

Unidade Curricular	Arquitetura Digital	Área Científica	Artes Visuais
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo
Ano Letivo	2018/2019	Ano Curricular	2
Tipo	Semestral	Semestre	1
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - TP 30 PL 30 TC - S - E - OT - O -
Nível	1-2	Créditos ECTS	6.0
Código	8309-414-2101-00-18		

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Rogerio Paulo Azevedo Moreira Silva Gomes

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Adquirir conceitos fundamentais de história e teoria da arquitetura;
2. Adquirir competências de manipulação da modelação 3D em Blender para arquitetura;
3. Desenvolver competências criativas na execução de projetos de arquitetura para jogos digitais – Conceitos de Arte e 3D;
4. Desenvolver competências de análise de mundos virtuais presentes em jogos digitais.
5. Trabalho em equipa e comunicação

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

Domínio dos princípios básicos e introdutórios ao Blender 3D

Conteúdo da unidade curricular

Introdução à teoria e história da arquitetura: elementos fundamentais da arquitetura; breve revisão dos estilos arquitetónicos; modelos de cidade e utopias urbanas. Desenvolvimento específico da modelação de arquitetura 3D e mundos em Blender.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Introdução à teoria e história da arquitetura:
 - Elementos fundamentais da arquitetura;
2. Breve revisão dos estilos arquitetónicos:
 - Reconhecer a arquitetura Egípcia;
 - Reconhecer a arquitetura Grega;
 - Reconhecer a arquitetura Romana;
 - Reconhecer a arquitetura Medieval (Românico e Gótico);
 - Reconhecer a arquitetura Renascentista;
 - Reconhecer a arquitetura Barroca;
 - Reconhecer a arquitetura Neoclássica e Romântica;
 - Reconhecer a arquitetura Moderna;
 - Reconhecer a arquitetura Pós-moderna;
 - Alguns elementos da arquitetura não ocidental;
3. Formas urbanas (orgânica, clássica, jardim, moderna);
4. Utopias urbanas;
5. Desenvolvimento específico de modelação de arquitetura 3D e mundos em Blender;
 - Conceção
 - Modelação;
 - Materiais e iluminação;
 - Texturas.

Bibliografia recomendada

1. Felinto, D. & Pan, M. (2013). Game Development with Blender. Boston, MA: Cengage Learning. [ISBN: 1435456637]
2. Pardew, Les (2005) Beginning Illustration and Storyboarding for Games: Thomson Course Technology. [ISBN: 1592004954]
3. Carvalho, J. (2003). Formas Urbanas. Coimbra: Editora Minerva. [ISBN: 9727980796]
4. Roth, L. M. (2000). Entender la Arquitectura: Sus Elementos, Historia y Significado. Barcelona: Gustavo Gili. [ISBN: 8425217008]
5. Borries, F. von, Walz, S. P., & Böttger, M. (2007). Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level. London: Springer Science & Business Media. [ISBN: 9783764384142]

Métodos de ensino e de aprendizagem

- Método expositivo, com recurso à análise de exemplos variados. - Método interrogativo, por forma a desenvolver a capacidade crítica. - Método ativo, em que os discentes resolvem exercícios e realizam trabalhos.

Alternativas de avaliação

1. AVALIAÇÃO DISTRIBUÍDA - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Estudo de Casos - 8% (Trabalho individual: fichas técnicas reconhecimento de elementos de arquitetura em jogos digitais.)
 - Temas de Desenvolvimento - 35% (Trabalho de grupo: analisar um jogo referenciando-o a um dos temas desenvolvidos nas aulas.)
 - Trabalhos Práticos - 15% (Trabalho individual: conceção de um objeto arquitetónico em Blender com referência às aulas.)
 - Trabalhos Práticos - 15% (Trabalho individual: proposta de trabalho e conceção tridimensional de cenário criativo em Blender.)
 - Exame Final Escrito - 22% (Cobre toda a matéria exposta.)
 - Projetos - 5% (Semana Interdisciplinar)
2. Alunos Erasmus - AVALIAÇÃO DISTRIBUÍDA - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Estudo de Casos - 8% (Trabalho individual: fichas técnicas reconhecimento de elementos de arquitetura em jogos digitais.)
 - Temas de Desenvolvimento - 35% (Trabalho: analisar um jogo referenciando-o a um dos temas desenvolvidos nas aulas.)
 - Trabalhos Práticos - 42% (Trabalho individual: proposta de trabalho e conceção tridimensional de cenário criativo em Blender.)
 - Trabalhos Práticos - 15% (Trabalho individual: conceção de um objeto arquitetónico em Blender com referência às aulas.)

Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

Validação Eletrónica

Rogério Paulo Azevedo Moreira Silva Gomes	João Paulo Pereira de Sousa	Aida Maria Oliveira Carvalho	Luisa Margarida Barata Lopes
12-11-2018	12-11-2018	12-11-2018	19-11-2018