

Unidade Curricular	Ambientes & Design de Nível		Área Científica	Artes Visuais/Game Design	
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais		Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela	
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	2	Nível	1-2
Tipo	Semestral	Semestre	1	Créditos ECTS	6.0
Horas totais de trabalho		162		Código	
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 Tutoria; 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. Compreender conceitos fundamentais de história e teoria da arquitetura e produzir em resposta a estes;
2. Demonstrar competências de manipulação de software 3D e modelação de cenários / arquitetura;
3. Compreender e empregar uma metodologia projetual para o design de níveis com ambientes tridimensionais edificadas;
4. Demonstrar competências criativas na execução de ambientes com arquitetura para jogos digitais – Conceitos de Arte e 3D;
5. Demonstrar espírito crítico e competências de análise de mundos virtuais presentes em jogos digitais;
6. Adquirir competências de trabalho em equipa na produção de conteúdos aplicados a um ambiente de nível.

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. Metodologia projetual para o design de níveis. 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:
 - arquitetura Egípcia;
 - arquitetura Grega;
 - arquitetura Romana;
 - arquitetura Medieval (Românico e Gótico);
 - arquitetura Renascentista;
 - arquitetura Barroca;
 - arquitetura Neoclássica e Romântica;
 - arquitetura Moderna;
 - arquitetura Pós-moderna;
 - Alguns elementos da arquitetura não ocidental.
3. Formas urbanas (orgânica, clássica, jardim, moderna).
4. Utopias urbanas.
5. Metodologia projetual para o design de níveis:
 - Referências e concept art;
 - Mapa topográfico;
 - Funções da arquitetura no cenário (obstáculo, restrição, ocultação, exploração);
 - Interligação entre tensão de gameplay e tensão dramática;
 - Modelos e implementação iterativa.
6. Desenvolvimento específico de modelação de arquitetura 3D e mundos em Blender:
 - Concetualização;
 - 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

- AVALIAÇÃO FINAL (internos e mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Estudo de Casos - 10% ([individual] Fichas técnicas de reconhecimento de elementos de arquitetura em jogos digitais.)
 - Temas de Desenvolvimento - 30% ([grupo] Analisar um jogo referenciando-o a um dos temas desenvolvidos nas aulas.)
 - Projetos - 50% ([grupo] Design de nível, conceção e modelação tridimensional de cenário criativo (projeto entre UCs))
 - Temas de Desenvolvimento - 10% ([grupo] Projeto desenvolvido no âmbito da 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
09-11-2023	13-11-2023	07-02-2024	14-02-2024