ID	3001
Unidade Curricular	Design de Jogos Digitais
Regente	Francisco dos Santos Rebelo
Objectivos	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<p>1. Introdução ao design de jogos digitais:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de arquitetura de jogos (de fantasia, ficção científica, época ou contextual) - Tipos de jogos (de ação, estratégia, <i>role-playing</i>, desporto, simulações, aventura, casuais, educacionais) - Conceito de gamificação. Aplicações em diferentes contextos <p>2. Desenvolvimento e avaliação de jogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>3. Avaliação iterativa de jogos digitais:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avaliação da experiência de utilização de jogos digitais - Apresentação e discussão dos trabalhos desenvolvidos pelos alunos
Avaliação	<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	<p>Bibliografia Principal:</p> <p>John Feil and Marc Scattergood (2005). <i>Beginning Game Level Design</i>. Thomson Course Technology ISBN: 1-59200-434-2.</p> <p>Jesse Schell (2008). <i>The Art of Game Design: A book of lenses</i>. (ISBN 978-0-12-369496-6)</p> <p>Shneiderman, Ben and Catherine Plaisant (2004). <i>Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction</i>. 4th ed. Boston, MA: Pearson/Addison-Wesley.</p> <p>Cennydd Bowles and James Box (2010). <i>Undercover User Experience Design</i>. New Riders (ISBN 13-978-0-321-71990-4).</p> <p>Bibliografia Secundária:</p> <p>A fornecer no decorrer das aulas.</p>