

Unidade Curricular	Personagens em Jogos	Área Científica	Design de Jogos /Artes
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	1
Nível	2-1	Créditos ECTS	3.0
Código	5074-802-1105-00-23		
Horas totais de trabalho	81	Horas de Contacto	T - - TP 15 PL 15 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) Rogério Junior Correia Tavares, Tiago Jorge Alves Fernandes

### Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Compreender as diferentes possibilidades teóricas para o desenvolvimento de personagens em jogos
2. Compreender a construção psicológica e física das personagens e articulá-la com funções na jogabilidade
3. 3. Demonstrar capacidades criativas para o desenvolvimento de personagens complexas;
4. 4. Demonstrar capacidade de interrelação entre modos de representação de personagens em jogos e posições recetivas do jogador.

### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Capacidades de interpretação e escrita de texto.
2. Conhecimentos básicos da operação de um computador.

### Conteúdo da unidade curricular

1. Definição de personagem: Conceitos fundamentais
2. Funções narrativas das personagens
3. Funções das personagens na jogabilidade
4. Representação de personagens específica do media jogos
5. Presença, interação parassocial e respostas emocionais dos jogadores às personagens
6. Construção intersubjectiva das personagens pelos jogadores
7. Considerações estéticas e constrangimentos técnicos no design e desenvolvimento de personagens
8. Estudos de casos

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Definição de personagem  
Conceitos fundamentais  
Estrutura  
Caraterísticas físicas e psicológicas
2. Funções narrativas das personagens  
Funções das personagens na jogabilidade
3. Representação de personagens do media jogos  
Modos de representação (narração, simulação, comunicação)
4. Posições recetivas na relação jogador - avatar (narrativa, lúdica, social)
5. Dimensões ontológicas das pers. de jogos (ent. ficcional, peça de jogo, representação do jogador)
6. Presença, interação parassocial e respostas emocionais dos jogadores às personagens
7. Construção intersubjectiva das personagens pelos jogadores
8. Considerações estéticas e constrangimentos técnicos no design e desenvolvimento de personagens

### Bibliografia recomendada

1. Consalvo, M. (2020). Atari to Zelda: Japan's Videogames in Global Contexts. MIT Press.
2. De Winter, J., & Mayrá, F. (Eds.). (2020). The Video Game Text: Interplay of Form and Meaning. Bloomsbury Academic.
3. Kemp, B., & Fatheree, R. (2020). Stylized Characters: Creating Believable Characters Using a Simple Sketching Process. Packt Publishing.
4. Kolesar, R. (2020). Stylized Characters in 3D Animation: Modeling, Texturing and Lighting. CRC Press
5. Klevjer, R. (2018). The Culture of Digital Fighting Games: Performance and Practice. Routledge.

### Métodos de ensino e de aprendizagem

Método expositivo, para transmissão de conhecimentos de forma estruturada e contínua; Método interrogativo, questionando sistematicamente os discentes; Método ativo, para resolução de exercícios e desenvolvimento de trabalho, de forma a permitir uma melhor consolidação dos conhecimentos adquiridos

### Alternativas de avaliação

1. Avaliação Contínua - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
  - Apresentações - 30% (Apresentação de uma comunicação oral (individual))
  - Relatório e Guiões - 50% (Escrita de um paper (individual))
  - Trabalhos Práticos - 20% (Organização de um evento científico (grupo))
2. Avaliação Final - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
  - Relatório e Guiões - 100% (Escrita de um paper (individual))
3. ESTUDANTES EM MOBILIDADE - (Ordinário) (Final, Recurso, Especial)
  - Apresentações - 30% (Apresentação de uma comunicação oral (individual))
  - Relatório e Guiões - 50% (Escrita de um paper (individual))
  - Trabalhos Práticos - 20% (Organização de um evento científico (grupo))

### Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

## Validação Eletrónica

Rogério Junior Correia Tavares, Tiago Jorge Alves Fernandes	João Paulo Pereira de Sousa	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Luisa Margarida Barata Lopes
13-11-2023	19-03-2024	10-04-2024	16-04-2024