

Unidade Curricular	Documentos de Design & Storyboard	Área Científica	Game Design
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo
Ano Letivo	2018/2019	Ano Curricular	2
Nível	1-2	Créditos ECTS	6.0
Tipo	Semestral	Semestre	2
Código	8309-414-2202-00-18		
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - - TP 30 PL 30 TC - S - E - OT - O -

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) Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Carlos Sousa Casimiro da Costa

### Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Demonstrar capacidades de construção de documentos procedimentais para a pré-produção de jogos;
2. Desenvolver as estruturas de jogos digitais (gameplay e game mechanics);
3. Dominar as competências para o desenho e estruturação de storyboards;
4. Compreender e empregar, de modo a exponenciar resultados, o fluxo inter-relacional entre documento de design e storyboard;

### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

Reconhecer e empregar em contexto prático os elementos fundamentais de um jogo.

### Conteúdo da unidade curricular

Elementos de design de jogos. A indústria dos jogos e as equipas de trabalho. O processo de design. Documentação de design. Metodologia projetual. Estilos de gameplay e design. Design de mecânicas. Navegação e design de interfaces. Design de níveis. Design visual. Pré-visualização. Documentação de arte.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Elementos de design de jogos:
  - Formais;
  - Dramáticos;
  - Dinâmicos.
2. A indústria dos jogos e as equipas de trabalho:
  - Plataformas e modos de jogo;
  - Objetivos e géneros;
  - O(s) jogador(es);
  - Estética;
  - O papel do game designer;
  - Responsabilidades da equipa.
3. O processo de design:
  - Fases de desenvolvimento;
  - Documentação;
  - Prototipagem;
  - Playtesting;
  - Pitch.
4. Metodologia projetual:
  - Termos comuns;
  - Componentes (mundo; sistema; conteúdo; escrita; nível; interface);
  - Constrangimentos;
  - Perspetiva "player-centric";
  - Design aditivo e subtrativo;
  - Design MDA (mechanics-dynamics-aesthetics);
  - Design blue-sky;
  - Design slow boil;
  - Design por processo iterativo.
5. Estilos de gameplay e design:
  - O gameplay como propriedade emergente dos jogos;
  - Gameplay e géneros;
  - Hierarquia de desafios;
  - Sorte, perícia, stress e dificuldade;
  - Ações.
6. Design de mecânicas:
  - Regras;
  - Emergência e progressão;
  - Economia interna;
  - Mecanismos comuns;
  - Padrões de design;
  - Equilíbrio.
7. Navegação e design de interfaces:
  - Tipos de interface;
  - Câmara;
  - HUDs;
  - Ícones;
  - Controles.
8. Design de níveis:
  - Estrutura;
  - Tempo;
  - Espaço;
  - Mapas.
9. Design visual:
  - O papel da concept art;
  - Gramática da concept art;
  - Análise de funcionalidades;
  - Ponto de vista.
10. Pré-visualização:
  - Storyboards;
  - Animatics;

**Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)**

- Vertical slices.
- 11. Documentação de arte:
  - Tratamento visual;
  - Fluxo de trabalho;
  - Considerações sobre a dinâmica do jogo.

**Bibliografia recomendada**

1. Adams, E. , & Dormans, J. (2012). Game mechanics: Advanced game design. Berkeley: New Riders. [ISBN: 9780321820273]
2. Bratwaite, B. , & Schreiber, I. (2009). Challenges for game designers. Boston: Charles River Media. [ISBN: 9781584505808]
3. Fullerton, T. (2008). Game design workshop, Second Edition: A playcentric approach to creating innovative games. Burlington, MA: Morgan Kaufmann. [ISBN: 978-0240809748]
4. Mitchell, B. L. (2012). Game design essentials. Indianapolis: Wiley & Sons. [ISBN: 9781118159279]
5. Pardew, L. (2005). Beginning Illustration and Storyboarding for Games. Boston: Thomson. [ISBN: 9781592004959]

**Métodos de ensino e de aprendizagem**

Método expositivo, com recurso a materiais diversos, possibilitando a transmissão de conhecimentos de forma estruturada e contínua. Método interrogativo, questionando sistematicamente os discentes. Método ativo, em que os discentes devem tomar a iniciativa de resolução de exercícios e desenvolvimento de projetos, de forma a permitir uma melhor consolidação dos conhecimentos adquiridos.

**Alternativas de avaliação**

1. AVALIAÇÃO DISTRIBUÍDA: mínimo 8/20 cada módulo - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
  - Prova Intercalar Escrita - 15% (Módulo 1: conjunto de exercícios teórico-práticos realizados durante o semestre (individual).)
  - Relatório e Guiões - 7% (Módulo 2: trabalho individual de análise.)
  - Trabalhos Práticos - 8% (Módulo 2: trabalho individual de construção de storyboard.)
  - Projetos - 60% (Módulo 1 (30%) + Módulo2 (30%): desenvolvimento de 3 processos de design de jogos; em grupo.)
  - Projetos - 10% (Projeto desenvolvido no âmbito da Semana Interdisciplinar.)
2. PROJECT Y: mínimo 8/20 cada módulo - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
  - Prova Intercalar Escrita - 15% (Módulo 1: conjunto de exercícios teórico-práticos realizados durante o semestre (individual).)
  - Relatório e Guiões - 7% (Módulo 2: trabalho individual de análise.)
  - Trabalhos Práticos - 8% (Módulo 2: trabalho individual de construção de storyboard.)
  - Projetos - 60% (Projeto desenvolvido no âmbito do PROJECT Y.)
  - Projetos - 10% (Projeto desenvolvido no âmbito da Semana Interdisciplinar.)

**Língua em que é ministrada**

1. Português
2. Inglês

**Validação Eletrónica**

Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Carlos Sousa Casimiro da Costa	João Paulo Pereira de Sousa	Aida Maria Oliveira Carvalho	Luisa Margarida Barata Lopes
13-03-2019	03-04-2019	03-04-2019	04-04-2019