

PROJETO

Mestrado em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Código: 20610

Área Científica Predominante: Computação Gráfica e Multimédia

Docente: Eva Ferreira de Oliveira

Idioma de Instrução: Português

Regime: S2

Carga Letiva: 45h Carga Trabalho: 755h

ECTS: 30,0

Objetivos

Objectivos de aprendizagem da unidade curricular (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes): Realizar o projecto final de Mestrado, que abranja todos os conhecimentos e competências adquiridas, com substância teórica e desenvolvimento prático.

Resultados da Aprendizagem

Dependentes da área específica de cada projecto/ dissertação.

Conteúdos Programáticos

Depende da área específica de cada projecto/ dissertação

Bibliografia Recomendada

Depende da área específica de cada projecto/ dissertação
It depends on the specific area of each project / dissertation

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Depende da área específica de cada projecto/ dissertação

Métodos de Avaliação

A avaliação será feita com base nas classificações pesadas das provas públicas de defesa do projecto/dissertação e do desempenho no Simpósio de Investigação Aplicada, de acordo com a seguinte fórmula: Classificação Projecto/Dissertação = Provas * 0.8 + Simpósio * 0.2