

Unidade Curricular	Análise e Crítica de Jogos	Área Científica	Game Design
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo
Ano Letivo	2020/2021	Ano Curricular	3
Nível	1-3	Créditos ECTS	6.0
Tipo	Semestral	Semestre	1
Código	8309-414-3101-00-20		
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - - TP 60 PL - - 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) Rita Carolina Morais da Costa, Rogerio Junior Correia Tavares

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Demonstrar competências de análise de jogos digitais, nas fases de projeto e post-mortem;
2. Compreender o impacto dos jogos digitais no contexto social e cultural ao nível da sua receção;
3. Compreender o impacto dos jogos digitais no contexto social e cultural ao nível da sua produção;
4. Conhecer e analisar os casos paradigmáticos dos jogos digitais;
5. Aplicar os conceitos teóricos multidisciplinares à prática dos estudos de caso.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Não aplicável

Conteúdo da unidade curricular

Os conceitos de análise e de crítica. Os jogos digitais como elemento gerador de cultura. Os jogos digitais enquanto campo de conhecimento científico. Os grandes debates em torno dos jogos digitais. Estudos de caso.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Os conceitos de análise e de crítica.
2. Os jogos digitais como elemento gerador de cultura:
 - uma rápida história dos jogos digitais, sob uma ótica cultural;
 - a afirmação dos jogos digitais no meio científico;
 - jogos licenciados, franquias, game writing.
3. Os jogos digitais enquanto campo de conhecimento científico:
 - Game Studies;
 - Game Cultura vs. Game Design;
 - intersecções e outros aspetos.
4. Os grandes debates em torno dos jogos digitais:
 - casual vs. hardcore;
 - realismo vs. abstração;
 - mainstream vs. indie;
 - narratologia vs. ludologia;
 - o género (gender);
 - a educação;
 - a violência.
5. Estudos de caso.

Bibliografia recomendada

1. Bryce, J. & Ritter, J. (2006). Understanding Digital Games. Londres: Sage Publications. [ISBN: 9781847877666]
2. Grossman, A. (2003). Postmortems from Game Developer. [s/l]: CMP Books. [ISBN: 9780080522159]
3. Juul, J. (2012). A Casual Revolution. Reinventing videogames and their players. Cambridge, MA: The MIT Press. [ISBN: 9780262258968]
4. Salen, K. & Zimmerman, E. (eds). (2005). The Game Design Reader: a Rules of Play Anthology. Cambridge, MA: The MIT Press. [ISBN: 9780262195362]
5. Wolf, M. J. P. & Perron, B. (2003). The Video Game Theory Reader. Londres: Routledge. [ISBN: 9780415965798]

Métodos de ensino e de aprendizagem

Método expositivo com recurso a jogos digitais diversos possibilitando a construção de conhecimentos. Método interrogativo, questionando sistematicamente os discentes por forma a desenvolverem a capacidade crítica. Método ativo, em que os discentes devem tomar a iniciativa de resolução dos trabalhos propostos para consolidação dos conhecimentos.

Alternativas de avaliação

- Avaliação distribuída - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Trabalhos Práticos - 15% (participação e contribuição para o debate em aula (módulo 2))
 - Projetos - 35% (1 programa de podcast (pré-definido com o docente) Nota mínima de 8 valores. (módulo 2))
 - Trabalhos Práticos - 20% (Participação na aula, trabalho de grupo e exercícios (módulo 1))
 - Projetos - 20% (Escrita de uma crítica a partir de um modelo. Nota mínima de 8 valores. (módulo 1))
 - Projetos - 10% (Projeto desenvolvido no âmbito da Semana Interdisciplinar. (módulo 1))

Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

Validação Eletrónica

Rita Carolina Morais da Costa, Rogerio Junior Correia Tavares	João Paulo Pereira de Sousa	Aida Maria Oliveira Carvalho	Luisa Margarida Barata Lopes
01-11-2020	02-11-2020	02-11-2020	04-11-2020