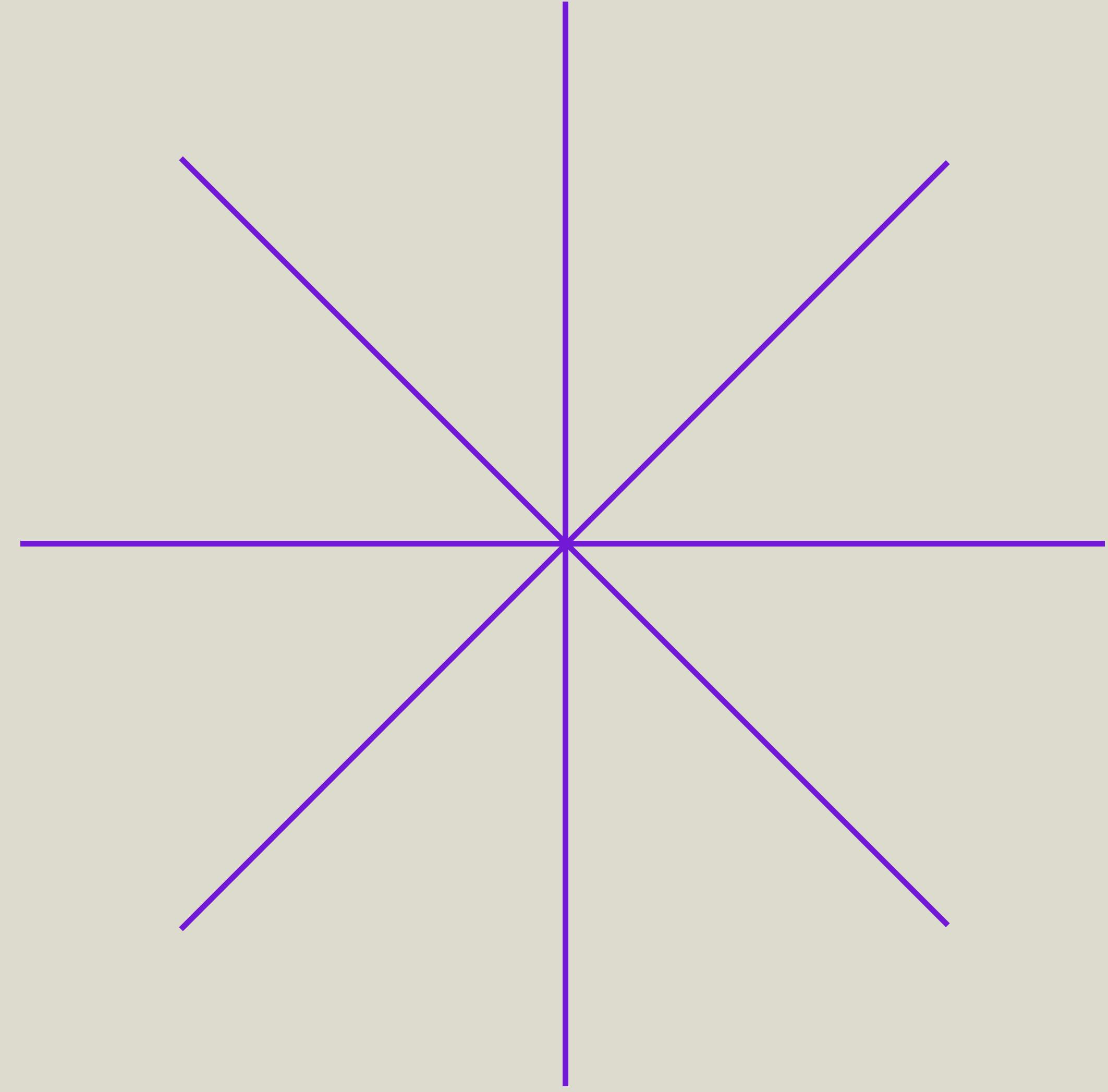
