INSTITUTO POLITÉCNICO DE BRAGANÇA

Unidade Curricular	Teoria dos Jogos			Área Científica	Game Design		
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais			Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela		
Ano Letivo	2021/2022	Ano Curricular	1	Nível	1-1	Créditos ECTS	6.0
Tipo	Semestral	Semestre	2	Código	8309-414-1205-00-21		

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 Tutórica; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s): Ines Monteiro Barbedo de Magalhaes, Joana Ines Veiga Guerra da Costa Tavares

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. Compreender a teoria dos jogos como aproximação interdisciplinar ao estudo do comportamento humano;
3. Compreender e empregar os princípios da ludologia e da narratologia;
4. Conhecer a história dos jogos digitais e as suas relações com outros média;
5. Dominar o vocabulário fundamental de design de jogos;
6. Aplicar os conceitos teóricos na análise de estudos de caso e conceção de protótipos.

Pré-requisitos

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

Conteúdo da unidade curricular

MÓDULO 1: Definição e elementos formais de um jogo; História e evolução dos jogos; A área (inter)disciplinar dos game studies; Vocabulário fundamental do design de jogos; Géneros nos jogos digitais. MÓDULO 2: Racionalidade; Relação preferencial e interação estratégica; Jogos simultâneos e jogos sequenciais (modelos formais; Jogos finitos e jogos infinitos; Conjuntos de informação; Análise de estratégias e equilíbrio do jogo. MÓDULOS 1 E 2: Oficinas de prototipagem e análise de um jogo digital.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Definição e elementos formais de um jogo
   - play; pretending; goals; rules;
2. Conceito de Gameplay
   - actions; challenges; fairness; symmetry/ assymetry; competition/ cooperation
3. História e evolução dos jogos digitais
4. Alguns debates fundamentais
   - Narratologia versus ludologia
   - Ética e jogos digitais
   - Gamification e jogos em contextos específicos
   - O design centrado no jogador (imersão; perfis; psicologia do jogador no jogo)
5. A área interdisciplinar dos game studies
   - 4 dimensões de análise (jogo, jogador, cultura, ontologia)
6. Os géneros nos jogos digitais
7. Prototipagem
8. Playtest
9. A teoria dos jogos e a tomada de decisão
10. Jogos simultâneos e sequenciais e os seus modelos de representação
11. Exemplos Clássicos de jogos
12. Análise de resultados
    - melhor jogada
    - estratégias
    - equilíbrio de Nash
    - método iterativo de eliminação de estratégias dominadas
    - indução retrospectiva
13. Conjuntos de informação
14. Escolha/jogada racional versus aleatória
15. Métodos de design
16. Introdução à análise e crítica de jogos

Bibliografia recomendada

1. Adams, E. & Rollings, A. (2007). Fundamentals of Game Design. New Jersey: Pearson / Prentice Hall. [ISBN: 9780131687479]
2. Donovan, T. (2010). Replay: the history of videogames. East Sussex: Yellow Ant. [ISBN: 9780956507204]
3. Hiwiller, Z. (2016). Players Making Decisions: Game Design Essentials and the Art of Understanding Your Players. New Riders NRG [ISBN: 9780134396750]
4. Osborne, M. (2004). An introduction to game theory. Oxford: Oxford University Press. [ISBN: 9780195128956]
5. Perron, B. & Wolf, M. J. P. (eds.) (2009). The Video Game Theory Reader 2. Nova Iorque & Londres: Routledge. [ISBN: 9780415962834]

Métodos de ensino e de aprendizagem

Horas de contacto: Método expositivo, possibilitando a transmissão de conhecimentos de forma estruturada e contínua. Método interrogativo, de modo aos alunos desenvolverem capacidade crítica. Método activo, onde os alunos resolvem exercícios, por forma a permitir a consolidação de conhecimentos. Horas não presenciais: Método activo, onde os alunos desenvolvem os trabalhos propostos.

Alternativas de avaliação

1. AVALIAÇÃO DISTRIBUÍDA (estudantes em mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
   - Prova Intercalar Escrita - 25% ((nota mínima de 7,0 em 20)
     M1: Fichas de leitura de artigos - 12,5%
     M2 Fichas de exercícios 12,5%)

Este documento só tem validade académica depois de autenticado, em todas as suas folhas, com o selo a óleo da Instituição.

Alternativas de avaliação

- Trabalhos Experimentais - 60% ((nota mínima de 7,0 em 20)
  3 Oficinas– 40%
  Projeto Integrado – 10%
  Semana interdisciplinar- 10%)
- Estudo de Casos - 15% ((nota mínima de 7, 0 valores em 20)
  Análise de um jogo digital)

2. AVALIAÇÃO DISTRIBUIDA (estudantes em mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
- Exame Final Escrito - 25% ((nota mínima de 7,0 em 20)
  M1: teste escrito- 12,5%
  M2: teste escrito- 12,5%)
- Trabalhos Experimentais - 60% ((nota mínima de 7,0 em 20)
  3 Oficinas– 40%
  Projeto Integrado – 10%
  Semana interdisciplinar- 10%)
- Estudo de Casos - 15% ((nota mínima de 7,0 valores em 20)
  Análise de um jogo digital)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Ines Monteiro Barbedo de Magalhaes, Joana Ines Veiga Guerra da Costa Tavares	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
18-03-2022	05-04-2022	07-04-2022	08-04-2022

Este documento só tem validade académica depois de autenticado, em todas as suas folhas, com o selo a óleo da Instituição.