

PROJETO INTEGRADO II

Mestrado em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Código: 20606

Área Científica Predominante: Computação Gráfica e Multimédia

Docente: António Carlos Alves Teixeira

Idioma de Instrução: Português

Regime: S2

Carga Letiva: 30h Carga Trabalho: 240h

ECTS: 10,0

Objetivos

Sendo um mestrado orientado ao projecto, em que todas as UC's se desenvolvem em torno do mesmo, esta UC serve para gerir o processo de desenvolvimento, ensinando os alunos a desenvolver jogos em metodologias ágeis. Um jogo envolve o desenvolvimento de várias componentes, nomeadamente 1) as questões do game design: o seu conceito, tema, mecânicas, som e animação e 2) as questões tecnológicas como inteligência artificial, programação, desenvolvimento móvel, realidade virtual, som, animação. Nesta UC os alunos aprendem a identificar os requisitos de desenvolvimento dos seus projetos, a planeá-los no tempo e a definir planos de contingência.

Resultados da Aprendizagem

Nesta UC os alunos aprendem a identificar necessidades de desenvolvimento, a gerir o de tempo e a planear e desenvolver o desenvolvimento de um jogo.

Conteúdos Programáticos

Gestão de projetos e de tempo. Resolução de problemas e a seleção de soluções. Capacidades de comunicação: relatórios; artigos; posters; e comunicação verbal. Análise de problemas. Design de sistemas. Implementação. Avaliação crítica. Capacidades de investigação: pesquisa bibliográfica; avaliação e análise de fontes.

Bibliografia Recomendada

Dawson, Christian W. – The Essence of Computing Projects: A Student's Guide. 1.a ed. Prentice Hall, 1999. ISBN 978-013-021-972-5

Dawson, Christian – Projects in Computing and Information Systems: A Student's Guide. 2.a ed. Addison Wesley, 2009. ISBN 978-027-372-131-4

Novak, Jeannie e Hight, John – Game Development Essentials: Game Project Management. 1.a ed. Delmar Cengage Learning, 2006. ISBN 978-141-801-541-1

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Espera-se que os estudantes, que concluem com sucesso esta unidade curricular, sejam capazes de: selecionar e aplicar técnicas apropriadas para análise do projecto, desenvolvimento e planeamento das solução; aplicar técnicas de gestão de projetos no desenvolvimento de um videojogo; 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.

Métodos de Avaliação

NF = 90% projeto + 10% avaliação contínua