

## PROJETO INTEGRADO II

Mestrado em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

---

Código: 20606

Área Científica Predominante: Computação Gráfica e Multimédia

Docente: Eva Ferreira de Oliveira

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 varias 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. 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

### Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Espera-se que os estudantes, que concluam com sucesso esta unidade curricular, sejam capazes de: selecionar e aplicar técnicas apropriadas para análise do projecto, desenvolvimento e planeamento das soluções; aplicar técnicas de gestão de projetos no desenvolvimento de um videojogo; produzir um trabalho complexo dentro de um prazo

especifico; serem criticos em relacao a literatura relevante, ao produto e aos metodos utilizados; comunicar informacao tecnica de forma eficiente.

### **Métodos de Avaliação**

Notal Final = 90% projecto + 10% avaliacao continua

#### NOTAS IMPORTANTES:

- 1) A avaliacao individual ao projecto ira incidir na avaliacao que cada um realizou, de acordo com o documento de planeamento e alocao de recursos, pelo que a grupos maiores se exige mais trabalho.
- 2) Para serem aprovados, e necessaria a nota minima de 8, na fase prototipo
- 3) No primeiro semestre exige-se um prototipo
- 4) No segundo semestre exige-se um produto beta