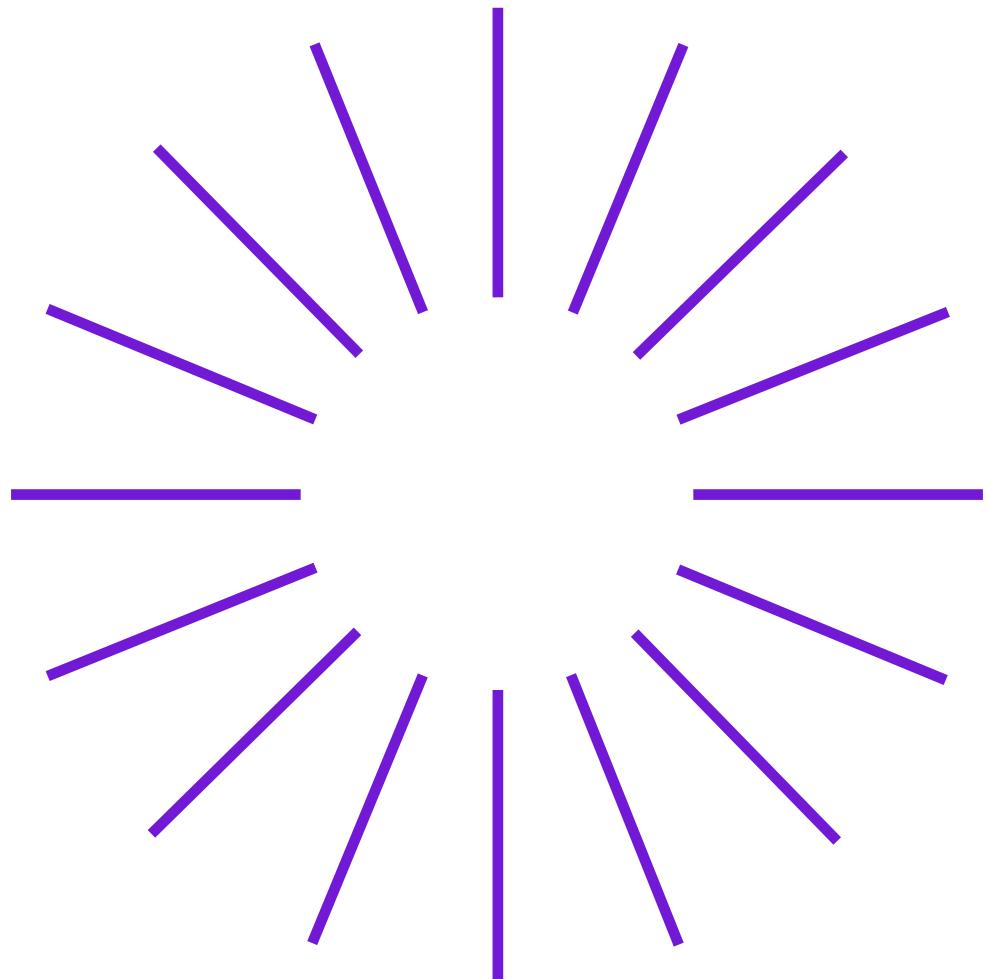


