

Unidade Curricular	Tecnologias Multimédia		Área Científica	Multimédia	
Licenciatura em	Informática e Comunicações		Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela	
Ano Letivo	2021/2022	Ano Curricular	2	Nível	1-2
Créditos ECTS	6.0				
Tipo	Semestral	Semestre	2	Código	9188-320-2205-00-21
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - - TP 60 PL - - TC - - S - - E - - OT 20 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) João Paulo Pereira de Sousa

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Reconhecer e aplicar as etapas de desenvolvimento de um projeto multimedia.
2. Delinear estratégias e identificar requisitos para o desenvolvimento de aplicações interativas e jogos.
3. Integrar "assets" pré-existentes utilizando os recursos disponibilizados pelos motores de jogos;
4. Criar aplicações interativas e jogos com recurso a motores de jogos existentes, nomeadamente com Unity.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Conhecimentos básicos de programação.

Conteúdo da unidade curricular

Ferramentas e aplicações de tratamento de informação multimedia, Ferramenta de criação de projetos multimedia nomeadamente motor de jogos. Tecnologias emergentes da área da multimedia.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Introdução ao Desenvolvimento de Jogos de Computador
2. Desenho de Níveis
 - Navegação no Espaço 3D
 - GameObjects e Prefabs
 - Materiais e Texturas
 - Iluminação e Lightmapping
 - Terreno
 - Sistema de Partículas
 - Configuração de 'Cameras'
 - Adição de Áudio
 - Trabalhar com sprites.
3. Sistema de Físicas
 - RigidBody
 - Colliders
 - Controllers
 - Joints
 - Cloth
4. Animação
 - Criação de Animações (Animation View/Mecanim)
 - Animação de Personagens (Rigged)
5. Scripting
 - Introdução ao C#
 - Variáveis, Componentes e GameObjects
 - Geometria Vectorial 3D
 - Criação de Movimento
 - Sistema de Animações
6. Realidade Aumentada e Realidade Virtual
7. Deploy da Aplicação/Jogo

Bibliografia recomendada

1. Hocking, J. (2015). Unity in Action: Multiplatform Game Development in C# with Unity 5 1st Edition. Manning Publications. [ISBN: 161729232X]
2. Okita, A. (2014). Learning C# Programming with Unity 3D. A K Peters/CRC Press [ISBN: 1849691843]
3. Hirata, A. I. (2011). Desenvolvendo Games com Unity 3D - Space Invasion. Ciência Moderna. [ISBN: 1466586524]
4. Unity Team, (2016). Unity official documentation, retrieved from, <http://unity3d.com/learn/documentation>

Métodos de ensino e de aprendizagem

A unidade curricular será lecionada com recurso a aulas expositivas de conceitos teóricos, aulas práticas de resolução de exercícios e autoaprendizagem orientada pelo docente.

Alternativas de avaliação

1. Avaliação distribuída - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Trabalhos Práticos - 70% (Dois trabalhos em grupo (35%+35%) realizado em Unity. Nota mínima 8 valores.)
 - Trabalhos Práticos - 30% (Trabalhos individuais. Nota mínima 8 valores.)
2. Estudantes em mobilidade - (Ordinário) (Final, Recurso)
 - Trabalhos Práticos - 70% (Dois trabalhos em grupo (35%+35%) realizado em Unity. Nota mínima 8 valores.)
 - Trabalhos Práticos - 30% (Trabalhos individuais. Nota mínima 8 valores.)

Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

Validação Eletrónica

João Paulo Pereira de Sousa	Vítor José Domingues Mendonça	Elisabete da Anunciacao Paulo Morais	Luisa Margarida Barata Lopes
08-03-2022	10-03-2022	10-03-2022	21-03-2022