

Unidade Curricular	Seminário	Área Científica	Game Design
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela
Ano Letivo	2021/2022	Ano Curricular	3
Nível	1-3	Créditos ECTS	6.0
Tipo	Semestral	Semestre	2
Código	8309-414-3203-00-21		
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) Jessica Maria Carvalho Carrico, 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. Perfis profissionais na indústria de design e desenvolvimento de jogos;
3. Ferramentas para a inserção no mercado de trabalho.

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. AVALIAÇÃO DISTRIBUÍDA - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
 - Relatório e Guiões - 50% (Breve concetualização e fundamentação de projeto na área dos jogos digitais e educação.)
 - Temas de Desenvolvimento - 50% (Estratégia de comunicação do perfil pessoal de competências.)
2. ALUNOS EM MOBILIDADE - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
 - Relatório e Guiões - 50% (Breve concetualização e fundamentação de projeto na área dos jogos digitais e educação.)
 - Temas de Desenvolvimento - 50% (Estratégia de comunicação do perfil pessoal de competências.)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Jessica Maria Carvalho Carrico, Lynn Rosalina Gama Alves	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
15-03-2022	15-03-2022	15-03-2022	21-03-2022