

CONCEÇÃO E ESPECIFICAÇÃO DE VIDEOJOGOS

Licenciatura em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Código: 10804

Área Científica Predominante: Computação Gráfica e Multimédia

Docente: Eva Ferreira de Oliveira

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 60h Carga Trabalho: 100h

ECTS: 6,0

Objetivos

A unidade de concepção e especificação de videojogos (CEV) centra-se no desenvolvimento de jogos aplicando design iterativo e baseado em testes, isto é, jogando os jogos em cada iteração. Os alunos irão focar-se no desenvolvimento de jogos, aprendendo o processo e aplicando técnicas que permitam medir a experiência do jogador e ao mesmo tempo especificando o jogo através do Game Design Document. Ao longo do semestre os alunos irão analisar outros jogos, nomeadamente as suas características, dinâmicas, interação, bem como a perspectiva de alguns game designers nos seus processos de criação.

Resultados da Aprendizagem

No final desta unidade curricular os alunos ter desenvolvido um jogo digital recorrendo a um processo de design iterativo, que combine e equilibre a competição com o desafio e a interação, tornando-o interessante para os jogadores.

Conteúdos Programáticos

1. Introdução ao Game Design

- Desenvolvimento Playcentric
- Processo iterativo do design de jogos— Desenhar para inovar

2. Estrutura dos jogos — jogadores

- objetivos
- procedimentos — regras
- recursos
- conflito
- limites
- resultados

3. Motivação do jogador — Desafio

- Premissa
- Personagem
- Drama
- Diversão
- Acessibilidade

4. Prototipagem

- Métodos
- Protótipos físicos — jogos digitais
- mecânica principal — Protótipos Digitais — tipos
- mecânicas
- estética
- cinestesia

5. Playtesting

- Design iterativo
- Testes com público alvo
- Conduzir uma sessão de testes — Observação
- Análise qualitativa e quantitativa

6. Balanceamento Final — Refinamento

Bibliografia Recomendada

Fullerton, T. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Publisher.

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

O desenvolvimento de exercícios de análise de jogos, bem como o desenvolvimento e avaliação de um jogo, permitem perceber os fundamentos e diferentes componentes, bem como o equilíbrio destes, da criação de um jogo.

Métodos de Avaliação

Dado que esta UC envolve dois projetos—um jogo de tabuleiro e um jogo digital—cada projeto pode ser concebido para avaliar diferentes conjuntos de habilidades e áreas de conhecimento. Eis como poderia estruturar a avaliação:

Projeto de Jogo de Tabuleiro: 50% Projeto de Jogo Digital: 50%