

<b>ID</b>	2629
<b>Unidade Curricular</b>	Design de Jogos Digitais
<b>Regente</b>	Francisco dos Santos Rebelo
<b>Objectivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreender e identificar a taxonomia dos jogos digitais.</li> <li>- Dominar e implementar as etapas do desenvolvimento de jogos digitais centrados no utilizador.</li> </ul>
<b>Conteúdos Programáticos em Syllabus</b>	<p>1. Introdução ao design de jogos digitais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipos de arquitectura de jogos de (fantasia, ficção científica, época ou contextual);</li> <li>- Tipos de jogos de (acção, estratégia, role-playing, desporto, simulações, aventura, casuais, educacionais).</li> <li>- Conceito de gamificação. Aplicações em diferentes contextos.</li> </ul> <p>2. Desenvolvimento e avaliação de jogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Heurísticas para avaliação de jogos digitais;</li> <li>- Desenvolvimento de narrativas;</li> <li>- Desenvolvimento de cenários;</li> <li>- Desenvolvimento de fluxos;</li> <li>- Desenvolvimento de interfaces;</li> <li>- Prática com o software UNITY 3D;</li> <li>- Prototipagem de jogos digitais com o UNITY 3D.</li> </ul> <p>3. Avaliação iterativa de jogos digitais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Avaliação da experiência de utilização de jogos digitais;</li> <li>- Apresentação e discussão dos trabalhos desenvolvidos pelos alunos.</li> </ul>
<b>Avaliação</b>	<p>Modelo A: Avaliação contínua, desenvolvimento de trabalhos práticos (prototipagem de baixa e alta fidelidade) relatórios das fichas práticas.</p> <p>Modelo B: Para os alunos que não conseguiram atingir os objetivos no Modelo A. Exercício prático integrando as componentes práticas e teóricas da disciplina.</p>

## **Bibliografia**

### Bibliografia Principal

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).

### Bibliografia Secundária

Outra a fornecer no decorrer das aulas.