

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	2019/2020	Ano Curricular	2	Nível	1-2
Tipo	Semestral	Semestre	2	Créditos ECTS	6.0
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T -	TP 30	PL 30
			TC -	S -	E -
			OT -	O -	
			Código	8309-414-2202-00-19	

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

- AVALIAÇÃO DISTRIBUÍDA: mínimo 8/20 cada módulo - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Temas de Desenvolvimento - 10% (Módulo 1: conjunto de exercícios teórico-práticos realizados durante o semestre (individual).)
 - Trabalhos Práticos - 10% (Módulo 2: trabalho de análise e trabalho de construção de storyboard (individual).)
 - Projetos - 30% (M1 + M2: projeto #1 [documentação de design, prototipagem, playtesting, assets, pitch] (individual).)
 - Projetos - 40% (M1 + M2: projeto #2 [projeto integrado com outras unidades curriculares] (grupo).)
 - 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
18-03-2020	20-03-2020	20-03-2020	28-03-2020