

TeSP - Desenvolvimento de Jogos Digitais

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso de Registo nº R/Cr 55/2017 de 13-07-2017

Ficha da Unidade Curricular: Fundamentos de Jogos

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

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

Tipo: Obrigatória; Interação: ; Código: 63901

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

Henrique Carlos dos Santos Mora

Professor Adjunto, TP: 30;

Objetivos de Aprendizagem

1. Conhecer os fundamentos relacionados com os jogos digitais.
2. Adquirir a capacidade de produzir documentação para a criação de um jogo digital.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

1. Conhecer as temáticas do desenho e desenvolvimento dos Jogos Digitais, nas suas vertentes técnicas e tecnológicas.
2. Adquirir conhecimentos práticos e concretos sobre o desenvolvimento industrial dos Jogos Digitais, em particular as fases de um projeto, desde a sua conceção até à sua disponibilização no mercado.
3. Conhecer e saber produzir a documentação de desenvolvimento de um jogo digital, nas componentes técnicas, financeiras e de promoção.

Conteúdos Programáticos

1. Introdução: A cadeia de valor
2. História dos Jogos Digitais
3. Desenho e conceção jogos (projeto de criação de Jogos Digitais)
4. Projeto Final

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Introdução: A cadeia de valor
 - 1.1 Introdução à tecnologia dos Jogos Digitais
 - 1.2 A cadeia de valor: Documentos de trabalho
2. História dos Jogos Digitais
 - 2.1 História genérica dos Jogos Digitais. A empresa de produção
 - 2.2 O mercado dos Jogos Digitais em Portugal. A editora e o seu posicionamento no mercado
 - 2.3 Jogos Digitais para dispositivos móveis. As lojas de vendas online e o marketing associado
3. Desenho e conceção jogos (projeto de criação de Jogos Digitais)

- 3.1 Criação e organização de grupos de trabalho
 - 3.2 A seleção e personalização do Jogo Digital
 - 3.3 A apresentação do projeto
 - 3.4 O estúdio de Projeto
 - 3.5 Ferramentas de teste
 - 3.6 Apresentação ao Editor e distribuição.
4. Projeto Final
- 4.1 Jogo Digital e materiais de distribuição
 - 4.2 Documento de Desenho. Fim de vida do projeto

Metodologias de avaliação

Avaliação feita por trabalho individual prático com apresentação e discussão pública.

Software utilizado em aula

Microsoft Office.

Bibliografia recomendada

Principal:

- Rouse, R. (2004), Game Design: Theory and Practice (2nd Edition). Wordware.
- Koster, R. (2003). Theory of Fun for Game Design. Paraglyph.

Complementar:

- Salen/Zimmerman - Rules of Play: Game Design Fundamentals Schell - The Art of Game Design: A book of lenses
- Lee Sheldon - Characters development and Storytelling for Games

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Para atingir o objetivo 1 são lecionados os conteúdos programáticos:

1. Introdução: A cadeia de valor
2. História dos Jogos Digitais

Para atingir o objetivo 2 são lecionados os conteúdos programáticos:

3. Desenho e conceção jogos (projeto de criação de Jogos Digitais)

Para atingir o objetivo 3 são lecionados os conteúdos programáticos:

4. Projeto Final

Metodologias de ensino

Aulas teórico-práticas expositivas onde se descrevem os conceitos fundamentais e se faz analisam casos práticos com vista à aplicação dos conceitos a cenários de utilização real.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Com a frequência e aprovação desta unidade curricular pretende-se que os alunos adquiram conhecimentos base sobre jogos digitais, entende-se ser adequada a transmissão de conceitos através da exposição oral por parte do docente, fazendo uso dos meios e suportes considerados adequados, como o da projeção da tela do computador, dispositivos, leitura de artigos, casos práticos, etc. cuja utilização se considera importante para a motivação do processo de aprendizagem por parte do aluno. Será privilegiada, sempre que possível, a utilização casos práticos reais que potenciem e motivem a aprendizagem. A utilização da plataforma de e-learning considera-se benéfica como ferramenta para divulgação de informação, esclarecimento de dúvidas, envio de textos de apoio, fichas de exercícios e outros materiais de estudos. No que concerne à metodologia de avaliação prevista, entende-se que a

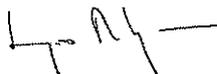
realização de trabalhos práticos possibilitará aos alunos a experiência e a aferição de conhecimentos em contexto real.

Língua de ensino
Português

Docente Responsável

Carlos Mora
Digitally signed by Carlos Mora
DN: cn=Carlos Mora, o=IPT,
ou=ESTA,
email=carlos.mora@ipt.pt, c=PT
Date: 2019.02.13 10:20:49 Z

Diretor de Curso, Comissão de Curso



Digitally signed by Fernando Sérgio Hortas Rodrigues
DN: c=PT, l=Tomar, o=Instituto Politécnico de Tomar, ou=Tecnologias
de Informação e Comunicação, cn=Fernando Sérgio Hortas Rodrigues
Date: 2020.08.28 19:21:40 +01'00'

Conselho Técnico-Científico

**Jorge
Antunes**
Digitally signed by Jorge
Antunes
DN: cn=Jorge Antunes,
o=IPT, ou=ESTA,
email=jorge.antunes@ipt.pt,
c=PT
Adobe Acrobat Reader
version: 2020.012.20013