

Unidade Curricular	Gestão de Projeto e Produção de Jogos	Área Científica	Ciências Empresariais
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	1
Nível	1-3	Créditos ECTS	6.0
Código	8309-801-3104-00-23		
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - - TP 60 PL - 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) Joao Carlos de Carvalho Franco

#### Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Criar comportamentos organizativos;
2. Desenvolver capacidades de trabalho em equipa;
3. Criar um espírito corporativo de projeto;
4. Conhecer ferramentas eletrónicas de Gestão de Projeto;
5. Desenvolver hábitos de rigor no cumprimento de tarefas;
6. Desenvolver capacidades de organização de workflow no desenvolvimento de jogos digitais.

#### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:  
Não aplicável.

#### Conteúdo da unidade curricular

1. Introdução à Gestão de Projeto
2. O ciclo de vida da Gestão de Projeto
3. Planeamento - Definir
4. Planeamento - Planear
5. Implementação - Organizar
6. Implementação - Controlar
7. Implementação - Fechar
8. Comunicação
9. Risco

#### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Introdução à Gestão de Projeto
  - O que é um projeto
  - O que é a Gestão de Projeto
  - Porquê enveredar pela Gestão de Projeto
  - Causas que motivam a falha de um projeto
2. O ciclo de vida da Gestão de Projeto
3. Planeamento - Definir
  - Estado do Problema
  - Identificar os objetivos do Projeto
  - Listar os objetivos
  - Determinar os recursos preliminares
  - Identificar pressupostos e riscos
4. Planeamento - Planear
  - Identificar as atividades do projeto
  - Estimar tempo e custos
  - Sequenciar as atividades do projeto
  - Identificar atividades críticas
  - Escrever uma proposta de projeto
5. Implementação - Organizar
  - Determinar necessidades de pessoal
  - Recrutar o Gestor de Projeto
  - Recrutar a equipa do projeto
  - Organizar a equipa envolvida no projeto
  - Atribuir tarefas de trabalho
6. Implementação - Controlar
  - Definir o estilo de gestão
  - Definir ferramentas de controlo
  - Preparar relatórios de estado
  - Rever a calendarização das tarefas do projeto
  - Ordens de alteração de objetivos
7. Implementação - Fechar
  - Obter a aceitação do cliente
  - Instalar logística de entrega
  - Documentar o projeto
  - Apresentar o relatório final
  - Conduzir auditoria pós-implementação
8. Comunicação
  - Processos necessários para assegurar a criação de informação apropriada
  - A informação em tempo real (recolha, análise, armazenamento e utilização de dados)
  - Técnicas de trabalho em equipa (reuniões)
9. Risco
  - Processos que permitem identificar, analisar e responder aos fatores de risco do projeto
  - Maximização dos resultados positivos e minimização das consequências dos acontecimentos adversos

#### Bibliografia recomendada

1. Chandler, H. M. (2010). The Game production handbook, (2th ed. ). Sudbury, Mississauga & Londres: Jones and Bartlett Publishers. [ISBN: 1934015407]
2. Lewis, J. (2007). Fundamentals of Project Management. ANACOM: American Management Association. [ISBN: 0814408796]
3. Silva, M. (2010). Microsoft Project 2010. FCA - Editora de Informática. [ISBN: 978-972-722-663-4]
4. Weiss, J. e R. Wysocki. (1992). 5-Phase Project Management, a practical planning and implementation guide. Addison-Wesley. [ISBN: 0201563169]
5. Westland, J. (2006). The Project Management Life Cycle - A complete step-by-step methodology for initiating, planning, executing and closing a project successfully. Kogan Page. [ISBN: 0749449071]

**Métodos de ensino e de aprendizagem**

HORAS DE CONTATO: Método expositivo, método interrogativo e método ativo. HORAS NÃO PRESENCIAIS: Método ativo. RECURSOS UTILIZADOS: Jogos digitais disponíveis no mercado (internet, pc, consolas, mobile services) e documentos de design e post-mortems.

**Alternativas de avaliação**

1. Avaliação Final - (Ordinário) (Final, Recurso, Especial)
  - Trabalhos Práticos - 40% (- Trabalho Final (Nota mínima de 7/20 valores). Inclui o projeto entre unidades curriculares)
  - Temas de Desenvolvimento - 10% (- Atividade desenvolvida no âmbito da semana interdisciplinar DJD)
  - Exame Final Escrito - 50% (Nota mínima de 7/20 valores. A realizar de acordo com o calendário de exames)
2. Avaliação Final - (Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
  - Trabalhos Práticos - 50% (- Trabalho Final (Nota mínima de 7/20 valores). Inclui o projeto entre unidades curriculares)
  - Exame Final Escrito - 50% (Nota mínima de 7/20 valores. A realizar de acordo com o calendário de exames)
3. Alunos em mobilidade/erasmus - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
  - Trabalhos Práticos - 40% (-Trabalho Final (Nota mínima de 7/20 valores). Inclui o projeto entre unidades curriculares)
  - Exame Final Escrito - 50% (Nota mínima de 7/20 valores. A realizar de acordo com o calendário de exames)
  - Temas de Desenvolvimento - 10% (- Atividade desenvolvida no âmbito da semana interdisciplinar DJD)

**Língua em que é ministrada**

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

**Validação Eletrónica**

Joao Carlos de Carvalho Franco	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Catarina Alexandra Alves Fernandes	Luisa Margarida Barata Lopes
07-02-2024	07-02-2024	07-02-2024	14-02-2024