

Unidade Curricular	Seminário	Área Científica	Artes Visuais/Ciências da Computação/Game Design		
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
Tipo	Semestral	Semestre	2	Créditos ECTS	6.0
Horas totais de trabalho		162		Horas de Contacto	
		T	-	TP	-
		PL	-	TC	-
		S	-	E	-
		OT	30	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) Raquel Cristina Sousa Pires

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 Contínua - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - 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

Raquel Cristina Sousa Pires	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
27-05-2024	29-05-2024	31-05-2024	04-06-2024