

PROJETO APLICADO I

Licenciatura em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Código: 10501

Área Científica Predominante: Computação Gráfica e Multimédia

Docente: Eva Ferreira de Oliveira

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 90h Carga Trabalho: 210h

ECTS: 11,0

Objetivos

Nesta unidade curricular pretende-se por em prática os conhecimentos e capacidades que o aluno adquiriu ao longo da licenciatura através do desenvolvimento de um videojogo. O aluno terá de criar e apresentar um produto final, videojogo, que é composto por: Especificação do videojogo (requisitos, arquitetura e storyboard); Implementação do software; Documentação (relatório detalhado e manual do videojogo); Apresentação do videojogo.

Resultados da Aprendizagem

Os alunos que concluíam com sucesso esta unidade curricular deverão ser capazes de:

- Selecionar e aplicar técnicas apropriadas para analisar um problema e desenvolver uma solução;
- Aplicar técnicas de gestão de projetos no desenvolvimento de um produto de software;
- Produzir um trabalho complexo dentro de um prazo específico;
- Serem críticos em relação à literatura relevante, ao produto e aos métodos utilizados;
- Comunicar informação técnica de forma eficiente.

Conteúdos Programáticos

1. Gestão de projetos.
2. Capacidades de investigação: pesquisa bibliográfica, avaliação e análise de fontes.
3. A análise, resolução e seleção de problemas.
4. Conceção de videojogos.

5. Implementação de projetos de videojogos.
6. Capacidades de comunicação: relatórios, apresentações e comunicação verbal.

Bibliografia Recomendada

Loeliger, Jon (2009), "Version Control with Git", O'Reilly. ISBN: 978-0-596-52012-0

Sink, Erik (2011), "Version Control by Example", Pyrean Gold Press

Dawson, C. (2000), "The Essence of Computing Projects: A Student's Guide", Prentice Hall.

Schwaber, Ken and Sutherland, Jeff (2013), "The Scrum Guide".

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Unidade curricular de Projeto Aplicado I visa que os alunos demonstrem, através da implementação de um videojogo, que dominam os conhecimentos previamente adquiridos. Mas, além disso, é necessário abordar conteúdos inerentes à implementação de projetos. O sucesso da implementação de uma aplicação depende intrinsecamente da gestão e organização dos seus intervenientes. O tempo, conflitos, decisões ou interesses são problemáticas comuns em equipas de trabalho. Pretende-se assim abordar esta temática de gestão de projetos tornando os alunos capazes de gerir uma equipa, organizar e planear projetos. Um dos objetivos desta Unidade Curricular é capacitar os alunos para que estes se tornem autónomos na conceção de um videojogo através de uma especificação formal e válida. Desta forma são transferidas para os alunos as capacidades de investigar, analisar, avaliar, solucionar e seleccionar para determinar a melhor solução. Na etapa seguinte o aluno levará a cabo a implementação do projeto.

Métodos de Avaliação

(J1)Jogo 1ª milestone - 20%

(J2)Jogo2ª milestone - 20%

(J3)JogoEntrega final - 20%

(PD)Processo de desenvolvimento - 10%

(GP)Gestão de Projeto - 10%

(AO)Apresentação Oral - 20%

Nota Final = 0.2 J1 + 0.2 J2 + 0.2 J3 + 0.1 PD + 0.1 GP + 0.2AO

Os alunos deverão obter, pelo menos, 8 valores (numa escala de 0 a 20 valores) em cada um dos momentos de avaliação.

Será considerada para o cálculo da nota final do aluno, o percentual do seu trabalho desenvolvido dentro do projecto de grupo.

Devido as característica de desenvolvimento do projecto,nãoé permitida a realização (ou melhoria) da UC na época de exames ou época especial de exames.

O aluno terá aprovação à unidade curricular se a sua classificação final for igual ou superior a 10 valores.