



Ficha de Unidade Curricular

DESIGNAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR:

Multimédia e Jogos

DESIGNATION OF CURRICULAR UNIT:

Games and Multimedia

SIGLA DA ÁREA CIENTÍFICA EM QUE SE INSERE / SCIENTIFIC AREA ACRONYM

EAM

DURAÇÃO / DURATION (Anual, Semestral)

Semestral

HORAS DE TRABALHO / WORK HOURS (número total de horas)

135

HORAS DE CONTACTO / CONTACT HOURS (discriminadas por tipo de metodologia adotado - T - Teórico; TP - Teórico-prático; PL - Prático e laboratorial; S- Seminário; OT - orientação tutorial)

T - 15 horas e TP - 30 horas



ECTS

5

OBSERVAÇÕES (assinalar sempre que a UC seja optativa)

Opcional do 5º Semestre do Curso de AM

OBSERVATIONS

Optional

DOCENTE RESPONSÁVEL E RESPETIVA CARGA LETIVA NA UNIDADE CURRICULAR (PREENCHER O NOME COMPLETO):

Ricardo Pedro Mimoso Flores dos Santos

RESPONSIBLE ACADEMIC STAFF MEMBER AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT (FILL IN THE FULLNAME):

Ricardo Pedro Mimoso Flores dos Santos - 45 Hours

OUTROS DOCENTES E RESPETIVAS CARGAS LETIVAS NA UNIDADE CURRICULAR (PREENCHER O NOME COMPLETO):

N/A

OTHER ACADEMIC STAFF AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT:

N/A



OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (CONHECIMENTOS, APTIDÕES E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER PELOS ESTUDANTES):

Conhecer a história e a evolução das aplicações de jogos e entretenimento digital na computação, sendo capaz de posicionar-se neste contexto e de identificar tendências futuras;
Conhecer e ser capaz de identificar os diferentes tipos e categorias de jogos; Conhecer as diferentes plataformas para jogos, incluindo os tipos de jogos e a história recente deste tipo de media; Possuir uma visão global das etapas, ferramentas e processos envolvidos no projeto e desenvolvimento de jogos e aplicações de entretenimento digital; Discernir condutas éticas e não éticas nas práticas que envolvam o uso e desenvolvimento de jogos e aplicações para computador. As aulas funcionam em modo laboratório e permitem aplicar os conceitos e conhecimentos adquiridos e desenvolver a capacidade de projetar jogos digitais.

LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

Understand the history and evolution of the Videogames and digital entertainment Apps giving the students the ability to understand the media and how it will evolve; The student will differentiate Videogames between categories and platforms; Get knowledge of the different Videogames genera and they evolve on today market. Learn how a Videogame is produced, understand all the stages with a special detail on the GameDesign and how the interaction loops are created and managed. How ethic are todays monetisation models applied to the fun factor. Classes work like a lab given students a more practical experience

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

1. História dos Videojogos e Tipologias
 - História dos Videojogos e Plataformas em Evolução
 - Tipologias de Jogos
2. Narrativa, Histórias e Storytelling
 - Jogos Transmedia
 - O espaço Subjetivo
3. O que é um videogame ?
 - A fronteira entre entretenimento e arte.
 - O que é o Game Design ?
 - As várias etapas da criação, da ideia ao conceito e do conceito ao produto. Do desenho de mecânicas de jogo à fluidez do gameplay.
 - Modelos de monetização e como estes influenciam o Game Design.
 - O impacto do marketing no Game Design e de como este molda a mensagem e os objectivos de um jogo.
4. Desenvolvimento de um protótipo
 - Criação e desenvolvimento de um pequeno jogo (trabalho de grupo).



SYLLABUS:

1. Videogames history
 - Videogames history and platforms evolution
 - Videogames categories
- 2 . Storytelling and Narratives
 - Transmedia and Videogames
 - Subjective space
3. Whats in a Videogame?
 - Videogames and Art
 - What do you mean by GameDesign ?
 - Stages to develop and create a video game. From concept to product. -- How monetisation works and edits the game design
 - How Marketing decisions get into the game design
4. Prototyping
 - Development of a small game prototype (Work group)

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR:

Conhecer o historial de videojogos, os vários tipos de media nesta área na sua relativamente recente, mas não menos grande história, de modo a compreender a importancia do Game Design e do planeamento de projecto.

