

PROJETO INTEGRADO I

Mestrado em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Código: 20600

Área Científica Predominante: Computação Gráfica e Multimédia

Docente: Eva Ferreira de Oliveira

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 30h Carga Trabalho: 185h

ECTS: 8,0

Objetivos

Nesta unidade curricular é pretendido transmitir aos alunos metodologias de desenvolvimento de projeto, quais as vantagens e desvantagens de diferentes abordagens, e como adaptar uma metodologia geral ao seu projeto em específico

Resultados da Aprendizagem

os alunos deverão ser capazes de:

criar e manter documentação de especificação criar um planeamento

antecipar as principais barreiras no desenvolvimento do seu projeto delegar e orientar tarefas a cada membro da equipa

saber escolher e adaptar as tecnologias às particularidades do seu projeto

Conteúdos Programáticos

Metodos de gestão de projeto

Formatos de documentação de projeto

Metodos de planeamento

processos de implementação de funcionalidades importação e edição de conteúdo

teste e polimento

Bibliografia Recomendada

Clinton Keith, Agile Game Development with Scrum, Addison-Wesley, 2010 1ª edição

John HightandJeannie Novak, Game Development Essentials: Game Project Management, 2007, 1ª Edição

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

A unidade curricular foca sobre o desenvolvimento de projeto e quais os metodos que melhor se adaptam ao projeto em especifico. O conhecimento dos processos de desenvolvimento sao fulcrais para que o aluno crie um projeto solido e bem documentado, baseado num planeamento correto e boa gestao dos recursos da equipa.

Métodos de Avaliação

A avaliacao desta unidade curricular sera feita com base nas entregas periodicas de cada projeto, estabelecidos no calendario da unidade curricular. Cada fase recebera uma nota e contarao como 30% para a nota final da unidade curricular.

A nota da entrega final (versao beta) conta como 70% da nota.