

Unidade Curricular	Análise e Crítica 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	3
Nível	1-3	Créditos ECTS	6.0
Tipo	Semestral	Semestre	1
Código	8309-801-3101-00-23		
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - - TP 60 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) Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Raquel Cristina Sousa Pires, Rita Carolina Morais da Costa

### Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Demonstrar competências de análise de jogos digitais, nas fases de projeto e post-mortem;
2. Compreender o impacto dos jogos digitais no contexto social e cultural ao nível da sua receção;
3. Compreender o impacto dos jogos digitais no contexto social e cultural ao nível da sua produção;
4. Conhecer e analisar os casos paradigmáticos dos jogos digitais;
5. Aplicar os conceitos teóricos multidisciplinares à prática dos estudos de caso.

### Pré-requisitos

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

### Conteúdo da unidade curricular

Os conceitos de análise e de crítica. Os jogos digitais como elemento gerador de cultura. Os jogos digitais enquanto campo de conhecimento científico. Os grandes debates em torno dos jogos digitais. O pensamento crítico e analítico durante e após o design e desenvolvimento. Estudos de caso.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Os conceitos de análise e de crítica.
2. Os jogos digitais como elemento gerador de cultura:
  - uma rápida história dos jogos digitais, sob uma ótica cultural;
  - a afirmação dos jogos digitais no meio científico;
  - os problemas de citações, referências, franquias e plágios nos jogos digitais;
  - os jogos digitais em universos transmedia.
3. Os jogos digitais enquanto campo de conhecimento científico:
  - Game Studies;
  - Game Cultura vs. Game Design;
  - jogos vs. gamificação;
  - interseções e interdisciplinaridade;
  - investigação sobre jogos vs. investigação através dos jogos.
4. Pensamento crítico e analítico durante o design e desenvolvimento:
  - pensamento crítico vs. pensamento analítico vs. pensamento criativo;
  - autorreflexão e feedback entre pares.
5. Postmortem de projetos:
  - indicadores-chave de desempenho;
  - problemas encontrados e sua resolução;
  - fatores críticos de sucesso;
  - fragilidades;
  - impactos sobre o resultado;
  - relato da reflexão efetuada.
6. Os grandes debates em torno dos jogos digitais:
  - casual vs. hardcore;
  - realismo vs. abstração;
  - mainstream vs. indie;
  - o género (gender);
  - educação;
  - a violência / toxicidade.
7. Estudos de caso.

### Bibliografia recomendada

1. Anable, A. (2018). Playing with Feelings: Video Games and Affect Paperback. Minneapolis: University of Minnesota Press. [ISBN: 978-1517900250]
2. Chang, A. (2019). Playing Nature: Ecology in Video Games. Minneapolis: University of Minnesota Press. [ISBN: 978-1517906320]
3. Fernández-Vara, C. (2019). Introduction to Game Analysis (2nd ed. ). Routledge. [ISBN: 978-0815351849]
4. Isbister, K. (2017). How Games Move Us: Emotion by Design. MIT Press. [ISBN: 978-0262534451]
5. Juul, J. (2012). A Casual Revolution. Reinventing videogames and their players. Cambridge, MA: The MIT Press. [ISBN: 9780262258968]

### Métodos de ensino e de aprendizagem

Método expositivo com recurso a jogos digitais diversos possibilitando a construção de conhecimentos. Método interrogativo, questionando sistematicamente os discentes por forma a desenvolverem a capacidade crítica. Método ativo, em que os discentes devem tomar a iniciativa de resolução dos trabalhos propostos para consolidação dos conhecimentos; aprendizagem baseada em projetos.

### Alternativas de avaliação

- Avaliação Contínua (internos e mobilidade): - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
- Trabalhos Práticos - 15% (Análise de estudos de caso [mod 2].)
- Projetos - 30% (Projeto de design e desenvolvimento de jogo das unidades curriculares do semestre (c/ postmortem).)
- Projetos - 10% (Projeto desenvolvido no âmbito da Semana Interdisciplinar.)
- Trabalhos Práticos - 30% (Escrita de trabalho científico [mod 1].)

**Alternativas de avaliação**

- Trabalhos Práticos - 15% (Presença e participação em aula [mod1/mod2].)

**Língua em que é ministrada**

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

**Validação Eletrónica**

Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Raquel Cristina Sousa Pires, Rita Carolina Morais da Costa	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
07-02-2024	07-02-2024	07-02-2024	14-02-2024