

Jogos Interativos

• 3 ECTS

• 2.º Ano, 1.º Semestre

| Área Científica

213 – Audiovisuais e Produção dos *Media*

| Objetivos de Aprendizagem

Os alunos devem ser capazes de:

- Promover a atividade do criativo/*designer* centrada na resolução do problema e do pensamento criativo e inventivo.
- Saber aplicar os conceitos específicos da linguagem projetual na criação de jogos interativos.
- Adquirir uma consciência prática e teórica da metodologia do projeto de acordo com as necessidades do problema.
- Compreender as linguagens gráficas e os princípios organizativos do espaço bidimensional e da perceção do espaço.
- Dominar a organização dos elementos gráficos que estruturam a comunicação visual.
- Aplicar técnicas de edição de imagem para jogos.

| Conteúdos Programáticos

1. Jogos Interativos: conceitos fundamentais e teorias de criação de elementos interativos
2. Técnicas e processos
3. Ludologia
4. Contextualização histórica e cronológica
5. Apresentação de diferentes taxonomias
6. *Game Design*
7. Publicações digitais e sociedade
8. Análise de jogos digitais (estudos de caso e avaliações heurísticas)

| Metodologia de Ensino

A Unidade Curricular encontra-se dividida em duas componentes complementares, a componente teórica e a componente teórico-prática. Nas aulas teóricas,

predominantemente expositivas, apresentam-se os conceitos, exploram-se e discutem-se as temáticas. As aulas teórico-práticas de natureza predominantemente exploratória, compreendem a análise de exemplos, a investigação de soluções e a orientação aos estudantes no desenvolvimento de trabalhos teórico-práticos de aplicação dos conceitos abordados.