

Unidade Curricular	Opção 3 - Arte conceitual & ambientes	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	2	Código	5074-802-1201-01-23
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T -	TP 30	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) Carlos Sousa Casimiro da Costa

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Utilização de representação visual, expressiva e conceptual;
2. Salientar a criatividade e atitude crítica, realçando um diálogo de investigação emergente planeado entre a narrativa de design de jogos e a inclusão de elementos ambientais de encenação;
3. Domínio da matriz interconectada de elementos de perspetiva de profundidade e assemblagem, mais a técnica de esboço 'reconnoitre';
4. Domínio da cor, superfície e luz ambiente, entre espaço, lugar e movimento;
5. Representação visual robusta e a conseqüente integração de elementos na dimensão de conceção de jogos.

Pré-requisitos

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

Conteúdo da unidade curricular

Esta UC foca-se na construção de ambientes e cenários de arte conceptual, incluindo todas as estratégias para dar ênfase à inserção de elementos estruturados de amplo espectro e detalhe. Relativamente à argumentação crítica e justificação cultural, os designers devem enfatizar uma expressão de linguagem visual, conceitos e correta exploração de técnicas gráficas adequadas.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Questões de desenho (processo de revisão criativa): arte conceitual e amplitude ambiental;
2. Aquisição de conhecimentos de investigação através de referência fundamental apropriada (Mood Board)
3. Representação icónica: identidade, tradição e culturas humanas(dimensão física e psicológica);
4. Revisão sobre atmosferas entre realidade, fantasia e utopia (Distopia);
5. Estudos detalhados: espaço, lugar, movimento e paisagem ambiental (representação);
6. Técnicas de esboço de conceitos (perspetiva, traçado de linhas, profundidade, folha ambiente);
7. Técnicas de esboço analógico e digital: redesenho e utilização patchwork fotográfico (Photobashing);
8. Montagem de cenários (inserção humana): figurinos, bens, veículos e encenação/arquitetura;
9. Storyboarding (Thumbnail);
10. Dimensão Monocromática e Cor, e representação da materialidade na superfície;
11. Profundidade e fundo;
12. Domínio dos efeitos de luz

Bibliografia recomendada

1. Carlson A. (2000). Aesthetics and the Environment. London: Routledge
2. Chandler, H. M.(2020). The Game Production Toolbox. CRC Press Taylor & Francis Group Interaction and Engagement.
3. Le, Khan; Robertson, Scott; Yamada, Mike; Yoon, Felix.(2005). The skillful huntsman visual development of a grimm tale at art center college of design. Design studio press.
4. Salmond, M. (2021). Video Game Level Design: How to Create Video Games with Emotion, Bloomsbury Academic, New York.

Métodos de ensino e de aprendizagem

Diagnóstico da formação estudantes, nas áreas de intervenção da Concept Art; Palestras, criatividade, representação visual e estilos de arte representativos; Orientação tutorial de esboço; Esboços de conceitos de ambientes (figuras, vestuário e bens; domínio da perspetiva de profundidade; Técnicas de pintura analógica e digital; Métodos de representação; Linguagem gráfica, individual e de equipa;

Alternativas de avaliação

1. Trabalhos Práticos - 10% (nota Mínima 7) - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
2. Trabalhos Práticos - 25% (nota Mínima 7) - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
3. Apresentações Intermédia 1 - 10% (nota Mínima 7) - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
4. Apresentações Intermédia 2 - 10% (nota Mínima 7) - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
5. Projecto Apresentação Final - 35% (nota Mínima 7) - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
6. Participação 10% (nota Mínima 7) - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Carlos Sousa Casimiro da Costa	João Paulo Pereira de Sousa	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Luisa Margarida Barata Lopes
17-05-2024	17-05-2024	20-05-2024	27-05-2024