

Unidade Curricular	Opção 2 - Conceito e desenvolvimento de personagens	Área Científica	Artes/Design de Jogos/Informática/Ciências Sociais e Emp.		
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	5074-802-1104-02-23
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T -	TP 60	PL -
			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 Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Ana Lucia Jesus Pinto

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Analisar criticamente as dimensões psicológicas, sociais e culturais convocadas para a construção de personagens;
2. Identificar conceitos e tipologias de personagens;
3. Empregar na construção gráfica de personagens os ingredientes da linguagem visual, considerando o seu potencial expressivo;
4. Identificar e consolidar, na representação visual de personagens, dimensões conceptuais, expressivas e estéticas;
5. Utilizar processos e métodos de desenvolvimento de personagens e de outros elementos visuais para jogos digitais.
6. Adaptar os conteúdos visuais para formatos digitais adequados para motores de jogo e fazer o seu enquadramento em contexto de storytelling digital.

Pré-requisitos

Não aplicável

Conteúdo da unidade curricular

Esta unidade curricular tem como finalidade a abordagem prática de processos e métodos de concepção de personagens bidimensionais para jogos digitais, atendendo aos fundamentos da linguagem visual, conceitos, técnicas e processos adequados para a sua representação gráfica e expressiva.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Diagnóstico de conhecimentos, no âmbito da UC;
2. Universo da Concept Art e análise crítica de trabalhos de concept artists de referência;
3. Diário Gráfico como estratégia processual de registo de conceitos visuais;
4. Enquadramento conceptual do desenvolvimento de personagens: tipologia, psicologia, sociedade e cultura;
5. Desenho de representação bidimensional de personagens;
6. Figurinos; extensões do corpo; adereços; armas;
7. Abordagem aos processos e métodos implicados na representação e criação visual de personagens;
8. Mapas concetuais; moodboards; thumbnails; modelsheets; lineups; color scripts; entre outros;
9. Estudo comparativo entre personagens e cenas de interação;
10. Elaboração de pranchas com integração de personagens e artefactos;
11. Realização de storyboards.

Bibliografia recomendada

1. Anderson, Kenneth (2022) Creating characters for the entertainment industry: develop spectacular designs from basic concepts
2. Artists Master Series Color and Light (2021) Pub.3dtotal.
3. Curtis, Brian (2021) Drawing from Observation: an introduction to perceptual drawing
4. Feghali, Walid (2020) Concept art accelerator. Evenant
5. Lilly, E. (2015) The Big Bad World of Concept art for Video Games, an insider's guide for students. Design Studio Press

Métodos de ensino e de aprendizagem

Aulas expositivas e práticas que permitam conhecer, aprofundar e desenvolver o discurso crítico do/a estudante nesta área de criação; e que permitam desenvolver competências na criação visual de personagens e de objetos através da abordagem de técnicas digitais de desenho e pintura; e de estudo e aplicação de processos e métodos de representação de concepção de personagens em contexto.

Alternativas de avaliação

1. Avaliação contínua - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
 - Trabalhos Práticos - 20% (Exercícios práticos (nota mínima:7/20).)
 - Apresentações - 15% (Pitch de etapas de projeto.)
 - Projetos - 65% (Projeto desenvolvido ao longo da unidade curricular (nota mínima:7/20).)
2. Avaliação final - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
 - Trabalhos Práticos - 20% (Exercícios práticos (nota mínima:7/20).)
 - Apresentações - 15% (Apresentação final)
 - Projetos - 65% (Projeto que engloba o programa da unidade curricular (nota mínima:7/20).)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Ana Lucia Jesus Pinto	João Paulo Pereira de Sousa	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Luisa Margarida Barata Lopes
08-10-2023	22-10-2023	13-11-2023	04-12-2023