

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