

Unidade Curricular	Ideação, design e desenvolvimento de jogos	Área Científica	Design de Jogos /Informática
Mestrado em	Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	1
Nível	2-1	Créditos ECTS	6.0
Tipo	Semestral	Semestre	1
Código	5074-802-1102-00-23		
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - - TP 30 PL 15 TC - S - E - OT - O -

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutórica; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Anabela Neves Alves de Pinho, Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Raquel Cristina Sousa Pires, Rogerio Junior Correia Tavares

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Contextualizar a área dos jogos digitais enquadrando diversos tipos de classificação;
2. Compreender o que é um jogo e quais os conceitos fundamentais associados;
3. Reconhecer e aplicar metodologias de design e desenvolvimento de jogos digitais;
4. Desenvolver uma visão global sobre conceitos, etapas, ferramentas e processos do design de jogos;
5. Desenvolver uma visão global sobre o desenvolvimento de jogos e diversos paradigmas de programação;
6. Identificar, analisar, categorizar e avaliar sistemas e tecnologia existentes na área dos jogos digitais;
7. Discernir condutas éticas e não éticas na prática do design e desenvolvimento de jogos;
8. Operacionalizar os conhecimentos em casos práticos.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Não aplicável.

Conteúdo da unidade curricular

Introdução aos jogos. Metodologias de design e desenvolvimento. Design de jogos. Desenvolvimento de jogos. Dispositivos e tecnologias para Jogos Digitais. Ética e jogos digitais.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Introdução:
 - As origens do game design;
 - Marcos históricos da área dos jogos digitais;
 - O jogo enquanto experiência;
 - Jogador, jogo, interface;
 - Diversidade de classificações e géneros de gameplay.
2. Metodologias de design e desenvolvimento:
 - Metodologias em cascata;
 - Metodologias ágeis;
 - Análise comparativa das diferentes abordagens;
 - Os problemas de escala;
 - Implicações quanto à equipa de trabalho.
3. Design de jogos:
 - Princípios e conceitos gerais;
 - Diferentes modelos;
 - Métodos de ideação;
 - Documentação inerente ao processo;
 - Perspetivas sobre a plataforma de suporte;
 - Perspetivas sobre o jogador.
4. Desenvolvimento de jogos:
 - Princípios e conceitos gerais;
 - Paradigmas de programação em jogos;
 - Visão geral de ferramentas e ciclos de produção;
 - Documentação técnica do desenvolvimento;
 - Ferramentas para o desenvolvimento.
5. Dispositivos e tecnologias para Jogos Digitais.
6. Ética e jogos digitais:
 - Estudos de caso.
 - Conduta ética na prática de design e desenvolvimento de jogos.

Bibliografia recomendada

1. Bond, J. G. (2017). Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C#.
2. Fullerton, T. (2018). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, 4th Edition. A K Peters/CRC Press. ISBN: 978-1138098770.
3. Lemarchand, R. (2021). A Playful Production Process: For Game Designers (and Everyone). The MIT Press. ISBN: 978-0262045513.
4. Martinho, Carlos, Santos, Pedro, Prada, Rui, (2014). Design e Desenvolvimento de jogos. Editora FCA. ISBN: 9789727227624
5. Sellers, M. (2021). Advanced Game Design: A Systems Approach. 1st Edition. Addison-Wesley Professional. ISBN: 978-0134667607

Métodos de ensino e de aprendizagem

O processo de ensino/aprendizagem basear-se-á em aulas do tipo teórico-prática/prática-laboratorial, para assegurar a complementaridade recíproca entre a teoria/aplicação. Método expositivo, para transmissão de conhecimentos de forma estruturada e contínua; Método interrogativo, questionando sistematicamente os discentes; Método ativo, para resolução de exercícios e desenvolvimento de trabalhos.

Alternativas de avaliação

- Avaliação Final - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Trabalhos Práticos - 15% (Trabalho Modulo 1 (nota mínima 7 valores))
 - Trabalhos Práticos - 15% (Trabalho Modulo 2 (nota mínima 7 valores))

Alternativas de avaliação

- Trabalhos Práticos - 15% (Trabalho modulo 3 (nota mínima 7 valores))
- Trabalhos Práticos - 15% (Trabalho modulo 4 (nota mínima 7 valores))
- Trabalhos Práticos - 40% (Trabalho comum a todos os módulos.)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Anabela Neves Alves de Pinho, Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Raquel Cristina Sousa Pires, Rogerio Junior Correia Tavares	João Paulo Pereira de Sousa	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Luisa Margarida Barata Lopes
12-10-2023	15-10-2023	13-11-2023	11-12-2023