

Unidade Curricular	Teoria e Cultura dos 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	6.0				
Tipo	Semestral	Semestre	2	Código	8309-801-1205-00-23
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) 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 os estudos dos jogos como aproximação interdisciplinar ao estudo do comportamento humano;
2. Compreender a teoria dos jogos como metodologia de suporte ao design de jogos digitais
3. Dominar o vocabulário fundamental de design de jogos;
4. Conhecer diferentes metodologias e técnicas para abordar a experiência do utilizador (UX);
5. Conhecer a história dos jogos digitais e as suas relações com outros média;
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: História e evolução dos jogos digitais. A área (inter)disciplinar dos game studies. Vocabulário fundamental do design de jogos. Experiência do jogador (UX) e o design centrado no jogador. Os géneros nos jogos digitais.

Módulo 2: A teoria dos jogos e a tomada de decisão. Jogos simultâneos e sequenciais e os seus modelos de representação. Análise de resultados. Conjuntos de Informação. Escolha/jogada racional versus aleatória.

Módulos 1 e 2: Elementos formais de um jogo: estudos de caso.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. História e evolução dos jogos digitais.
2. A área (inter)disciplinar dos game studies:
  - As 4 dimensões de análise (jogo, jogador, cultura, ontologia);
  - Alguns autores de referência;
  - Metodologias.
3. Alguns debates fundamentais:
  - Narratologia versus ludologia;
  - Ética e jogos digitais;
  - Gamification e jogos em contextos específicos;
  - Arqueologia dos média.
4. Vocabulário fundamental do design de jogos:
  - Conceito, gameplay, mecânica e equilíbrio do jogo;
  - Prototipagem e playtesting.
5. Experiência do jogador (UX) e o design centrado no jogador:
  - Equilibrar aspetos práticos, experienciais, significativos e valiosos de interação com um jogo;
  - Heurísticas de usabilidade;
  - Metodologias para abordar UX;
  - Técnicas e ferramentas de UX.
6. Os géneros nos jogos digitais:
  - Ação;
  - Estratégia;
  - Aventura;
  - Role-playing;
  - Desporto;
  - Simulação de veículos;
  - Simulação de construção e gestão;
  - Vida artificial;
  - Puzzle;
  - Híbridos.
7. A teoria dos jogos e a tomada de decisão.
8. Jogos simultâneos e sequenciais e os seus modelos de representação:
  - Forma normal ou estratégica;
  - Forma extensiva;
  - Exemplos clássicos de "jogos" (dilemas, soma zero, estritamente competitivos).
9. Análise de resultados:
  - Melhor jogada e equilíbrio de Nash;
  - Estratégias dominantes e dominadas;
  - Método iterativo de eliminação de estratégias dominadas;
  - Indução Retrospectiva.
10. Conjuntos de Informação:
  - Perfeita vs imperfeita;
  - Completa vs incompleta.
11. Escolha/jogada racional versus aleatória.
12. Elementos formais de um jogo: estudos de caso.

### 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. Hiwiler, Z. (2016). Players Making Decisions: Game Design Essentials and the Art of Understanding Your Players. New Riders NRG [ISBN: 9780134396750]

**Bibliografia recomendada**

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 CONTINUA (estudantes em mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Final)  
 - Prova Intercalar Escrita - 25% ((nota mínima de 7 em 20) M1: Fichas de leitura 12, 5% M2: Fichas de exercícios 12, 5%)  
 - Trabalhos Experimentais - 60% ((nota mínima de 7 em 20) Oficinas 35% Projeto entre UCs do 1ºano 15% Semana interdisciplinar 10%)  
 - Estudo de Casos - 15% ((nota mínima de 7 em 20) Análise de um jogo digital)
2. AVALIAÇÃO FINAL (estudantes em mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)  
 - Exame Final Escrito - 25% ((nota mínima de 7 em 20) M1: teste escrito 12, 5% M2: teste escrito 12, 5%)  
 - Trabalhos Experimentais - 60% ((nota mínima de 7 em 20) Oficinas 35% Projeto entre UCs do 1ºano 15% Semana interdisciplinar 10%)  
 - Estudo de Casos - 15% ((nota mínima de 7 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	Anabela Neves Alves de Pinho	Luisa Margarida Barata Lopes
14-03-2024	10-04-2024	10-04-2024	16-04-2024