

DESENHO PARA VIDEOJOGOS

Licenciatura em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Código: 11228

Área Científica Predominante: Desenho

Docente: Pedro Mota Teixeira

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 60h Carga Trabalho: 100h

ECTS: 6,0

Objetivos

Nesta unidade curricular pretende-se que os alunos da licenciatura em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais tenham contacto com a área científica do Desenho de forma aplicada e que adquiram conhecimentos básicos que permitam a construção e interpretação de um storyboard, desde a sua concepção à sua aplicação. Assim como saibam reconhecer a relevância de questões provenientes da Arte e do Design na concepção de um jogo de computador, como o são a Composição, a Teoria da Cor e a Teoria da Imagem, esta última apoiada nas psicologia e sociologia da Arte.

Espera-se que os alunos evoluam na sua capacidade de trabalhar em equipas multidisciplinares conhecendo a dinâmica da criação e Desenho de Jogos.

Resultados da Aprendizagem

São competências nesta unidade curricular:

- Utilizar o desenho como ferramenta projectual;
- Conhecimento básico da gramática das Artes Visuais e do Design Gráfico;
- Desenvolver desenho de personagens e outros elementos de um jogo;
- Compreender e organizar o espaço cromático de um jogo;
- Capacidade de interpretar uma storyboard / Saber ilustrar e comunicar uma narrativa em síntese;
- Realizar esboços de intenções, planificar a storyboard / utilizando estilo gráfico económico, capaz de responder às necessidades de um storyboard;
- Criar consistência gráfica entre os vários elementos de um jogo: personagens, objectos e cenários.
- Princípios de animação

Conteúdos Programáticos

1. Do Desenho – para que serve, como se faz
 - 1.1. Aprender a ver - As funções do Desenho
 - 1.1.1. o Desenho como forma de comunicação
 - 1.1.2. Tipologias processuais do Desenho para a realização da planificação de um jogo – o desenho de personagens; a storyboard e o diário gráfico.
 - 1.1.2.1. Narratividade (através do desenho)
 - 1.2. Materiais, instrumentos e suportes de Desenho
 - 1.3. A composição no suporte – do papel ao digital (gestão do campo visual)
 - 1.4. Escala e dimensão
 - 1.5. Sprite Sheets - Concepção e Desenvolvimento
 - 1.6. Desenvolvimento de capacidade experimental e criativa
2. Da Teoria da imagem
 - 2.1. Semiótica da imagem
 - 2.2. Estética de jogo
 - 2.3. Ludologia
 - 2.4. Princípios de animação

Bibliografia Recomendada

- Isbister, C. (2006) Better Game Characters by Design, A psychological Approach, San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.
- Massironi, Manfredo - Ver Pelo Desenho, Aspectos Técnicos, Cognitivos e Comunicativos. Edição Portuguesa Edições 70, 1982.
- Munari, Bruno - Design e Comunicação Visual. Edição Portuguesa, colecção Arte e Comunicação, Edições 70, 1982.
- Wells, P.: Quinn, Joanna. Drawing for animation, United Kingdom: Ava Publishing, 2009.

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Os conteúdos programáticos desta unidade curricular adaptam-se às necessidades e objectivos do curso de EDJD. Sendo um curso de engenharia, a UC de Desenho de Jogos complementa e oferece os conhecimentos básicos da prática do desenho, do carácter manual do processo, e na introdução das possibilidades dos meios digitais. Assim como possibilita, uma introdução geral aos conceitos das teorias da imagem aplicadas aos jogos, e uma compreensão do universo imagético em que se movem. São desenvolvidos exercícios de aplicação dos

conhecimentos adquiridos correspondentes aos momentos de aprendizagem. Começa-se com o desenvolvimento de personagens através do desenho manual até à constituição de um storyboard.

Métodos de Avaliação

- Cumprimento rigoroso dos planos de trabalho estabelecidos;
- Autonomia e concretização das propostas de trabalho;
- Envolvimento com a prática do desenho;
- Utilização correcta de métodos de Desenho;
- Organização e sistematização do trabalho;
- Capacidade crítica;
- Capacidade de comunicação oral, escrita e gráfica;
- Assiduidade, pontualidade e participação;

A assiduidade e a pontualidade são factores determinantes para um bom desempenho na unidade curricular, assim como para a preparação da vida profissional futura.

A participação activa na sala de aula fará com que os alunos tirem o máximo proveito da docente e dos colegas.

A classificação final da disciplina obtém-se através da avaliação de todas as propostas de trabalho. Para o efeito só são considerados os trabalhos devidamente acompanhados pela docente e qualquer entrega depois da data (até ao limite máximo estipulado) sofrerá uma penalização na avaliação. É considerada também a assiduidade e a pontualidade na classificação final (com uma ponderação de 10%).

Nesta unidade e em face dos seus objetivos, o acesso à época de avaliação final de exames, está de acordo com o previsto no RIAPA.

Em relação aos estudantes finalistas e com estatutos especiais, estes têm acesso à época especial de exames que decorre no fim do ano letivo, conforme o previsto no RIAPA.

As melhorias de nota nesta unidade serão de acordo com o previsto no RIAPA.