|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | | | |  | |
|  | **escola**  **superior**  **de media**  **artes**  **e design**  POLITÉCNICO  DO PORTO | | | | |  | |
|  | | | L |  |  | | |
| **Curso Técnico Superior Profissional**  Design de Jogos e Animação Digital | | |  |
|  | | | **TítuloJogo**  Nome Sobrenome1  Nome Sobrenome2  Nome Sobrenome3  Nome Sobrenome4  outubro/**2024** | | | |  |
|
|
|  | | | | | | | |
|



Politécnico do Porto

Escola Superior de Media Artes e Design

[Nome Completo do Autor1]

[Nome Completo do Autor2]

[Nome Completo do Autor3]

[Nome Completo do Autor4]

**[TituloJogo]**

**CTeSP em Design de Jogos e Animação Digital**

**Unidade Currícular: Tecnologias e Animação de Jogos Digitais**

Docente: Daniela Monteiro

Vila do Conde, outubro de 2024

Índice

1. Enquadramento 5

1.1. referências 5

1.2. gameplay 5

1.3. jogador 5

1.4. género 5

2. NARRATIVA 6

2.1. PREMISSA 6

2.2. STORYLINE 6

2.3. PERSONAGENS (opcional) 6

2.4. ESTRUTURA NARRATIVA (opcional) 6

2.5. PROGRESSÃO DA EXPERIÊNCIA 6

3. Design de AMbientes 7

4. mecânicas de jogo 8

5. ARTES VISUAIS 9

6. INTERFACE 10

7. SONOPLASTIA 11

8. gestão do projeto 12

INTRODUÇÃO

Introduzir o propósito e divisão do presente documento, o projeto no contexto da unidade curricular, assim como o seu objetivo.

1. Enquadramento

Incluir uma breve descrição e principais características do projeto e o seu tema.

* 1. referências

Indicar a(s) referência(s) incluída no projeto, tendo em conta o seu contexto histórico na indústria dos videojogos, assim como qualquer outra inspiração, quer técnica ou visual.

* 1. gameplay

Descrever as regras do jogo, objetivos e classificação do jogo segundo a sua tipologia (freeplay, fantasy play, game play)

* 1. jogador

Descrever o perfil e o estilo do jogador (exemplo: third person).

* 1. género

Descrever o género do videojogo e o tipo de desafios que este pode trazer.

1. NARRATIVA

Incluir uma premissa que deve explicar o obstáculo principal e o storyline que descreve a progressão da experiência do jogador.

* 1. PREMISSA

Descrição breve do obstáculo principal do videojogo.

* 1. STORYLINE

Descrição da narrativa que acompanha o videojogo.

* 1. PERSONAGENS (opcional)
  2. ESTRUTURA NARRATIVA (opcional)
  3. PROGRESSÃO DA EXPERIÊNCIA

1. Design de AMbientes

Descrição de todos os elementos que envolvem a construção de cada nível/desafio do jogo, como a quantidade e propósito dos cenários, o mapa do jogo e os diferentes ambientes.

1. mecânicas de jogo

Descrição do gameplay de forma detalhada. Inclusão dos controlos do jogo, tipo de personagem (npc, player, inimigo), descrição dos elementos interativos, animações e colisões.

1. ARTES VISUAIS

Documentação do processo de design e todos os aspetos visuais do videojogo, como ilustrações, modelos 3D, ícones…).

1. INTERFACE

Descrição do mapa de menus assim como a interface do utilizador, caso aplicável (HUDs (Head Up Displays), qualquer elemento de interface (e.g. botão de pausa))

1. SONOPLASTIA

Documentação do processo de sound design, incluindo uma lista dos efeitos sonoros ou diálogos incluídos, assim como reflexões sobre os mesmos.

1. gestão do projeto

Descrição do método de gestão utilizado e divisão de tarefas, assim como os softwares e bibliotecas utilizadas.

CONCLUSÃO

Breve reflexão acerca do projeto e todo o processo.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia e webgrafia

ANEXOS

Incluir quaisquer anexos relevantes, incluindo o acesso para a plataforma de gestão e do OneDrive.