A classificação dos jogos quanto aos tipos: jogos de ação, de aventura, de tabuleiro, de raciocínio; jogos educativos e de simulação; Real-Time Strategy, First-Person Shooter, Role Playing Games, Puzzle, Aventura, Simuladores, Massive MultiPlayer, Advergantes, Beaten Ups, Shootem Ups. Sem esquecer os Jogos 2D, 3D e Casual Games. Conhecer o processo de desenvolvimento de um jogo: conceito, guião, projeto gráfico e cenários, animação, controlo e interação, interface homem-computador, recursos de áudio, de rede e de inteligência artificial; Explorando os aspetos do Game Design como a base do entretenimento digital.

A componente prática permite aos alunos experienciar a construção de um pequeno jogo da sua autoria que irá resumir os conhecimentos aprendizados.



DEMONSTRATION OF THE SYLLABUS COHERENCE WITH THE CURRICULAR UNIT'S OBJECTIVES:

The idea is to know the video games history and the different types of interactive media giving the student the big picture how the Game Design is initial element and how it evolved between games and media platforms. Student will have great knowledge on how to differentiate all video games types: Real-Time Strategy, First-Person Shooter, Role Playing Games, Open World, Puzzle, Adventure, Simulators, Massive MultiPlayer [online], Advergames, Beatem Ups, Shootem Ups, Casual Games, 2D and 3D.

Its also important for the student to understand all the development process and it is organised: Concept, Script, Concept Art, Scenarios, animation, interaction, interface, audio, on-line and artificial intelligence. The practical component its the development of a small game and with it students will applied and the knowledge learned about Game Design.

METODOLOGIAS DE ENSINO (AVALIAÇÃO INCLUÍDA):

A unidade curricular tem um carácter teórico-prático, com aulas que conjugam sessões de exposição teórica, análise jogos clássicos e desconstrução de análise de gameplay desses mesmos jogos. Dos alunos em avaliação contínua é esperada a presença e a discussão nos temas lectivos, bem como a realização de 2 trabalhos individuais e um de grupo prático ao longo do semestre. Avaliação individual 40% e de grupo 60%.

TEACHING METHODOLOGIES (INCLUDING EVALUATION):

The curricular unit has a theoretical and practical nature, with classes that combine theoretical sessions with video games analysis and post-mortem of classic video games. In continuous evaluation, is expected from students to attend and participate in the academic subjects, as well as two individual written works and one practical group work throughout the semester. With 40% for indivual evaluation and 60% for the group work.

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA UNIDADE CURRICULAR:

Os objectivos de aprendizagem são apoiados pela combinação o de aulas de exposição o teórica e aulas de discussão e pela análise de jogos clássicos em sala, com base em situações de jogabilidade consideradas únicas e inovadoras. Promovendo assim a capacidade de análise e a abordagem crítica dos jogos e plataformas actuais.



DEMONSTRATION OF THE COHERENCE BETWEEN THE TEACHING METHODOLOGIES AND THE LEARNING OUTCOMES:

Learning outcomes are supported by a combination of theoretical lessons and discussion classes and by conducting classic video games analysis in the classroom, based on concrete situations of gameplay that are unique and innovative. Promoting the ability of analysis and critical approaches of today's video games and platforms.

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL: MAIN BIBLIOGRAPHY:

- CRAWFORD, Chris (2013). On interactive storytelling, 2a edição. EUA: New Riders
ENGELFELDT, Simon (2008). Understanding videogames. Nova Iorque, EUA: Taylor & Francis, Routledge
HARTVELD, Casper (2011). Triadic game design: balancing reality, meaning and play. Londres, RU, Nova Iorque, EUA: Springer
SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Erica (2004). Rules of play - game design fundamentals. Cambridge, Massachusets, EUA, Londres RU: MIT Press
CLARK, Oscar (2014). Games as a Service. UK: Focal Press
SCHELL, Jesse (2008). The Art of Game Design: A book of lenses. US : Morgan Kaufman Publishers
ROGERS Scott (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design, 2nd Edition. US: Wiley
ADAMS, Ernest (2013). Fundamentals of Game Design, 3rd Edition. US: New Riders
- Outros recursos / other resources:
GamaSutra [<http://www.gamasutra.com>]
IndieGames [<http://indiegames.com>]
GameDev Net [<http://www.gamedev.net>]
Polygon [<http://www.polygon.com>]
UNITY [<https://unity3d.com/learn>]