

Unidade Curricular	Documentos de Design & Storyboard	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	2
Tipo	Semestral	Semestre	2
Nível	1-2	Créditos ECTS	6.0
Código	8309-801-2202-00-23		
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 Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Inês Filipa Brasil Lagarto

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Demonstrar capacidades de construção de documentos procedimentais para a pré-produção de jogos;
2. Desenvolver as estruturas de jogos digitais (gameplay e game mechanics);
3. Dominar as competências para o desenho e estruturação de storyboards;
4. Compreender e empregar, de modo a exponenciar resultados, o fluxo inter-relacional entre documento de design e storyboard;

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

Reconhecer e empregar em contexto prático os elementos fundamentais de um jogo.

Conteúdo da unidade curricular

Elementos de design de jogos. A indústria dos jogos e as equipas de trabalho. O processo de design. Documentação de design. Metodologia projetual. Estilos de gameplay e design. Design de mecânicas. A experiência do jogador e o design de interfaces. Design de níveis. Design visual. Pré-visualização. Documentação de arte.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Elementos de design de jogos:
 - Formais;
 - Dramáticos;
 - Dinâmicos.
2. A indústria dos jogos e as equipas de trabalho:
 - Plataformas e modos de jogo;
 - Objetivos e géneros;
 - O(s) jogador(es);
 - Estética;
 - O papel do game designer;
 - Responsabilidades da equipa.
3. O processo de design:
 - Fases de desenvolvimento;
 - Documentação;
 - Prototipagem;
 - Playtesting;
 - Pitch.
4. Metodologia projetual:
 - Termos comuns;
 - Componentes (mundo; sistema; conteúdo; escrita; nível; interface);
 - Constrangimentos;
 - Perspetiva "player-centric";
 - Design aditivo e subtrativo;
 - Design MDA (mechanics-dynamics-aesthetics);
 - Design por processo iterativo;
 - Variações entre metodologias.
5. Estilos de gameplay e design:
 - O gameplay como propriedade emergente dos jogos;
 - Gameplay e géneros;
 - Hierarquia de desafios;
 - Sorte, perícia, stress e dificuldade;
 - Ações.
6. Design de mecânicas:
 - Regras;
 - Emergência e progressão;
 - Economia interna;
 - Mecanismos comuns;
 - Padrões de design;
 - Equilíbrio.
7. UX e design de interfaces:
 - Aspectos práticos, experienciais, significativos e valiosos de interação com um jogo;
 - Usabilidade em jogos;
 - Tipos de interface;
 - Câmara;
 - HUDs;
 - Ícones;
 - Controles.
8. Design de níveis:
 - Estrutura;
 - Tempo;
 - Espaço;
 - Mapas.
9. Design visual:
 - O papel da concept art;
 - Gramática da concept art;
 - Análise de funcionalidades;
 - Ponto de vista.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

10. Pré-visualização:
 - Storyboards;
 - Animatics;
 - Vertical slices.
11. Documentação de arte:
 - Tratamento visual;
 - Fluxo de trabalho;
 - Considerações sobre a dinâmica do jogo.

Bibliografia recomendada

1. Adams, E. , & Dormans, J. (2012). Game mechanics: Advanced game design. Berkeley: New Riders. [ISBN: 9780321820273]
2. Macklin, C. , & Sharp, J. (2016). Games, Design and Play: A detailed approach to iterative game design. Addison-Wesley Professional. [ISBN: 978-0134392073]
3. Mitchell, B. L. (2012). Game design essentials. Indianapolis: Wiley & Sons. [ISBN: 9781118159279]
4. Pardew, L. (2005). Beginning Illustration and Storyboarding for Games. Boston: Thomson. [ISBN: 9781592004959]
5. Upton, B. (2017). Situational game design. New York: AK Peters and CRC Press. [ISBN: 9781138031814]

Métodos de ensino e de aprendizagem

Método expositivo, com recurso a materiais diversos, possibilitando a transmissão de conhecimentos de forma estruturada e contínua. Método interrogativo, questionando sistematicamente os discentes. Método ativo, em que os discentes devem tomar a iniciativa de resolução de exercícios e desenvolvimento de projetos, de forma a permitir uma melhor consolidação dos conhecimentos adquiridos.

Alternativas de avaliação

1. AVALIAÇÃO FINAL- com Game Jam: - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Temas de Desenvolvimento - 10% (Módulo 1: conjunto de exercícios teórico-práticos realizados durante o semestre (individual).)
 - Trabalhos Práticos - 10% (Módulo 2: portfólio visual (individual).)
 - Temas de Desenvolvimento - 10% (Projeto desenvolvido no âmbito da Semana Interdisciplinar.)
 - Projetos - 25% (M1 + M2: projeto #1 [documentação de design, prototipagem, playtesting, assets, pitch] (individual).)
 - Projetos - 10% (M1 + M2: projeto #2 [projeto desenvolvido no âmbito de Game Jam].)
 - Projetos - 35% (M1 + M2: projeto #3 [projeto entre as unidades curriculares do semestre] (grupo).)
2. AVALIAÇÃO FINAL - sem Game Jam: - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Temas de Desenvolvimento - 10% (Módulo 1: conjunto de exercícios teórico-práticos realizados durante o semestre (individual).)
 - Trabalhos Práticos - 10% (Módulo 2: portfólio visual (individual).)
 - Temas de Desenvolvimento - 10% (Projeto desenvolvido no âmbito da Semana Interdisciplinar.)
 - Projetos - 35% (M1 + M2: projeto #1 [documentação de design, prototipagem, playtesting, assets, pitch] (individual).)
 - Projetos - 35% (M1 + M2: projeto #3 [projeto entre as unidades curriculares do semestre] (grupo).)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Inês Filipa Brasil Lagarto	Ines Monteiro Barbedo de Magalhaes	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
29-05-2024	29-05-2024	31-05-2024	04-06-2024