

| | | | |
|--------------------------|--|-------------------|--|
| Unidade Curricular | Sociedade contemporânea e jogos digitais | 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 |
| Tipo | Semestral | Semestre | 2 |
| Nível | 2-1 | Créditos ECTS | 6.0 |
| Código | 5074-802-1205-00-23 | | |
| Horas totais de trabalho | 162 | Horas de Contacto | T - - TP 45 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) Anabela Neves Alves de Pinho, Rita Carolina Morais da Costa

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. - Articular os vários conceitos e dimensões presentes nos modelos sobre os jogos sérios.
2. - Desenhar e especificar os requisitos de um jogo sério digital.
3. - Identificar ferramentas de design, desenvolvimento e prototipagem de um jogo sério.
4. - Personalizar soluções tecnológicas de gamification, ajustando-as e adequando-as de acordo com o domínio de aplicação.
5. - Idear e criar protótipos rápidos de jogos digitais quanto à implementação de soluções para responder às questões da sociedade contemporânea.
6. - Refletir criticamente sobre as abordagens apresentadas.

Pré-requisitos

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

Conteúdo da unidade curricular

Apresentação da moldura conceptual dos jogos sérios. Desenho e desenvolvimento de jogos sérios digitais. Domínios de aplicação. Implementação de estratégias de gamification.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Conceitos de jogos sérios e principais modelos, enquadrados com temáticas da sociedade contemporânea.
2. Etapas e técnicas de design e desenvolvimento dos jogos sérios digitais.
3. Domínios de aplicação dos Jogos Sérios nas áreas da sustentabilidade e outros domínios de aplicação.
4. Definir e implementar uma estratégia de gamificação. Exemplos de aplicação.

Bibliografia recomendada

1. Chang, A. Y. (2019). Playing Nature: Ecology in Videogames. University of Minnesota Press.
2. Cruz-Cunha, M. M., & Cruz-Cunha, I. (Eds.). (2021). Handbook of Research on Serious Games for Educational Applications. IGI Global.
3. Loh, C. S., Gualeni, S., & Deterding, S. (Eds.). (2018). Serious Games Analytics: Methodologies for Performance Measurement, Assessment, and Improvement. Springer
4. Moberg, A., & Ronneberger, K. (Eds.). (2019). Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society. Routledge.
5. Rodrigues, L., Oliveira, A., & Rodrigues, H. (2022). Jogos Sérios: A Arte de Gamificar. Causa das Regras. ISBN 978-989-8754-92-9

Métodos de ensino e de aprendizagem

O processo de ensino/aprendizagem basear-se-á em aulas teórico-práticas onde se explanam conceitos teóricos, utilizando metodologias expositivas e demonstrativas, permitindo a análise e debate de abordagens tecnológicas com o objetivo de dotar o aluno com capacidades de análise e competências necessárias para a criação de protótipos ou implementação de soluções tecnológicas para problemas reais.

Alternativas de avaliação

- Avaliação Final - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Trabalhos Práticos - 50% (Aplicação dos conteúdos dos capítulos 1 e 2. (Nota mínima de 7 valores))
 - Trabalhos Práticos - 50% (Aplicação dos conteúdos dos capítulos 3 e 4. (Nota mínima de 7 valores))

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

| | | | |
|---|-----------------------------|------------------------------------|------------------------------|
| Anabela Neves Alves de Pinho, Rita Carolina Morais da Costa | João Paulo Pereira de Sousa | Ines Monteiro Barbedo de Magalhaes | Luisa Margarida Barata Lopes |
| 01-03-2024 | 19-03-2024 | 19-03-2024 | 26-03-2024 |