

Unidade Curricular Workshop Design 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	1	Nível	1-1	Créditos ECTS 2	2.0
Tipo	Semestral	Semestre	1	Código	8309-801-1106-00-23		
Horas totais de trab	alho 54	Horas de Contacto			C - S - oratorial; TC - Trabalho de Campo	E - OT	- O - entação Tutórica; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Barbara Costa Vilas Boas Barroso

Resultados da aprendizagem e competências

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

- Compreender o que é um jogo e quais os conceitos fundamentais associados;
 Reconhecer as caraterísticas base de um processo de design de jogos;
- 3. Aplicar os conceitos teóricos na análise de estudos de caso e conceção de protótipos.

Pré-requisitos

Não aplicável

Conteúdo da unidade curricular

O que é um jogo; Introdução ao processo de design de jogos; Frameworks de Design de Jogos.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

- 1. O que é um jogo:

 - Definições; Conceitos fundamentais associados artefacto e atividade;
 - Conceitos fundamentais associados regras, recursos, objetivos; jogadores, participação voluntária; Conceitos fundamentais associados agência; progressão e valorização de resultados.
- 2. Introdução ao processo de design de jogos:

 Pensamento de design (conceptual, crítico, estratégico, criativo);

 Comunicação (oral, escrita);

 Colaboração (dinâmica de grupo);

 Planeamento (gestão de tempo, recursos, pessoas).

 3. Frameworks de Design de Jogos:

 O diário de game design:

 - O diário de game design;
 Estudo de caso;
 - Das referências ao conceito e à prototipagem;
 Playtesting e revisão de design.

Bibliografia recomendada

- 1. Bateman, C. (2015). Implicit Game Aesthetics. Games and Culture, 10(4), 389–411. https://doi.org/10.1177 /1555412014560607
 2. Chapman,A., Foka, A. & Westin, J. (2017) Introduction: what is historical game studies?, Rethinking History, 21:3, 358-371, DOI: 10.1080/13642529.2016.1256638
 3. Geoffrey Engelstein, G. & Shalev, I. (2019). Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms. Boca Raton, FL: CRC Press. [ISBN: 978-1138365490]
- 4. Sterros, J. (2017). The Game Definition Game: A Review. Games and Culture, 12(6), 499–520. https://doi.org/10.1177 /1555412016655679 5. Woods, S. (2012). Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games. McFarland: Jefferson, NC. [ISBN 9780786467976]

Métodos de ensino e de aprendizagem

Micro-exposição: conceitos introduzidos por método expositivo, possibilitando a transmissão de conhecimentos de forma estruturada e contínua. Sala de aula invertida: exposição complementada por debate e proposta de leituras específicas, integradoras dos interesses de cada grupo de trabalho. Project-based learning & Team-based learning: consolidação de conhecimentos através do trabalho projetual.

Alternativas de avaliação

- AVALIAÇÃO FINAL (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 Temas de Desenvolvimento 10% (Projeto desenvolvido no âmbito da Semana Interdisciplinar.)
 Projetos 90% (Projeto desenvolvido no âmbito da unidade curricular e alvo de revisão entre pares.)

Língua em que é ministrada

.... ~ =....

- 1. Português
- Inglês
 Espanhol

validação Eletronica				
Barbara Costa Vilas Boas Barroso	João Paulo Pereira de Sousa	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes	
30-09-2023	03-10-2023	13-10-2023	05-11-2023	