INSTITUTO POLITÉCNICO DE BRAGANÇA

Unidade Curricular	Opção 3 - Design de nível & balanceamento de jogos	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	5074-802-1201-02-23		

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 Tutórica; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s)	Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Rogerio Paulo Azevedo Moreira Silva Gomes

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
1. Identificar e refletir criticamente sobre elementos de design de níveis (jogabilidade, narrativa, arte, tecnologia, experiência do jogador) e arquétipos de género;
2. Compreender como o design de nível evoluiu e contribui para a experiência do jogador;
3. Explorar a teoria dos jogos, composição da forma, arquitetura do ambiente, e psicologia do jogador para iterar configurações de níveis desde fases iniciais de planeamento até protótipos jogáveis;
4. Reconhecer e seguir marcos comuns no processo de conceção de níveis, bem como conhecer os papéis-chave envolvidos;
5. Utilizar eficazmente o ciclo iterativo para o equilíbrio do jogo;
6. Conceber imersão do jogador e criar progressões de nível que apoiem o desenvolvimento da narrativa e do(s) personagen(s);
7. Compreender a dialética equilíbrio / progressão em jogos PvE vs. jogos PvP.

Pré-requisitos

Não aplicável

Conteúdo da unidade curricular

Introdução ao Design de Nível; Motivação e investimento do jogador; Introdução ao Balanceamento; Vocabulário crítico; Impactos; Estratégias; Estudos de caso e aplicações.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Introdução ao Design de Nível
   - Conceitos fundamentais
   - Componentes
   - Atividade
   - Processo
   - Evolução do design de nível
   - Implicações de género
2. Motivação e investimento do jogador
   - Design de exploração e orientação
   - Design emotivo e progressão
   - Narrativa, conflito e combate
   - Design de nível com base narrativa vs. não narrativa
3. Introdução ao Balanceamento
   - Dificuldade
   - Progressão
   - Condições iniciais
   - Entre múltiplas estratégias
   - Entre objetos de jogo
   - Enquanto equidade
4. Vocabulário crítico
   - Espaço de possibilidade
   - Curvas
   - Solvabilidade
   - Equilíbrio do metajogo
   - Sistemas
   - Interações entre sistemas
5. Impactos
   - Jogador vs. Jogador
   - Jogador vs. Ambiente
   - Jogabilidade vs. Jogabilidade
   - Desafio de Design de Nível
6. Estratégias
   - Experiência do designer
   - Testes em pequena escala
   - Analíticos
   - Heurística
   - Balanceamento entre tipos de equilíbrio
7. Estudos de caso e aplicações

Bibliografia recomendada

1. Gazaway, D. (2021). Introduction to Game Systems Design (Game Design). 1st Edition. Pearson. ISBN: 978-0137440849.
2. Salmond, M. (2021). Video Game Level Design: How to Create Video Games with Emotion, Interaction, and Engagement. Bloomsbury Academic. ISBN: 978-1350015722
3. Schreiber, I. & Romero, B. (2021). Game Balance. 1st Edition. CRC Press. ISBN: 978-1498799577.
4. Sylvester, T. (2013). Designing Games: A Guide to Engineering Experiences. O'Reilly Media.
5. Totten, C. (2021). An Architectural Approach to Level Design: Second Edition. 2nd Edition. CRC Press. ISBN: 978-0815361367

Métodos de ensino e de aprendizagem

As sessões de trabalho baseiam-se no ensino e aplicação de técnicas e metodologias para: a) design de nível; b) balanceamento de jogo, estimulando a interpretação conexa destas abordagens. Estão implicados: Método ativo, para resolução de exercícios e desenvolvimento de trabalhos, de forma a permitir

Este documento só tem validade académica depois de autenticado, em todas as suas folhas, com o selo a óleo da Instituição.

Métodos de ensino e de aprendizagem

consolidação dos conhecimentos; conjugado com Micro-exposição de conteúdos e Método interrogativo.

Alternativas de avaliação

- AVALIAÇÃO FINAL - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
  - Trabalhos Práticos - 50% (compreende estudo de caso e redesign)
  - Trabalhos Práticos - 50% (compreende componentes direcionadas ao projeto integrado)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Rogerio Paulo Azevedo Moreira Silva Gomes	João Paulo Pereira de Sousa	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
29-02-2024	19-03-2024	05-05-2024	08-05-2024

Este documento só tem validade académica depois de autenticado, em todas as suas folhas, com o selo a óleo da Instituição.