

ID	3414
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, <i>role-playing</i>, desporto, simulações, aventura, casuais, educacionais) - Conceito de gamificação. Aplicações em diferentes contextos 2. 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 3. Avaliação iterativa de jogos digitais: - Avaliação da experiência de utilização de jogos digitais - Apresentação e discussão dos trabalhos desenvolvidos pelos alunos
Avaliação	Modelo A: Avaliação contínua, desenvolvimento de trabalhos práticos (prototipagem de baixa e alta fidelidade), relatórios das fichas práticas. Modelo B: Para os alunos que não conseguiram atingir os objetivos no Modelo A. Exercício prático integrando as componentes práticas e teóricas da disciplina.
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: A fornecer no decorrer das aulas.