-00-23		

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 Tutórica; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s): Ana Lucia Jesus Pinto, Anabela Neves Alves de Pinho, Barbara Costa Vilas Boas Barroso

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
1. integração dos conhecimentos e habilidades adquiridos nas restantes unidades curriculares do semestre no design e desenvolvimento de um jogo;
2. demonstrar capacidade de auto e hétero análise da aplicação destes conhecimentos e habilidades, visando a melhoria do projeto.

Pré-requisitos

Não aplicável

Conteúdo da unidade curricular

O foco é projetual, no design e desenvolvimento de um jogo de baixa a média complexidade, em pequenas equipas colaborativas, sob uma metodologia ágil, aplicando conhecimentos e competências desenvolvidos nas restantes UCs do semestre. Para sistematização e aplicação agregada são abordadas questões transversais à práxis. Cada equipa deverá conceituar, desenvolver e validar pelo menos uma solução, de acordo com o planeamento definido e respeitando os requisitos técnicos e a experiência do jogador.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Design e desenvolvimento sob metodologias ágeis:
   - Ciclo de vida, planeamento e fases de desenvolvimento de um projeto.
2. Comunicação:
   - Interna à equipa;
   - Externa à equipa;
   - Como incentivo ao desempenho individual e coletivo;
   - Sobre o jogo como produto (apresentações e demos).
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:
   - Autoavaliação;
   - Revisão entre pares;
   - 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 carateriza-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

Ana Lucia Jesus Pinto, Anabela Neves Alves de Pinho, Barbara Costa Vilas Boas Barroso	João Paulo Pereira de Sousa	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Luisa Margarida Barata Lopes
11-10-2023	12-10-2023	12-10-2023	15-10-2023

Este documento só tem validade académica depois de autenticado, em todas as suas folhas, com o selo a óleo da Instituição.