

## **GAME DESIGN**

Mestrado em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

---

Código: 27203

Área Científica Predominante: Computação Gráfica e Multimédia

Docente: Marco António Faria do Vale

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 30h Carga Trabalho: 138h

ECTS: 5,0

---

### **Objetivos**

Pretende-se nesta unidade curricular, munir os alunos das ferramentas e processos associados à conceção de jogos, no seu estado abstrato. 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 conceção dos seus jogos, criar um documento de especificação, e planear um mapa de desenvolvimento para os seus projetos.

### **Conteúdos Programáticos**

Os conteúdos programáticos vão se distribuir entre as seguintes áreas

- Elementos de videojogos
- Regras e Game loops
- Mecânicas e sistemas
- Exercícios de criatividade
- Criação de documentação

### **Bibliografia Recomendada**

Schells, J. 2019 The Art of Game Design: A Book of Lenses, A K Peters/CRC Press

Koster, R. 2013 A Theory of Fun, O'Reilly Media

### **Métodos de Ensino e de Aprendizagem**

Game design é uma área multi-disciplinar, que necessita de abordagens ponderadas e baseadas em ferramentas e técnicas de design.

O uso deliberado de ferramentas de design, ajudam na conceção de ideias claras, bem organizadas e fáceis de iterar.

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 práticos individuais 40%

exercício final de avaliação 50%