

TeSP - Artes para Jogos Digitais

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso de Registo nº R/Cr 56/2017 de 13-07-2017

Ficha da Unidade Curricular: Análise aos Jogos Digitais

ECTS: 5; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0;

Ano|Semestre: 1|S1; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: ; Código: 63911

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

Docente Responsável

Henrique Carlos dos Santos Mora

Professor Adjunto

Docente e horas de contacto

Renata Duarte Candeias

Assistente Convidado, TP: 60;

Objetivos de Aprendizagem

1. Conhecer as abordagens teóricas e estratégicas na produção de jogos digitais, de forma a informar a sua própria atividade enquadrando-a num contexto mais vasto da indústria.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

1. Ter a capacidade de realizar um estudo sobre os média criativos num determinado contexto;
2. Conhecer o scope de um jogo, e os géneros de jogos digitais;
3. Relacionar um jogo com as emoções e constrangimentos que o conduzem e ter uma visão alargada de todos os processos sincrónicos e diacrónicos que compreendem a criação de um jogo.

Conteúdos Programáticos

- 1 - Pesquisa
- 2 - Scope de Jogo
- 3 - Interação Homem-Jogo
- 4- Emoções e seus percussores
- 5 - Jogabilidade
- 6 - Técnicas usadas para aumentar o tempo no jogo
- 7 - Técnicas usadas para aumentar o retorno por jogador

Conteúdos Programáticos (detalhado)

- 1 - Pesquisa
 - 1.1 - Breve História dos Jogos
 - 1.2 - Géneros de jogos digitais
 - 1.3 - Moodboard
 - 1.4 - Propriedade Intelectual e Copyright
 - 1.5 - Públicos-alvo
- 2 - Scope de Jogo
 - 2.1 – Objetivos do projeto
 - 2.2 - Objetivos

2.3 - Subfases

2.4 - Tarefas

2.5 - Recursos

2.6 – Despesas

2.7 – Cronograma

3 - Interação Homem-Jogo

3.1 – Hardware e Periféricos – Input/Output

3.2 – Onde se joga? Influência do meio na interação do jogador

3.3 – Pacing ou velocidade da narrativa

4- Emoções e seus percussores

4.1 – Mapas de Empatia

4.2 – Mecânicas de Jogo (andar, correr, saltar, apanhar, morrer)

4.3 – Motivação e Objetivos do Jogador

5 - Jogabilidade

5.1 – UX / UI do Jogo e sua influência no gameplay

5.2 - Psicologia em videojogos

5.3 - Level Design

6 - Técnicas usadas para aumentar o tempo no jogo

6.1 – Sistemas de recompensa do Jogador

6.2 - Sistema de achievements

6.3 – Influência do Pacing

6.4 – Diversificação de desafios baseados em mecânicas já apreendida

7 - Técnicas usadas para aumentar o retorno por jogador

7.1 – Sistema de Recompensa temporal e sazonal

7.2 – Sistema de Rankings

7.3 – Redes Sociais

7.4 – Marketing e Remarketing de Jogador

Metodologias de avaliação

15% - trabalhos desenvolvidos em aula

10% - participação em aula

75% - projeto desenvolvido no âmbito da disciplina

Software utilizado em aula

Office 365 ou outros programas considerados relevantes para o desenvolvimento de trabalhos.

Estágio

NA

Bibliografia recomendada

Level Up! The Guide to Great Video Game Design, Scott Rogers, Second Edition, Willey

Theory of Fun for Game Design, Raph Koster, 10th Anniversary Edition, O'Reilly

Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Third Edition, Tracy Fullerton, CRC Press

História dos Videojogos - A génese da indústria, Ivan Barroso - 4.ª Edição, FD Publishing

Revolução Interactiva: Compêndio Visual - Computadores, Jogos Electrónicos, Consolas Domésticas e Portateis, Ivan Barroso 2018

How Games Move Us, Isbister, Katherine - The MIT Press, February 2016

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Para atingir o objetivo 1 são lecionados os conteúdos programáticos:

1 - Pesquisa

Para atingir o objetivo 2 são lecionados os conteúdos programáticos:

2. Scope de Jogo

3 - Interação Homem-Jogo

Para atingir o objetivo 3 são lecionados os conteúdos programáticos:

4- Emoções e seus percussores

5 - Jogabilidade

6 - Técnicas usadas para aumentar o tempo no jogo

7 - Técnicas usadas para aumentar o retorno por jogador

Metodologias de ensino

Os estudantes serão estimulados a participarem na aula com problemas da sua observação, serão estimulados a refletirem e a fazerem pesquisa sobre esses problemas e por outros problemas apresentados pelos professores da unidade de modo a dominarem a aplicação dos conceitos e teorias em situações concretas. Farão depois relatórios relacionados com essa reflexão que serão debatidos na aula quanto às ideias-chave de modo a estimular a avaliação cooperativa entre eles.

Os professores farão uma avaliação final procurando avaliar e corrigir as diferentes participações dos estudantes.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Com a frequência e aprovação desta unidade curricular pretende-se que os alunos adquiram conhecimentos sobre análise de jogos digitais, entende-se ser adequada a transmissão de conceitos através da exposição oral por parte do docente, fazendo uso dos meios e suportes considerados adequados, como o da projeção da tela do computador, dispositivos, leitura de artigos, casos práticos, etc. cuja utilização se considera importante para a motivação do processo de aprendizagem por parte do aluno. Será privilegiada, sempre que possível, a utilização casos práticos reais que potenciem e motivem a aprendizagem. A utilização da plataforma de e-learning considera-se benéfica como ferramenta para divulgação de informação, esclarecimento de dúvidas, envio de textos de apoio, fichas de exercícios e outros materiais de estudos. No que concerne à metodologia de avaliação prevista, entende-se que a realização de trabalhos práticos possibilitará aos alunos a experiência e a aferição de conhecimentos em contexto real.

Língua de ensino

1 | Obrigatório | Português

Pré requisitos

NA

Programas Opcionais recomendados

NA

Observações

Docente Responsável

Carlos Mora

Digitally signed by Carlos Mora
DN: cn=Carlos Mora, o=IPT,
ou=ESTA,
email=carlos.mora@ipt.pt, c=PT
Date: 2019.02.13 09:43:51 Z

Diretor de Curso, Comissão de Curso

Carlos Mora Digitally signed by Carlos Mora
DN: cn=Carlos Mora, o=IPT, ou=ESTA,
email=carlos.mora@ipt.pt, c=PT
Date: 2019.02.13 09:44:25 Z

Conselho Técnico-Científico

Jorge
Antunes Digitally signed by Jorge
Antunes
DN: cn=Jorge Antunes,
ou=PT, ou=ESTA,
email=jorge.antunes@ipt.pt,
c=PT
Jorge Antunes Inserir
versão: 2019.02.13 09:44:25 Z