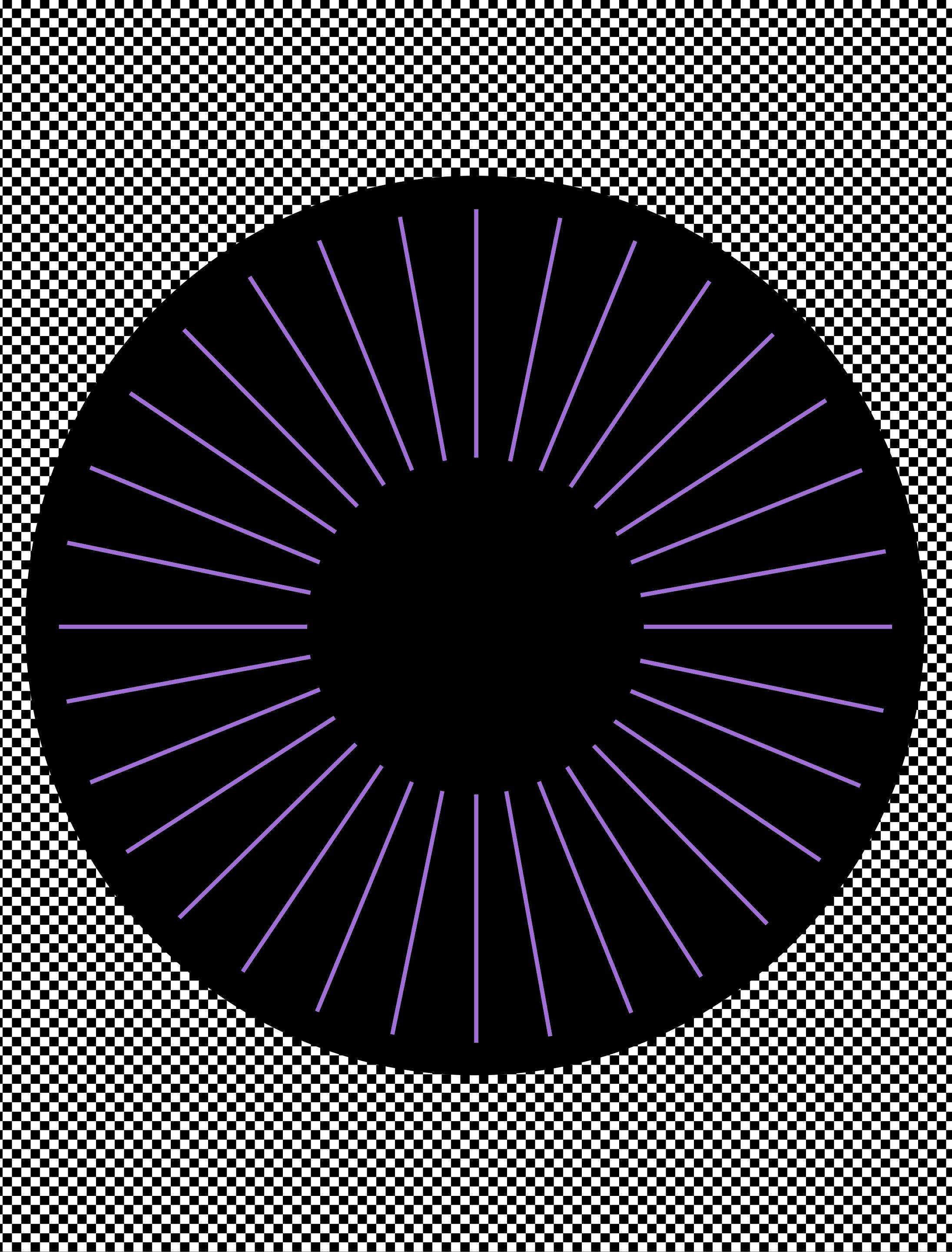
01. Introdução à UC



ÍNDICE

- 01. Introdução
- 02. Objetivos de Aprendizagem
- 03. Momentos de Avaliação
- 04. Divisão das Aulas
- 05. Ferramentas de Trabalho
- 06. Exemplos de projetos
- 07. Mini Quiz





DANIELA MONTEIRO

PLATAFORMA

HORÁRIO

[motamdaniela.github.io/
tajd](https://motamdaniela.github.io/tajd)

3^a feira 9:30 - 12:30
Online

02. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- 
- 01. Conhecer a história dos video jogos;
 - 02. Conhecer as tecnologias de jogos digitais e a sua evolução;
 - 03. Compreender os conceitos de um jogo;
 - 04. Perceber conceitos sobre design de um jogo;
 - 05. Conhecer os processos de animação e sua implementação no jogo digital;
 - 06. Compreender as diversas fases da conceção e desenvolvimento de um jogo;
 - 07. Conhecer ambientes, ferramentas e plataformas de desenvolvimento de jogos;
 - 08. Perceber a utilidade das plataformas de desenvolvimento de jogos na fase da sua conceção;
 - 09. Identificar as plataformas de desenvolvimento de jogos mais utilizadas;
 - 10. Utilizar as plataformas de desenvolvimento de jogos;
 - 11. Explorar a criação de animações digitais em várias linguagens visuais (2D e 3D);
 - 12. Conceber animações digitais recorrendo a ferramentas 3D e de edição de imagem.

