GAME DESIGN

Mestrado em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Código: 27203

Área Cientifica Predominante: Computação Gráfica e Multimédia

Docente: Marco António Faria do Vale

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 30h Carga Trabalho: 100h

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

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

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Game design é uma area 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 continua, 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%