

CTeSP | Curso Técnico Superior Profissional Desenvolvimento de Produtos Multimédia

Unidade Curricular

Animação Multimédia e Videojogos

Objetivos

- Estimular a criação de um conceito ancorado em mecânicas processuais (ações e reações vs. emergência);
- Definição da jogabilidade (gameplay), das personagens, ambientes e texturas híbridas: visuais e sonoras;
- Arquitetura de informação, jogabilidade, ações e mecânicas de jogo vs sistema emergente;
- Desenvolver, por etapas, um Game Design Document para um Serious Game com um tema social ou culturalmente relevante.

Caraterização da Unidade Curricular

1º Ano

2º Semestre

Enquadramento: obrigatória

Créditos: 7 ECTS

Avaliação

Independentemente de se poderem considerar elementos de avaliação contínua, a avaliação é individual e realizada através de um exame escrito presencial obrigatório.

Programa

1. Como criar um Game Design Document para um Serious Game?
2. Mecânicas de Jogo: jogos convencionais e transposição do analógico ao digital
3. Jogabilidade (gameplay), processos de teste e métodos de descrição
4. Géneros e plataformas, géneros e mercado
 - 4.1. Mundo de jogo: balanceamento, economia e ética do gameplay
 - 4.2. Problema do Interface
5. Experiência do jogador e interações
6. Tutorial, ajuda, metáfora e redundância
7. Level Design: conceitos base
8. Tipos de layout
9. Game path, progressão e dificuldade
10. Visionamento e discussão de Indie Game: the movie (Lisanne Pajot e James Swirsky, (2012)
11. Novos mercados e novas oportunidades
12. Machination Tool: qualidades estruturais das mecânicas de jogo
13. Métodos de prototipagem; os Post- mortem

Bibliografia

1. ADAMS, E., *Fundamentals of Game Design*, New ders, Berkeley, CA, 2010.
2. ADAMS, E. & DORMANS, J., *Game Mechanics -^oAdvanced Game Design*, New Riders, Berkeley, CA, 2012.
3. DILLE, F. & HAPLATTEN, J.Z., *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*, Skip Press, New York, 2007.
4. FULLERTON, T., *Game Design Workshop, A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, Morgan Kaufman, Elsevier, Amsterdam, 2009.
5. TODD, D., *Game Design: From Blue Sky to Green Light*, AK Peters, Wellesley, Mass, 2007.
6. SCHELL, J., *The Art of Game Design, a book of lenses*, Morgan Kaufman, Elsevier, Amsterdam, 2008.