DESENVOLVIMENTO VISUAL PARA VIDEOJOGOS

Mestrado em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Código: 26006

Área Cientifica Predominante: Audiovisuais

Docente: Marta Alexandra da Cruz Madureira

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 15h Carga Trabalho: 85h

ECTS: 4,0

Objetivos

Nesta unidade curricular pretende-se que os estudantes do Mestrado em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais (EDJD) tenham contacto com as principais metodologias e processos de conceção no desenvolvimento gráfico e visual numa visão contemporânea dos videojogos.

Resultados da Aprendizagem

O estudante irá desenvolver nesta unidade curricular as seguintes competências:
- Conhecer numa visão histórica a evolução visual dos videojogos;
- Adquirir linguagem e metodologias próprias no desenvolvimento artístico dos videojogos;
- Conhecer as principais ferramentas de desenho e comunicação digital;
- Desenvolver competências na aplicação coerente em áreas fundamentais como a cor, composição gráfica, layout;
- Compreender e organizar o espaço cromático de um videojogo e a inserção dos vários elementos que compõem o interface final;
- Aplicar metodologias adequadas, técnicas e estéticas na conceção de elementos gráficos, orientados para o desenvolvimento de projeto em diferentes plataformas e tipologias de videojogos.

Conteúdos Programáticos

1. Exemplos históricos e contemporâneos de concept art para videojogos;
2. O desenho digital e sua importância na comunicação visual – principais autores;
3. Elementos gráficos, cor, composição, forma e layout;
4. Aspetos estáticos e animados objetivos e subjetivos na narratologia visual;
5. Desenvolvimento de dossier gráfico.

Bibliografia Recomendada

- Melissinos, C. O' Rourke, P. (2012). The Art Of Videogames: From Pac Man To Mass Effect. New York: Welcome Books.
- Clarke, A. Mitchell, G. (2007). Videogames and Art. Intellect: Bristol.
- Isbister, C. (2006) Better Game Characters by Design, A psychological Approach, San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.
- Lankoski, P. (2004) Character Design Fundamentals for Role-Playing Games. In Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing in the Imagination (pp. 139-148). Finland:M. Montola, J. Stenros.
- Silber, D. (2016) Pixel Art for Game Developers, CRC Press Taylor Francis Group
- Solarski, C. (2012) Drawing Basics and Videogame Art, Watson-Guptill Publications
- Solarski, C. (2012). Drawing basics and Videogame Art: Classic to cutting-edge art
techniques for winning videogame design. New York: Watson-Guptill Publications

- Peral, J. (2017). Becoming a Video Game Artist: From Portfolio Design to Landing the Job. Boca Raton: CRC Press.

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Os conteúdos programáticos desta unidade curricular adaptam-se às necessidades e objetivos do mestrado. Sendo um curso de engenharia, a unidade curricular de Desenvolvimento Visual para Jogos complementa e oferece os conhecimentos da prática do desenvolvimento gráfico e artístico. Possibilita ainda uma introdução geral aos conceitos das teorias da imagem aplicadas aos videojogos, e uma compreensão do universo imagético em que se movem. São desenvolvidos exercícios de aplicação dos conhecimentos adquiridos correspondentes aos momentos de aprendizagem.

Métodos de Avaliação

Avaliação:
- Cumprimento rigoroso dos planos de trabalho estabelecidos;
- Autonomia e concretização das propostas de trabalho;
- Capacidade crítica;
- Assiduidade, pontualidade e participação; A assiduidade e a pontualidade são fatores determinantes para um bom desempenho na unidade curricular, assim como para a preparação da vida profissional futura.

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.
A avaliação é contínua e baseia-se no desenvolvimento de exercícios práticos finalizado em um projeto de arte para videojogo:
- Exercícios de avaliação contínua: 40%
- Dossier de Arte: 50%
- Assiduidade, pontualidade, interesse, capacidade crítica e resposta do aluno: 10%