

INTERAÇÃO E EXPERIÊNCIA DE JOGO

Mestrado em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Código: 20607

Área Científica Predominante: Computação Gráfica e Multimédia

Docente: Marco António Faria do Vale

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 30h Carga Trabalho: 105h

ECTS: 5,0

Objetivos

Pretende-se nesta unidade curricular, munir os alunos das ferramentas e processos associados à concepção de jogos, no seu estado abstracto. Todas as componentes de conceptualização, idealização, planeamento e desenvolvimento serão abordadas de forma genérica para abranger o máximo de casos possíveis.

Resultados da Aprendizagem

No final da unidade curricular, os alunos deverão ser capazes de tomar decisões fundadas sobre a concepção dos seus jogos, criar um documento de especificação, e planear um mapa de desenvolvimento para os seus projectos.

Conteúdos Programáticos

Os conteúdos programáticos vão se distribuir entre as seguintes áreas:

Documento de Especificação

Design de interfaces

Interacção do jogador

Mecânicas de jogo

Comunicação não verbal

Planeamento

Bibliografia Recomendada

The Art of Game Design: A Book of Lenses (Jesse Schell)

A Theory of Fun (Raph Koster)

Interactive Stories and Video Game Art (Chris Solarski)

Players making decisions (Zack Hiwiler)

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Interacção e experiência de jogos lida principalmente com a relação do jogador com o produto video-jogo.

Esta relação deve ser trabalhada ao ponto da imersão total.

Para isso, os alunos precisam de conhecer os mecanismos habituais de comunicação entre um jogador, e um produto lúdico, cuja interação varia de jogo para jogo.

Conhecendo as principais maneiras de criar, conceptualizar e planear um video-jogo, os alunos poderão decidir quais os melhores métodos e técnicas para não só interagir com os jogadores, mas também para desenvolver algo dentro das suas capacidades e valências.

Nesse sentido, é essencial que dominem as ferramentas da conceptualização

Métodos de Avaliação

A unidade curricular será avaliada por avaliação contínua, com participação do aluno, exercícios em aula, e entrega exercício final de documentação de especificação. Exercício final de avaliação é em coordenação com a unidade curricular de Projecto Integrado

Esta avaliação será repartida da seguinte forma:

assiduidade e participação 10%

trabalhos de grupo em aula 20%

exercício final de avaliação 70%