

Unidade Curricular	Documentos de Design & Storyboard		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	2	Nível	1-2
Tipo	Semestral	Semestre	2	Créditos ECTS	6.0
Horas totais de trabalho			162	Horas de Contacto	
			T	-	TP 30
			PL	30	TC -
			S	-	E -
			OT	-	O -
<small>T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra</small>					

Nome(s) do(s) docente(s) Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Inês Filipa Brasil Lagarto

### Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Demonstrar capacidades de construção de documentos procedimentais para a pré-produção de jogos;
2. Desenvolver as estruturas de jogos digitais (gameplay e game mechanics);
3. Dominar as competências para o desenho e estruturação de storyboards;
4. Compreender e empregar, de modo a exponenciar resultados, o fluxo inter-relacional entre documento de design e storyboard;

### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

Reconhecer e empregar em contexto prático os elementos fundamentais de um jogo.

### Conteúdo da unidade curricular

Elementos de design de jogos. A indústria dos jogos e as equipas de trabalho. O processo de design. Documentação de design. Metodologia projetual. Estilos de gameplay e design. Design de mecânicas. A experiência do jogador e o design de interfaces. Design de níveis. Design visual. Pré-visualização. Documentação de arte.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Elementos de design de jogos:
  - Formais;
  - Dramáticos;
  - Dinâmicos.
2. A indústria dos jogos e as equipas de trabalho:
  - Plataformas e modos de jogo;
  - Objetivos e géneros;
  - O(s) jogador(es);
  - Estética;
  - O papel do game designer;
  - Responsabilidades da equipa.
3. O processo de design:
  - Fases de desenvolvimento;
  - Documentação;
  - Prototipagem;
  - Playtesting;
  - Pitch.
4. Metodologia projetual:
  - Termos comuns;
  - Componentes (mundo; sistema; conteúdo; escrita; nível; interface);
  - Constrangimentos;
  - Perspetiva "player-centric";
  - Design aditivo e subtrativo;
  - Design MDA (mechanics-dynamics-aesthetics);
  - Design por processo iterativo;
  - Variações entre metodologias.
5. Estilos de gameplay e design:
  - O gameplay como propriedade emergente dos jogos;
  - Gameplay e géneros;
  - Hierarquia de desafios;
  - Sorte, perícia, stress e dificuldade;
  - Ações.
6. Design de mecânicas:
  - Regras;
  - Emergência e progressão;
  - Economia interna;
  - Mecanismos comuns;
  - Padrões de design;
  - Equilíbrio.
7. UX e design de interfaces:
  - Aspectos práticos, experienciais, significativos e valiosos de interação com um jogo;
  - Usabilidade em jogos;
  - Tipos de interface;
  - Câmara;
  - HUDs;
  - Ícones;
  - Controles.
8. Design de níveis:
  - Estrutura;
  - Tempo;
  - Espaço;
  - Mapas.
9. Design visual:
  - O papel da concept art;
  - Gramática da concept art;
  - Análise de funcionalidades;
  - Ponto de vista.

**Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)**

10. Pré-visualização:
  - Storyboards;
  - Animatics;
  - Vertical slices.
11. Documentação de arte:
  - Tratamento visual;
  - Fluxo de trabalho;
  - Considerações sobre a dinâmica do jogo.

**Bibliografia recomendada**

1. Adams, E. , & Dormans, J. (2012). Game mechanics: Advanced game design. Berkeley: New Riders. [ISBN: 9780321820273]
2. Macklin, C. , & Sharp, J. (2016). Games, Design and Play: A detailed approach to iterative game design. Addison-Wesley Professional. [ISBN: 978-0134392073]
3. Mitchell, B. L. (2012). Game design essentials. Indianapolis: Wiley & Sons. [ISBN: 9781118159279]
4. Pardew, L. (2005). Beginning Illustration and Storyboarding for Games. Boston: Thomson. [ISBN: 9781592004959]
5. Upton, B. (2017). Situational game design. New York: AK Peters and CRC Press. [ISBN: 9781138031814]

**Métodos de ensino e de aprendizagem**

Método expositivo, com recurso a materiais diversos, possibilitando a transmissão de conhecimentos de forma estruturada e contínua. Método interrogativo, questionando sistematicamente os discentes. Método ativo, em que os discentes devem tomar a iniciativa de resolução de exercícios e desenvolvimento de projetos, de forma a permitir uma melhor consolidação dos conhecimentos adquiridos.

**Alternativas de avaliação**

1. AVALIAÇÃO FINAL- com Game Jam: - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
  - Temas de Desenvolvimento - 10% (Módulo 1: conjunto de exercícios teórico-práticos realizados durante o semestre (individual).)
  - Trabalhos Práticos - 10% (Módulo 2: portfólio visual (individual).)
  - Temas de Desenvolvimento - 10% (Projeto desenvolvido no âmbito da Semana Interdisciplinar.)
  - Projetos - 25% (M1 + M2: projeto #1 [documentação de design, prototipagem, playtesting, assets, pitch] (individual).)
  - Projetos - 10% (M1 + M2: projeto #2 [projeto desenvolvido no âmbito de Game Jam].)
  - Projetos - 35% (M1 + M2: projeto #3 [projeto entre as unidades curriculares do semestre] (grupo).)
2. AVALIAÇÃO FINAL - sem Game Jam: - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
  - Temas de Desenvolvimento - 10% (Módulo 1: conjunto de exercícios teórico-práticos realizados durante o semestre (individual).)
  - Trabalhos Práticos - 10% (Módulo 2: portfólio visual (individual).)
  - Temas de Desenvolvimento - 10% (Projeto desenvolvido no âmbito da Semana Interdisciplinar.)
  - Projetos - 35% (M1 + M2: projeto #1 [documentação de design, prototipagem, playtesting, assets, pitch] (individual).)
  - Projetos - 35% (M1 + M2: projeto #3 [projeto entre as unidades curriculares do semestre] (grupo).)

**Língua em que é ministrada**

1. Português
2. Inglês

**Validação Eletrónica**

Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Inês Filipa Brasil Lagarto	Ines Monteiro Barbedo de Magalhaes	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
29-05-2024	29-05-2024	31-05-2024	04-06-2024