ID	2256
Unidade Curricular	Design de Jogos Digitais
Regente	Francisco dos Santos Rebelo
Objectivos	- Compreender e identificar a taxonomia dos jogos digitais. - Dominar e implementar as etapas do desenvolvimento de jogos digitais centrados no utilizador.
Conteúdos Programáticos em Syllabus	1. Introdução ao design de jogos digitais: - Tipos de arquitetura de jogos de (fantasia, ficção científica, época ou contextual); - Tipos de jogos de (ação, estratégia, role-playing, desporto, simulações, aventura, casuais, educacionais). 2. Modelação gráfica 3D: - Prática com um editor gráfico – Blender 3D - Prototipagem 3D com o Blender. 3. Desenvolvimento e avaliação de jogos: - Heurísticas para avaliação de jogos digitais; - Desenvolvimento de narrativas; - Desenvolvimento de cenários; - Desenvolvimento de fluxos; - Desenvolvimento de interfaces; - Prática com o software UNITY 3D; - Prototipagem de jogos digitais com o UNITY 3D. - Avaliação iterativa de jogos digitais. - Apresentação e discussão dos trabalhos desenvolvidos pelos alunos.
Avaliação	Modelo A: Avaliação contínua, que consistirá na apresentação de relatórios das fichas práticas. Modelo B: Exame final integrando as componentes teórica e prática da disciplina.
Bibliografia	John Feil and Marc Scattergood (2005). Beginning Game Level Design. Thomson Course Technology ISBN: 1-59200-434-2. Jesse Schell (2008). The Art of Game Design: A book of lenses. (ISBN 978-0-12-369496-6) Shneiderman, Ben and Catherine Plaisant (2004). Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction. 4th ed. Boston, MA: Pearson/Addison-Wesley. Cennydd Bowles and James Box (2010). Undercover User Experience Design. New Riders (ISBN 13-978-0-321-71990-4).