

Unidade Curricular	Arquitetura Digital	Área Científica	Artes Visuais
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela
Ano Letivo	2022/2023	Ano Curricular	2
Tipo	Semestral	Semestre	1
Nível	1-2	Créditos ECTS	6.0
Código	8309-414-2101-00-22		
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - - TP 30 PL 30 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) Rogerio Paulo Azevedo Moreira Silva Gomes

### Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Adquirir conceitos fundamentais de história e teoria da arquitetura;
2. Adquirir competências de manipulação da modelação 3D em Blender para arquitetura;
3. Desenvolver competências criativas na execução de projetos de arquitetura para jogos digitais – Conceitos de Arte e 3D;
4. Desenvolver competências de análise de mundos virtuais presentes em jogos digitais.
5. Trabalho em equipa e comunicação

### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:  
Dominio dos princípios básicos e introdutórios ao Blender 3D

### Conteúdo da unidade curricular

Introdução à teoria e história da arquitetura: elementos fundamentais da arquitetura; breve revisão dos estilos arquitetónicos; modelos de cidade e utopias urbanas. Desenvolvimento específico da modelação de arquitetura 3D e mundos em Blender.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Introdução à teoria e história da arquitetura:
  - Elementos fundamentais da arquitetura;
2. Breve revisão dos estilos arquitetónicos:
  - Reconhecer a arquitetura Egípcia;
  - Reconhecer a arquitetura Grega;
  - Reconhecer a arquitetura Romana;
  - Reconhecer a arquitetura Medieval (Românico e Gótico);
  - Reconhecer a arquitetura Renascentista;
  - Reconhecer a arquitetura Barroca;
  - Reconhecer a arquitetura Neoclássica e Romântica;
  - Reconhecer a arquitetura Moderna;
  - Reconhecer a arquitetura Pós-moderna;
  - Alguns elementos da arquitetura não ocidental;
3. Formas urbanas (orgânica, clássica, jardim, moderna);
4. Utopias urbanas;
5. Design de nível;
6. Desenvolvimento específico de modelação de arquitetura 3D e mundos em Blender:
  - Conceção
  - Modelação;
  - Materiais e iluminação;
  - Texturas.

### Bibliografia recomendada

1. Felinto, D. & Pan, M. (2013). Game Development with Blender. Boston, MA: Cengage Learning. [ISBN: 1435456637]
2. Pardew, Les (2005) Beginning Illustration and Storyboarding for Games: Thomson Course Technology. [ISBN: 1592004954]
3. Roth, L. M. (2000). Entender la Arquitectura: Sus Elementos, Historia y Significado. Barcelona: Gustavo Gili. [ISBN: 8425217008]
4. Borries, F. von, Walz, S. P. , & Böttger, M. (2007). Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level. London: Springer Science & Business Media. [ISBN: 9783764384142]
5. Totten C. W. (2019). Architectural Approach to Level Design. : Boca Raton, CRC Press. [ISBN: 9781351116282]

### Métodos de ensino e de aprendizagem

- Método expositivo, com recurso à análise de exemplos variados. - Método interrogativo, por forma a desenvolver a capacidade crítica. - Método ativo, em que os discentes resolvem exercícios e realizam trabalhos.

### Alternativas de avaliação

1. AVALIAÇÃO DISTRIBUÍDA - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
  - Estudo de Casos - 8% (Trabalho individual: fichas técnicas reconhecimento de elementos de arquitetura em jogos digitais.)
  - Temas de Desenvolvimento - 35% (Trabalho de grupo: analisar um jogo referenciando-o a um dos temas desenvolvidos nas aulas.)
  - Trabalhos Práticos - 52% (Trabalho de grupo: proposta de trabalho e conceção tridimensional de cenário criativo em Blender.)
  - Projetos - 5% (Semana Interdisciplinar)
2. Alunos Erasmus - AVALIAÇÃO DISTRIBUÍDA - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
  - Estudo de Casos - 8% (Trabalho individual: fichas técnicas reconhecimento de elementos de arquitetura em jogos digitais.)
  - Temas de Desenvolvimento - 35% (Trabalho: analisar um jogo referenciando-o a um dos temas desenvolvidos nas aulas.)
  - Trabalhos Práticos - 52% (Trabalho de grupo: proposta de trabalho e conceção tridimensional de cenário criativo em Blender.)
  - Trabalhos Práticos - 5% (Semana Interdisciplinar)

**Língua em que é ministrada**

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

**Validação Eletrónica**

Rogério Paulo Azevedo Moreira Silva Gomes	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
24-10-2022	24-10-2022	24-10-2022	30-10-2022