

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	2021/2022	Ano Curricular	3
Nível	1-3	Créditos ECTS	6.0
Tipo	Semestral	Semestre	1
Código	8309-414-3101-00-21		
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) Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Rita Carolina Moraes da Costa, Rogério 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. O pensamento crítico e analítico durante e após o design e desenvolvimento. 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;
 - os problemas de citações, referências, franquias e plágios nos jogos digitais;
 - os jogos digitais em universos transmedia.
3. Os jogos digitais enquanto campo de conhecimento científico:
 - Game Studies;
 - Game Cultura vs. Game Design;
 - jogos vs. gamificação;
 - intersecções e interdisciplinaridade;
 - investigação sobre jogos vs. investigação através dos jogos.
4. Pensamento crítico e analítico durante o design e desenvolvimento:
 - pensamento crítico vs. pensamento analítico vs. pensamento criativo;
 - autorreflexão e feedback entre pares.
5. Postmortem de projetos:
 - indicadores-chave de desempenho;
 - problemas encontrados e sua resolução;
 - fatores críticos de sucesso;
 - fragilidades;
 - impactos sobre o resultado;
 - relato da reflexão efetuada.
6. Os grandes debates em torno dos jogos digitais:
 - casual vs. hardcore;
 - realismo vs. abstração;
 - mainstream vs. indie;
 - o género (gender);
 - educação;
 - a violência / toxicidade.
7. Estudos de caso.

Bibliografia recomendada

1. Anable, A. (2018). Playing with Feelings: Video Games and Affect Paperback. Minneapolis: University of Minnesota Press. [ISBN: 978-1517900250]
2. Chang, A. (2019). Playing Nature: Ecology in Video Games. Minneapolis: University of Minnesota Press. [ISBN: 978-1517906320]
3. Fernández-Vara, C. (2019). Introduction to Game Analysis (2nd ed.). Routledge. [ISBN: 978-0815351849]
4. Isbister, K. (2017). How Games Move Us: Emotion by Design. MIT Press. [ISBN: 978-0262534451]
5. Juul, J. (2012). A Casual Revolution. Reinventing videogames and their players. Cambridge, MA: The MIT Press. [ISBN: 9780262258968]

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; aprendizagem baseada em projetos.

Alternativas de avaliação

- Avaliação distribuída (internos e mobilidade): - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
- Temas de Desenvolvimento - 30% (Participação e contribuição para o debate e exercícios em aula (10% cada módulo).)
- Trabalhos Práticos - 15% (Escrita de trabalho científico [mod 1].)
- Trabalhos Práticos - 15% (Análise de estudos de caso [mod 2].)
- Trabalhos Práticos - 15% (1 programa de podcast (pré-definido com o docente) [mod 3].)
- Projetos - 20% (Projeto de design e desenvolvimento de jogo das unidades curriculares do semestre (c/ postmortem).)

Alternativas de avaliação

- Projetos - 5% (Projeto desenvolvido no âmbito da Semana Interdisciplinar.)

Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

Validação Eletrónica

Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Rita Carolina Morais da Costa, Rogerio Junior Correia Tavares	João Paulo Pereira de Sousa	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
10-10-2021	11-10-2021	11-10-2021	21-10-2021