03. MOMENTOS DE AVALIAÇÃO

60%

PROJETO
FINAL

{ 25% - Entrega Intermédia
35% - Entrega Final }

30%

EXERCÍCIOS
PRÁTICOS

{ 10% - cada }

10%

PARTICIPAÇÃO
ATIVA

04. DISTRIBUIÇÃO DAS AULAS

AULAS TEÓRICAS

Até 17.10

PROPOSTA DE PROJETO

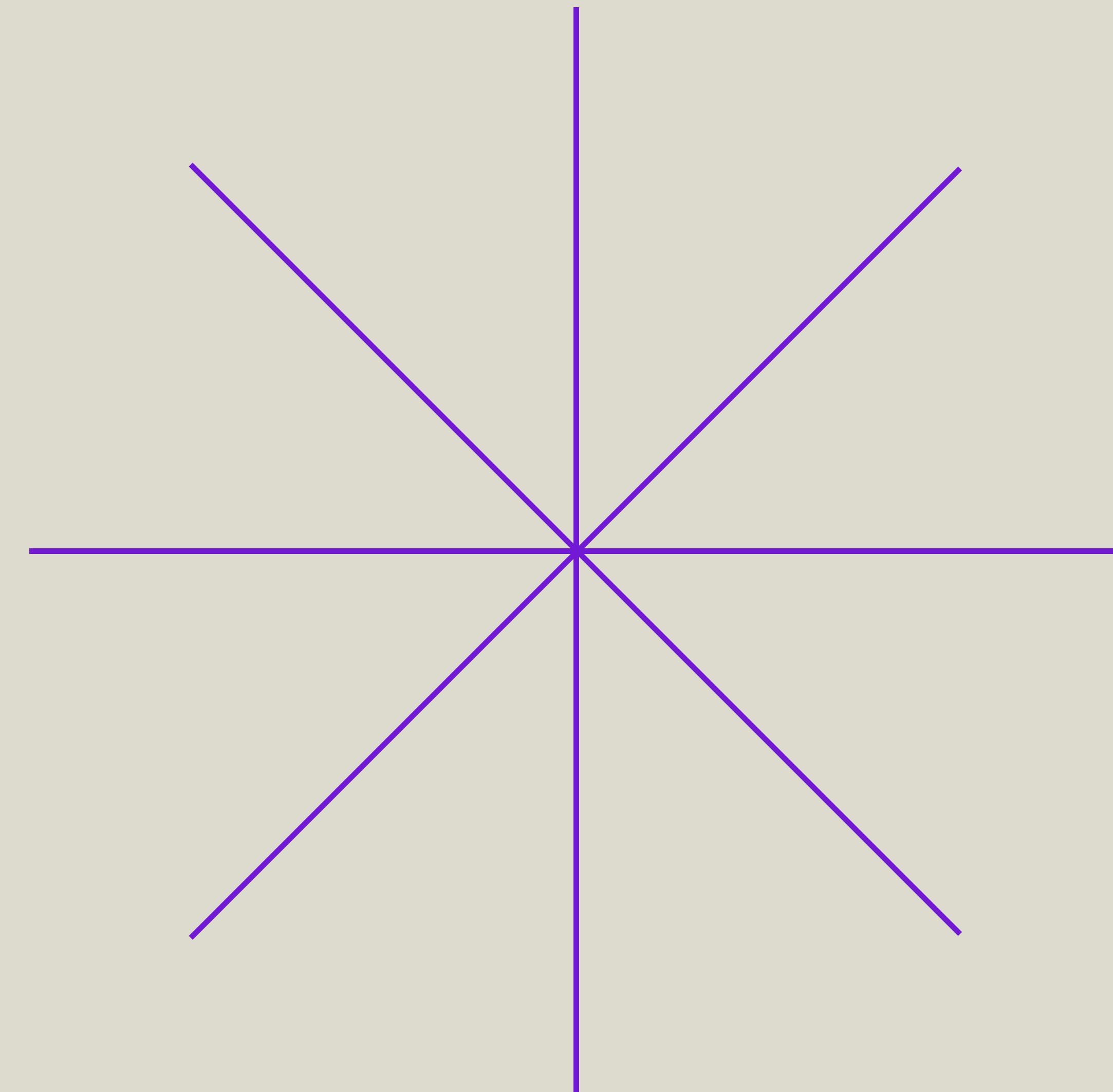
Até 24.10

ENTREGA INTERMÉDIA

Até 28.11

ENTREGA FINAL

Até 23.01



05. **Ferramentas de Trabalho**

FERRAMENTAS DE GESTÃO

NOTION →

TRELLO →

MIRO →

JIRA →



FERRAMENTAS DE DESENVOLVIMENTO

Plataformas de desenvolvimento:

