English version at the end of this document

Ano Letivo	2021-22
Unidade Curricular	ANIMAÇÃO 2D PARA JOGOS
Cursos	IMAGEM ANIMADA (1.º ciclo) (*) (*) Curso onde a unidade curricular é opcional
Unidade Orgânica	Escola Superior de Educação e Comunicação
Código da Unidade Curricular	16701076
Área Científica	ANIMAÇÃO
Sigla	
Código CNAEF (3 dígitos)	213
Contributo para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (Indicar até 3 objetivos)	4, 8, 9.
Línguas de Aprendizagem	Português/Inglês

Modalidade de ensino

Presencial/ Aprendizagem baseado num projecto

Docente Responsável Cátia Alexandra dos Santos Peres

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Cátia Alexandra dos Santos Peres	T; TP	T1; TP1	15T; 30TP

* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
3º	S1	15T; 30TP	140	5

* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Conhecimentos relacionados com metodologias e áreas de produção de cinema, audiovisual, multimédia e de interação nomeadamente: produção, storytelling, concept art, design, animação, edição, som, interfaces, interação, jogos e conhecimento de softwares como: Photoshop, Illustrator, Animate, After effects, XD.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

1. Aquisição de conhecimento: contextualização breve da indústria de jogos e jogos mais relevantes

2. Criação de soluções: em similaridade com metodologias de "problem solving" trabalhar um problema do jogo

3. Aprofundar competências em laboratórios de software de animação e interação que permitam a execução parcial ou total das componentes visuais e animadas ainda que sem implementação mas com apresentação.

Conteúdos programáticos

1. Investigação e desenvolvimento (I&D): pesquisa e análise de diversos jogos e escolha de um jogo a trabalhar

2. Análise do conceito (e /ou GDD) e criação de uma feature/ solução para o jogo (um personagem, uma interface, uma recompensa)

3. Produção da animação de 1 plano de animação do jogo e desenvolvimento de uma folha de press-release do jogo e de um poster A3 de apresentação

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

- Metodologia de ensino em concordância com as metodologias e processos de produção adoptadas na indústria deste sector nomeadamente arte digital, audiovisual, cinema, jogos e interação e nos seus processo de produção: CR (Critical thinking/creative thinking) e PS (problem solving) com acompanhamento individual e de grupo.

- Metodologia de avaliação é contínua e distribuída com exame final, tendo em conta dois projetos, sendo um individual (relatório) e um de grupo e dividido em 3 momentos de avaliação.

- Avaliação contínua tendo em conta 3 exercícios de avaliação: exercício 1=30% , exercício 2 =40%, exercício 3 =30% =100% e ainda o relatório individual

Bibliografia principal

Borromeo, N. (2020). Hands-On Unity 2020 Game Development: Build, customize, and optimize professional games using Unity 2020 and C#. Packt Publishing Ltd.

Cooper, J. (2019). Game Anim. Boca Raton: Taylor & Francis, CRC Press.CRC Press

Isbister, K. (2017). How Games Move Us: Emotion by Design (Playful Thinking) Morgan Kaufmann Publishers, Elsevier.

Kuperberg, Marcia (2002). A Guide to Computer Animation for tv, games, multimedia and web, Focal Press, Oxford.

Schell, J. (2020). The Art of Game Design: A Book of Lenses. Boca Raton: Taylor & Francis, CRC Press

Swink, S. (2009). Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. Morgan Kaufmann Publishers, Elsevier.

Academic Year	2021-22
Course unit	2D ANIMATION FOR GAMES
Courses	MOVING IMAGE (1st Cycle) (*) (*) Optional course unit for this course
Faculty / School	SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION
Main Scientific Area	ANIMAÇÃO
Acronym	
CNAEF code (3 digits)	213
Contribution to Sustainable Development Goals - SGD (Designate up to 3 objectives)	4,8,9
Language of instruction	Portuguese- English
Teaching/Learning modality	Presential

Coordinating teacher Cátia Alexandra dos Santos Peres

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Cátia Alexandra dos Santos Peres	T; TP	T1; TP1	15T; 30TP

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
15	30	0	0	0	0	0	0	140

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

Pre-requisites

no pre-requisites

Prior knowledge and skills

Skills and knowledge related with cinema, audio-visual, multimedia, interaction and games methodologies and areas of production such as: production, storytelling, concept art, character design, animation, editing, sound, music, interfaces and knowledge or skills on software such as: Photoshop, Illustrator, Animate, After effects, XD.

The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

1. Knowledge Acquisition: brief contextualization of the game industry, genres, intervenient, reception and audiences

2. Creation of solutions for a given game in similarity with PS methodology (problem solving), solving questions /features

3. Acquisition of skills and competencies in software labs of animation and interaction

Syllabus

1. Research and development (R&D): research of target audience, type of games and choice of a game to work

2. Concept definition (and/or GDD - game design document) and creation of a new solution for the game (feature, character, interface)

3. Production and animation of 1 shot of the game and presentation in a press-release form and A3 poster

Teaching methodologies (including evaluation)

- CT (Critical thinking/creative thinking - Art, design, interaction industries) and PS (problem solving - game industry)

- Evaluation will be continuous and distributed with final exam, consisting in two exercises: 1 report plus one exercise divide in three moments

- Continuous evaluation comprehends the sum of three exercises: exercise 1=30%, exercise 2 =40%, exercise 3 =30% =100% plus the report

Main Bibliography

Borromeo, N. (2020). Hands-On Unity 2020 Game Development: Build, customize, and optimize professional games using Unity 2020 and C#. Packt Publishing Ltd.

Cooper, J. (2019). Game Anim. Boca Raton: Taylor & Francis, CRC Press.CRC Press

Isbister, K. (2017). How Games Move Us: Emotion by Design (Playful Thinking) Morgan Kaufmann Publishers, Elsevier.

Kuperberg, Marcia (2002). A Guide to Computer Animation for tv, games, multimedia and web, Focal Press, Oxford.

Schell, J. (2020). The Art of Game Design: A Book of Lenses. Boca Raton: Taylor & Francis, CRC Press

Swink, S. (2009). Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. Morgan Kaufmann Publishers, Elsevier.