

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 trab	alho 162	Horas de Contacto				E - OT - 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

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

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)

- Jogos digitais e educação;
 Perfis profissionais na indústria de design e desenvolvimento de jogos;
 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

- 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.)

 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

- Português
 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