

METODOLOGIAS DE INVESTIGAÇÃO APLICADAS A VIDEOJOGOS

Mestrado em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Código: 20614

Área Científica Predominante: Computação Gráfica e Multimédia

Docente: Eva Ferreira de Oliveira

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 30h Carga Trabalho: 105h

ECTS: 5,0

Objetivos

Esta Unidade Curricular destina-se a fornecer o quadro metodológico fundamental da investigação, em especial as metodologias aplicadas à investigação aos videojogos, visando desenvolver a capacidade de investigação e proporcionar a compreensão dos principais problemas que se colocam nas diferentes fases de investigação. Pretende-se igualmente garantir a formação básica em métodos quantitativos e qualitativos de investigação e a sua relação na investigação em videojogos, orientar para a sua aplicação ao projeto de investigação que constitui a tese de mestrado a realizar e a escrita de um artigo científico.

Resultados da Aprendizagem

Os alunos no final desta unidade curricular deverão:

Identificar os diferentes métodos de investigação aplicados aos videojogos

Saber escrever um artigo científico

Escrever o plano de tese

Conteúdos Programáticos

Aspetos gerais de metodologia de investigação

Identificar um problema de investigação e proceder à revisão bibliográfica

Definir um modelo de investigação e definir hipóteses

Identificar uma metodologia de investigação e um plano de trabalho

Definir processo de recolha de dados

Tratamento dos dados

Estruturação de um relatório de tese

Escrita científica

Bibliografia Recomendada

Diapositivos das aulas

Game Research Methods, Edited by Petri Lankoski and Steffan Bjork. 978-1-312-88473-1 (Print) 978-1-312-88474-8 (Digital)

Creswell, John W. (2009), Research Design—Quantitative, Qualitative and Mixed Methods Approaches, London: Sage

Lakatos, Eva Maria; Marconi, Marina de A. (1985), Fundamentos de metodologia científica, São Paulo, Atlas.

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Os conteúdos programáticos estão de acordo com os objetivos da UC, sendo que se focam na compreensão de conceitos fundamentais para a investigação como os métodos fundamentais de investigação científica, mas aplicados à área dos videojogos. Compreendendo as limitações de cada método, os seus pontos fortes e fracos os alunos irão elaborar o seu plano de tese e escrever um artigo científico, pondo em prática as metodologias e métodos que se pretendem transmitir.

Métodos de Avaliação

Plano de trabalho da dissertação de mestrado - individual - 50% com apresentação

Escrita de um artigo científico IEEE de revisão de literatura, entre 4 a 6 páginas - grupos de 2 - 50% com apresentação