

Jogos Interativos

• 6 ECTS

• 3.º Ano, 1.º Semestre

| Área Científica

Audiovisuais e Produção dos Media (APM)

| Objetivos de Aprendizagem

Os estudantes devem ser capazes de:

- Promover atividades criativas centradas na resolução de problemas, envolvendo uma consciência crítica e inventiva.
- Saber aplicar os conceitos específicos da linguagem de projeto nas diferentes fases de criação de jogos interativos.
- Adquirir uma consciência teórica e prática da metodologia do projeto superando as necessidades e os desafios colocados por um problema.
- Compreender as linguagens gráficas e os princípios organizativos do espaço bi e tridimensional assim como da perceção do espaço.
- Dominar a organização dos diferentes elementos gráficos que estruturam a comunicação visual.
- Aplicar técnicas de edição de imagem para jogos.

| Conteúdos Programáticos

1. Jogos Interativos
2. Conceitos fundamentais e teorias de criação de videojogos
3. Técnicas e Processos
4. Lúdico
5. Contextualização histórica e cronológica dos videojogos
6. Apresentação de diferentes Taxonomias de Videojogos
7. Game Design
8. Jogos Digitais e Sociedade
9. 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.