



Escola Superior de Tecnologia de Abrantes

Ano Letivo 2016/2017

TeSP - Web e Dispositivos Móveis

Técnico Superior Profissional

Plano: Ata nº 49 CTC - 21/01/2015

Ficha da Unidade Curricular: Introdução ao Desenvolvimento de Jogos

ECTS: 6; Horas - Totais: 162.0, Contacto e Tipologia, TP:15.0; PL:45.0;

Ano|Semestre: 2|S1; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 620014

Área de educação e formação: Ciências informáticas

Docente Responsável

Valter José Gonçalves Bouça

Docente e horas de contacto

Valter José Gonçalves Bouça

Equiparado Assistente 1º Triénio, TP: 15; PL: 45;

Objetivos de Aprendizagem

Transmitir conhecimentos e conceitos base no desenvolvimentos e teoria de jogos, analisar e desenvolver jogos na perspectiva de utilizador, entender os conceitos de narrativa e personagens bem como perceber o processo de desenvolvimento de um jogo.

Conteúdos Programáticos

A história e cultura dos videojogos

Aplicações de jogos: simulação, aprendizagem, divertimento, investigação, jogos sérios

A Experiência do Utilizador: Jogabilidade, Detalhe, Interação, Exactidão e Teoria do Divertimento

Contextos de Jogo

Teoria de Jogos

Processo de design e desenvolvimento de um jogo

Estruturação e desenvolvimento de Jogos para web e para dispositivos Moveis

Conteúdos Programáticos (detalhado)

A história e cultura dos videojogos

Aplicações de jogos: simulação, aprendizagem, divertimento, investigação, jogos sérios

A Experiência do Utilizador: Jogabilidade, Detalhe, Interação, Exactidão e Teoria do Divertimento

Contextos de Jogo: Mundos, Cenários, Abstracções e "Emotioneering"

Teoria de Jogos

Processo de design e desenvolvimento de um jogo

Estruturação e desenvolvimento de Jogos para web e para dispositivos Moveis

Metodologias de avaliação

- Componente de avaliação teórica - 40%, nota mínima de 8 valores.

- Componente de avaliação prática - 60%, nota mínima de 10 valores. Corresponde à realização de um projeto.

Software utilizado em aula

Plataforma de desenvolvimento Unity

Estágio

n.a.

Bibliografia recomendada

José Vasconcelos / Nuno Ribeiro; "Tecnologias de Programação de Jogos"; Lisboa: Editora FCA

Carlos Martinho / Pedro Santos / Rui Prada; "Design e Desenvolvimento de Jogos"; Lisboa: Editora FCA

Nelson Zagalo; "Videojogos em Portugal – História, Tecnologia e Arte"; Lisboa: Editora FCA

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Os conteúdos programáticos preveem a aquisição e desenvolvimento de competências no âmbito da literacia digital de modo a atingir globalmente os objetivos definidos.

Metodologias de ensino

Exposição dos conteúdos programáticos aos alunos com recurso ao método expositivo e demonstrativo. Análise e resolução de casos práticos.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Os objetivos de aprendizagem do curso são atingidos através da realização de um conjunto de exercícios práticos adaptados ao desenvolvimento de aplicações lúdicas, permitindo desta forma que os alunos solidifiquem as competências adquiridas.

Língua de ensino

Português

Pré requisitos

n.a.

Programas Opcionais recomendados

n.a.

Observações

Docente Responsável

Valter José Gonçalves Dourado

Diretor de Curso, Comissão de Curso

João Amorim
Conselho Técnico-Científico
Helena Antunes