

Unidade Curricular	Workshop Design de Jogos	Área Científica	Game Design
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	1
Tipo	Semestral	Semestre	1
Horas totais de trabalho	54	Horas de Contacto	T - - TP 20 PL - TC - S - E - OT - O -
Nível	1-1	Créditos ECTS	2.0
Código	8309-801-1106-00-23		

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) Barbara Costa Vilas Boas Barroso

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Compreender o que é um jogo e quais os conceitos fundamentais associados;
2. Reconhecer as características base de um processo de design de jogos;
3. Aplicar os conceitos teóricos na análise de estudos de caso e conceção de protótipos.

Pré-requisitos

Não aplicável

Conteúdo da unidade curricular

O que é um jogo; Introdução ao processo de design de jogos; Frameworks de Design de Jogos.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. O que é um jogo:
 - Definições;
 - Conceitos fundamentais associados - artefacto e atividade;
 - Conceitos fundamentais associados - regras, recursos, objetivos; jogadores, participação voluntária;
 - Conceitos fundamentais associados - agência; progressão e valorização de resultados.
2. Introdução ao processo de design de jogos:
 - Pensamento de design (conceptual, crítico, estratégico, criativo);
 - Comunicação (oral, escrita);
 - Colaboração (dinâmica de grupo);
 - Planeamento (gestão de tempo, recursos, pessoas).
3. Frameworks de Design de Jogos:
 - O diário de game design;
 - Estudo de caso;
 - Das referências ao conceito e à prototipagem;
 - Playtesting e revisão de design.

Bibliografia recomendada

1. Bateman, C. (2015). Implicit Game Aesthetics. *Games and Culture*, 10(4), 389–411. <https://doi.org/10.1177/1555412014560607>
2. Chapman, A., Foka, A. & Westin, J. (2017) Introduction: what is historical game studies?, *Rethinking History*, 21:3, 358-371, DOI: 10.1080/13642529.2016.1256638
3. Geoffrey Engelstein, G. & Shalev, I. (2019). Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms. Boca Raton, FL: CRC Press. [ISBN: 978-1138365490]
4. Stenros, J. (2017). The Game Definition Game: A Review. *Games and Culture*, 12(6), 499–520. <https://doi.org/10.1177/1555412016655679>
5. Woods, S. (2012). *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. McFarland: Jefferson, NC. [ISBN 9780786467976]

Métodos de ensino e de aprendizagem

Micro-exposição: conceitos introduzidos por método expositivo, possibilitando a transmissão de conhecimentos de forma estruturada e contínua.
Sala de aula invertida: exposição complementada por debate e proposta de leituras específicas, integradoras dos interesses de cada grupo de trabalho.
Project-based learning & Team-based learning: consolidação de conhecimentos através do trabalho projetual.

Alternativas de avaliação

- AVALIAÇÃO FINAL - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Temás de Desenvolvimento - 10% (Projeto desenvolvido no âmbito da Semana Interdisciplinar.)
 - Projetos - 90% (Projeto desenvolvido no âmbito da unidade curricular e alvo de revisão entre pares.)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês
3. Espanhol

Validação Eletrónica

Barbara Costa Vilas Boas Barroso	João Paulo Pereira de Sousa	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
30-09-2023	03-10-2023	13-10-2023	05-11-2023