

TeSP - Artes para Jogos Digitais

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso de Registo nº R/Cr 56/2017 de 13-07-2017

Ficha da Unidade Curricular: História e Evolução dos Jogos

ECTS: 4; Horas - Totais: 108.0, Contacto e Tipologia, TP:30.0;

Ano|Semestre: 1|S1; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 63913

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

Docente Responsável

Henrique Carlos dos Santos Mora

Professor Adjunto

Docente e horas de contacto

Amaury Alexandre Seco de Seixas Pereira

Assistente Convocado, TP: 30;

Objetivos de Aprendizagem

Esta unidade curricular capacita os alunos para reconhecerem as formas de evolução, utilização e desenho dos Jogos Digitais. Pretende-se também detalhar os papéis dos programadores, designers, artistas e escritores, bem como fornecer uma visão geral dos vários desenvolvimentos de software e hardware para a indústria de jogos. Os alunos adquirirão uma visão global e histórica do campo do entretenimento interativo as suas origens e evolução. Pretende-se que os alunos desenvolvam capacidade crítica dos diferentes contextos em os Jogos Digitais são desenhados e jogados; compreendam o papel do contexto de um Jogo Digital na definição da sua identidade, público alvo e objetivo; desenvolvam competências e capacidade para analisar os vários géneros de Jogos Digitais e a sua jogabilidade.

Conteúdos Programáticos

1. Estudo e Taxonomia dos Jogos Digitais.
2. História da criatividade.
3. Conceção e realização de jogos
4. O contexto dos jogos Digitais.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Estudo e Taxonomia dos Jogos Digitais.
 - 1.1 Jogos Sérios vs. Jogos Lúdicos
 - 1.2 Perceber o que significa "Jogar" e sua definição
 - 1.3 Géneros de Jogos: Ação; FPS; Aventura; RPG; MMORPG; LARP Simulation; Strategy; RTS; desporto; etc.
 - 1.4 Jogos Artísticos
 - 1.5 Mundos Virtuais (ex: second life)
 - 1.6 Jogos para o Bem Estar

2. História da criatividade.

- 2.1 História da criatividade na arte, cinema e televisão.
- 2.2 Introdução à análise do processo criativo em um jogo de vídeo

3. Conceção e realização de jogos

- 3.1 Jogos Digitais Independentes
- 3.2 Nova cinematografias
- 3.3 Publicidade e marketing no jogo
- 3.4 Organização da Produção
- 3.5 A componentes técnica e gráfica
- 3.6 O Storyboard. Trailer e cutscenes
- 3.7 Apresentação do produto

4. O contexto dos jogos Digitais.

- 4.1 Novas maneiras de jogar
- 4.2 História de jogos de RPG
- 4.3 História de Aventuras Gráficas
- 4.4 Outras formas de criatividade
- 4.5 Japão e Anime

Metodologias de avaliação

Aval. Contínua

-Trabalhos de pesquisa

Aval. Final:

-Nota Aval. Cont. (30%)

-Trabalho Final (70%).

Nota mín. do Trabalho de pesquisa: 7 val.;

Nota mín. do projeto: 10 val.;

Software utilizado em aula

Não aplicável

Estágio

Não aplicável

Bibliografia recomendada

- Williams A., History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction, Focal Pr, 2017
- Arieti S., Creativity: The Magic Synthesis, Basic Books, 1981
- Caillois R., Man, Play and Games, University of Illinois Press, 2001
- Huizinga, J., Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture, Beacon Press, 3rd edition 1994

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

São abordadas inicialmente os conceitos e as ferramentas para pesquisar, analisar sobre vídeo jogos. Utiliza-se de seguida uma abordagem documental a produção deste media e da interação humana que existe entre os “developers” e os jogadores.

Metodologias de ensino

Aulas teórico-práticas expositivas onde se descrevem os passos da evolução e da história dos vídeo jogos. Aulas práticas de discussão de casos práticos e aplicação dos conceitos a cenários de utilização real na indústria de vídeo jogos atuais.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Os conceitos teóricos são lecionados com recurso a exemplos simples e ilustrativos. Na componente prática são criados debates construtivos com apoio dos documentos e das pesquisas feitas pelos alunos, que permite uma consolidação profunda dos conceitos.

Língua de ensino

-Português

Pré requisitos

Não aplicável

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável

Observações

Docente Responsável



Digitally signed by Henrique Carlos dos Santos Mota
DN: cn=PT, ou=Tomar, o=Instituto Politécnico de Tomar, ou=I.D. Tecnologia de Informação e Comunicação, cn=Henrique Carlos dos Santos Mota
Date: 2020.08.21 11:27:55 +0100

Diretor de Curso, Comissão de Curso



Digitally signed by Jorge Antunes
DN: cn=PT, ou=Tomar, ou=Instituto Politécnico de Tomar, ou=I.D. Tecnologia de Informação e Comunicação, cn=Jorge Antunes
Date: 2020.08.21 11:28:05 +0100

Conselho Técnico-Científico

Jorge
Antunes

Digitally signed by Jorge Antunes
DN: cn=Jorge Antunes, o=IPT, ou=I.D. Tecnologia de Informação e Comunicação, cn=Jorge Antunes
Date: 2020.08.21 11:28:05 +0100