UNITY →

UNREAL →

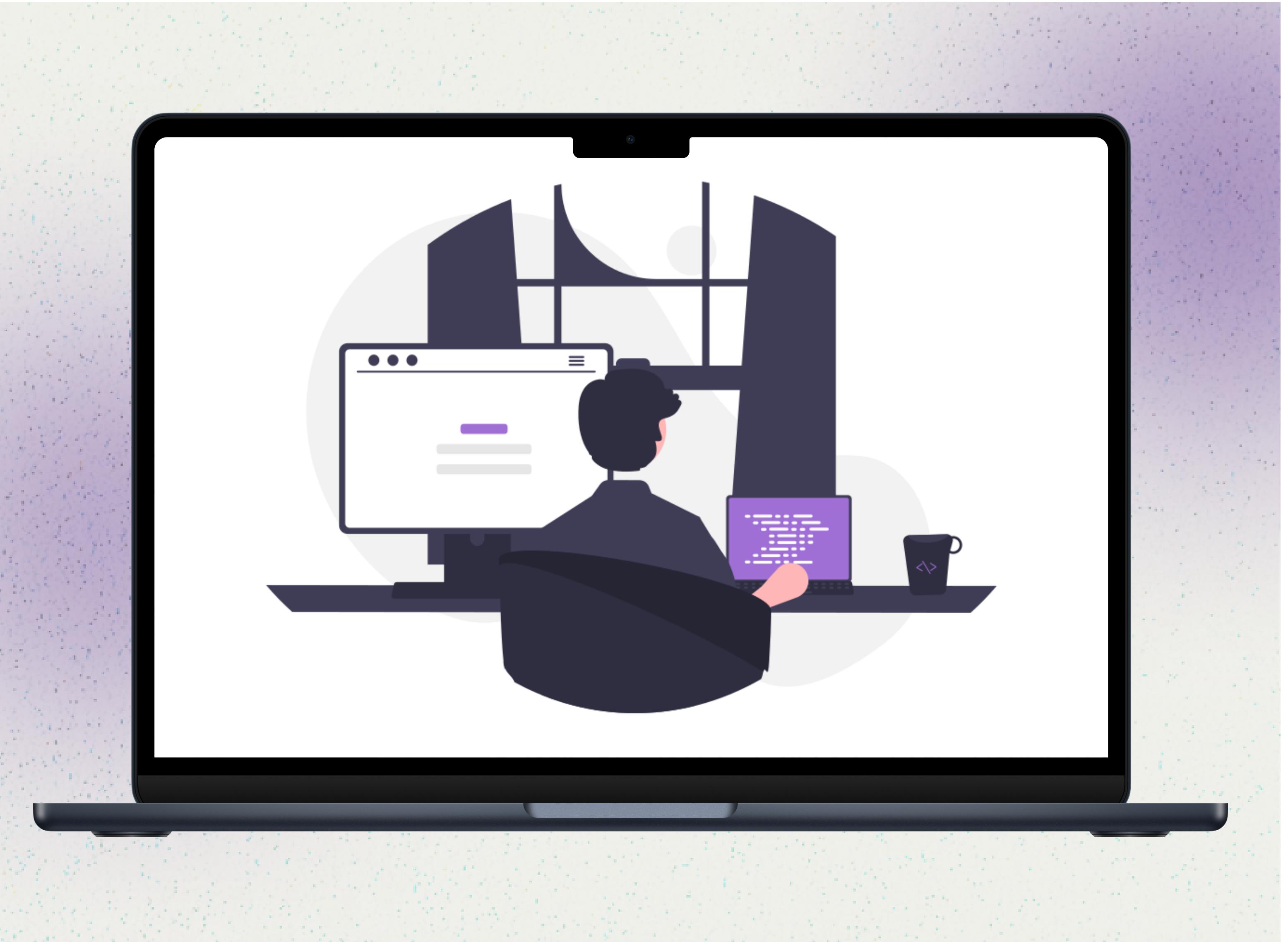
Ambientes de programação:

