

Unidade Curricular	Opção 1 - Projeto	Área Científica	Ciências da Computação/Game Design/Audiovisual		
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela		
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	3	Nível	1-3
Créditos ECTS	18.0				
Tipo	Semestral	Semestre	2	Código	8309-801-3201-02-23
Horas totais de trabalho	486	Horas de Contacto	T -	TP -	PL -
			TC -	S -	E 400
			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) Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Ines Monteiro Barbedo de Magalhaes, João Paulo Pereira de Sousa

#### Resultados da aprendizagem e competências

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

1. aplicar conhecimentos, ferramentas e técnicas necessários para o desenvolvimento e gestão de um projeto;
2. organizar, planejar e programar as tarefas no tempo;
3. analisar e avaliar propostas, sugerir soluções e selecionar estratégias;
4. trabalhar em grupo, respeitar os princípios éticos e demonstrar capacidade crítica e de autocrítica;
5. demonstrar preocupações com a qualidade e a estética do projeto;
6. adaptar-se a novas situações, produzir novas ideias, ter espírito de iniciativa e empreendedorismo.

#### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

ter concluído com êxito a unidade curricular de Pré-produção de Jogos.

#### Conteúdo da unidade curricular

O conteúdo do projeto a desenvolver deverá abranger, de forma genérica, as áreas globais da criação e desenvolvimento de jogos digitais (Game Design, Artes Visuais e Programação), pondo em prática o ante-projeto construído na unidade curricular de Pré-produção de Jogos. Assim, cada projeto terá os seus conteúdos específicos.

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

- Específica de cada projeto.

#### Bibliografia recomendada

Bibliografia a indicar pelos orientadores em função do projeto a desenvolver.

#### Métodos de ensino e de aprendizagem

Em regime tutorial, os orientadores acompanharão, através de um método ativo e interrogativo, a execução de todo o trabalho de desenvolvimento de um jogo / projeto.

#### Alternativas de avaliação

1. Avaliação de acordo com Regulamento da UC - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
2. Alunos Mobilidade-Avaliação c/ Regulamento próprio - (Ordinário, Trabalhador) (Final)

#### Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

#### Validação Eletrónica

Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Ines Monteiro Barbedo de Magalhaes, João Paulo Pereira de Sousa	Ines Monteiro Barbedo de Magalhaes	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
10-04-2024	10-04-2024	05-05-2024	08-05-2024