MICROSOFT VISUAL STUDIO →

(recomendado com Unity)

VISUAL STUDIO CODE →

GITLAB →



FERRAMENTAS PARA ASSETS

Plataformas de modelação 3D:

BLENDER →

MAYA →

Bibliotecas de assets:

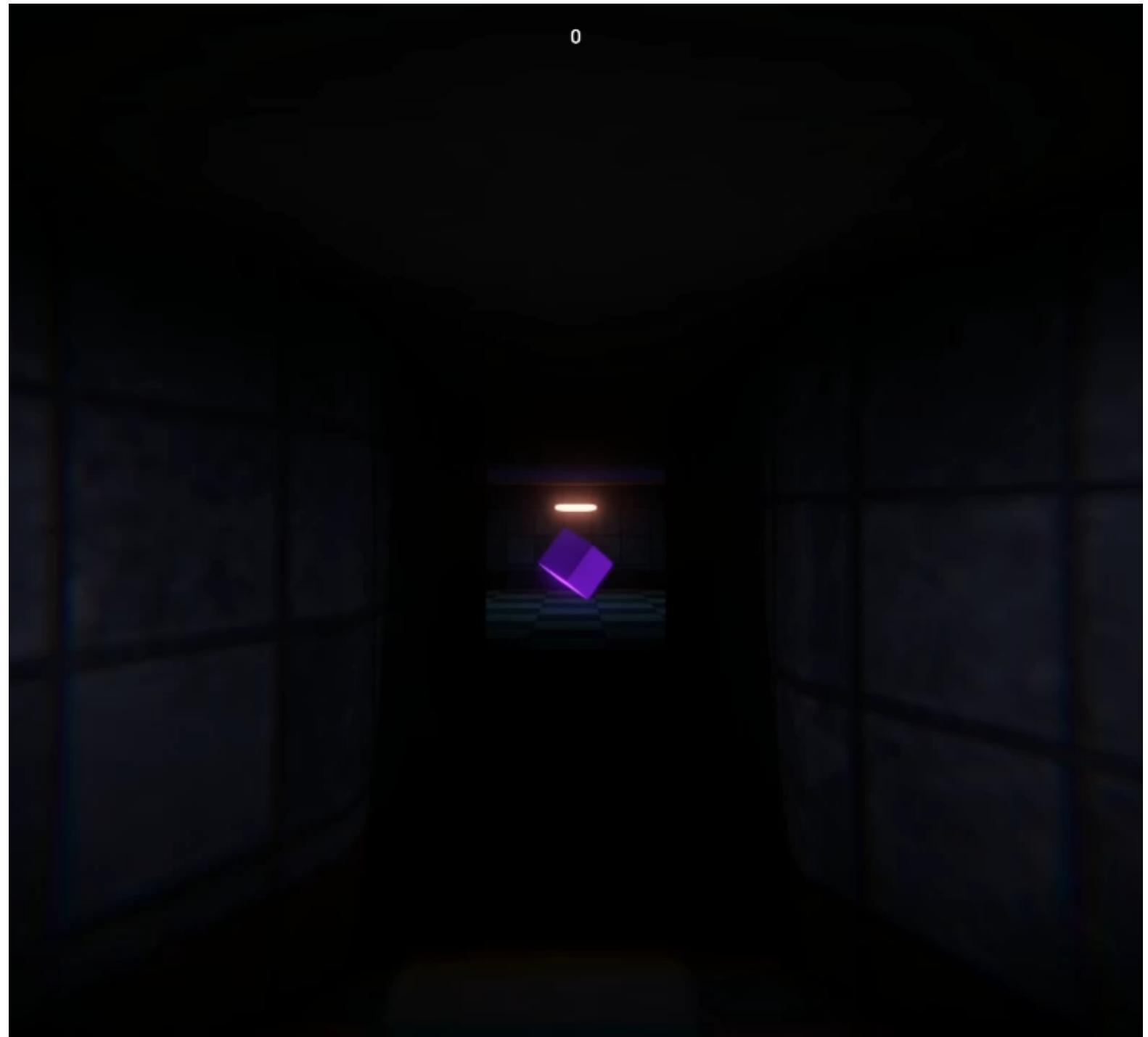
UNITY ASSET STORE →

ITCH.IO →

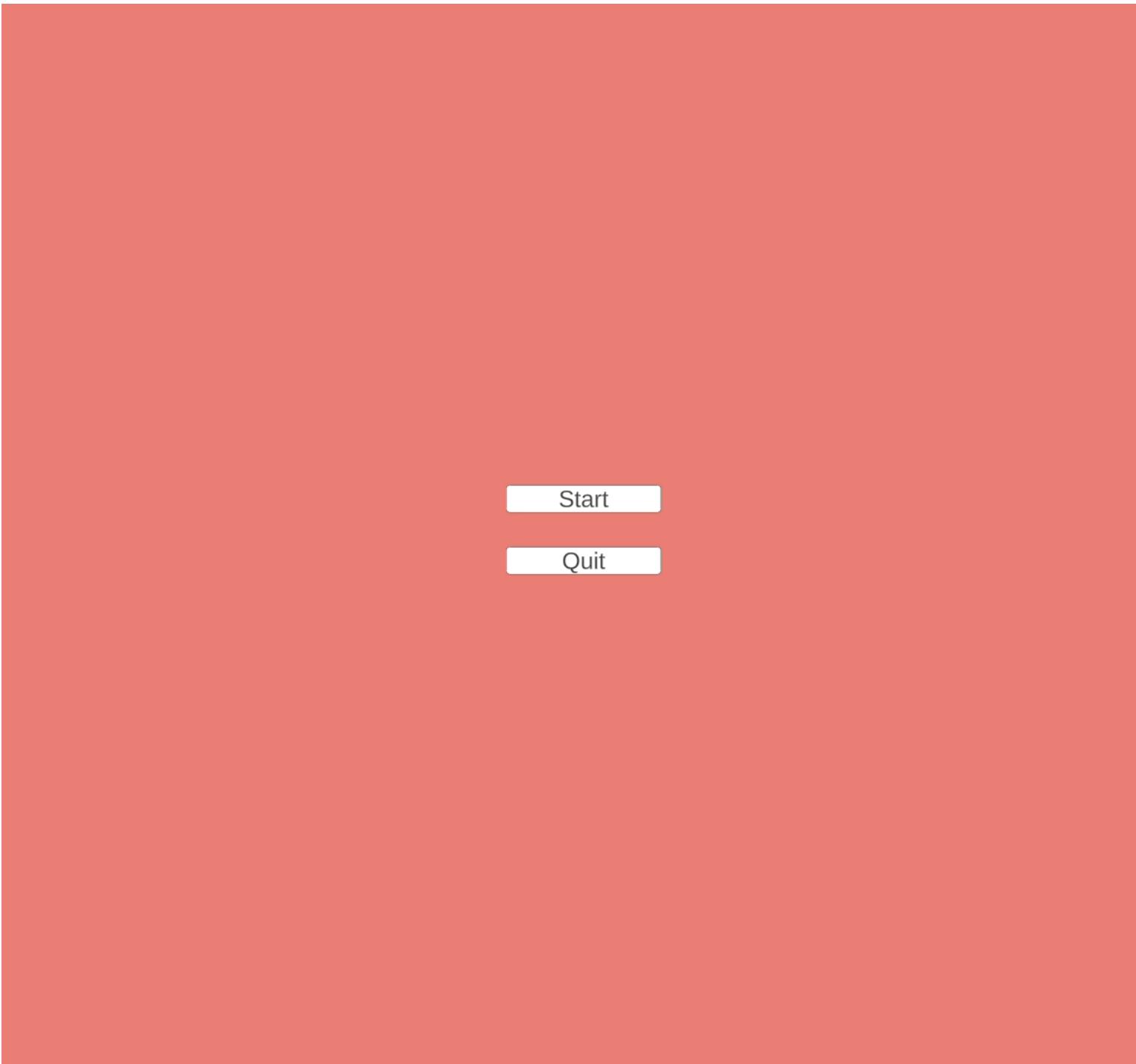


06. EXEMPLOS

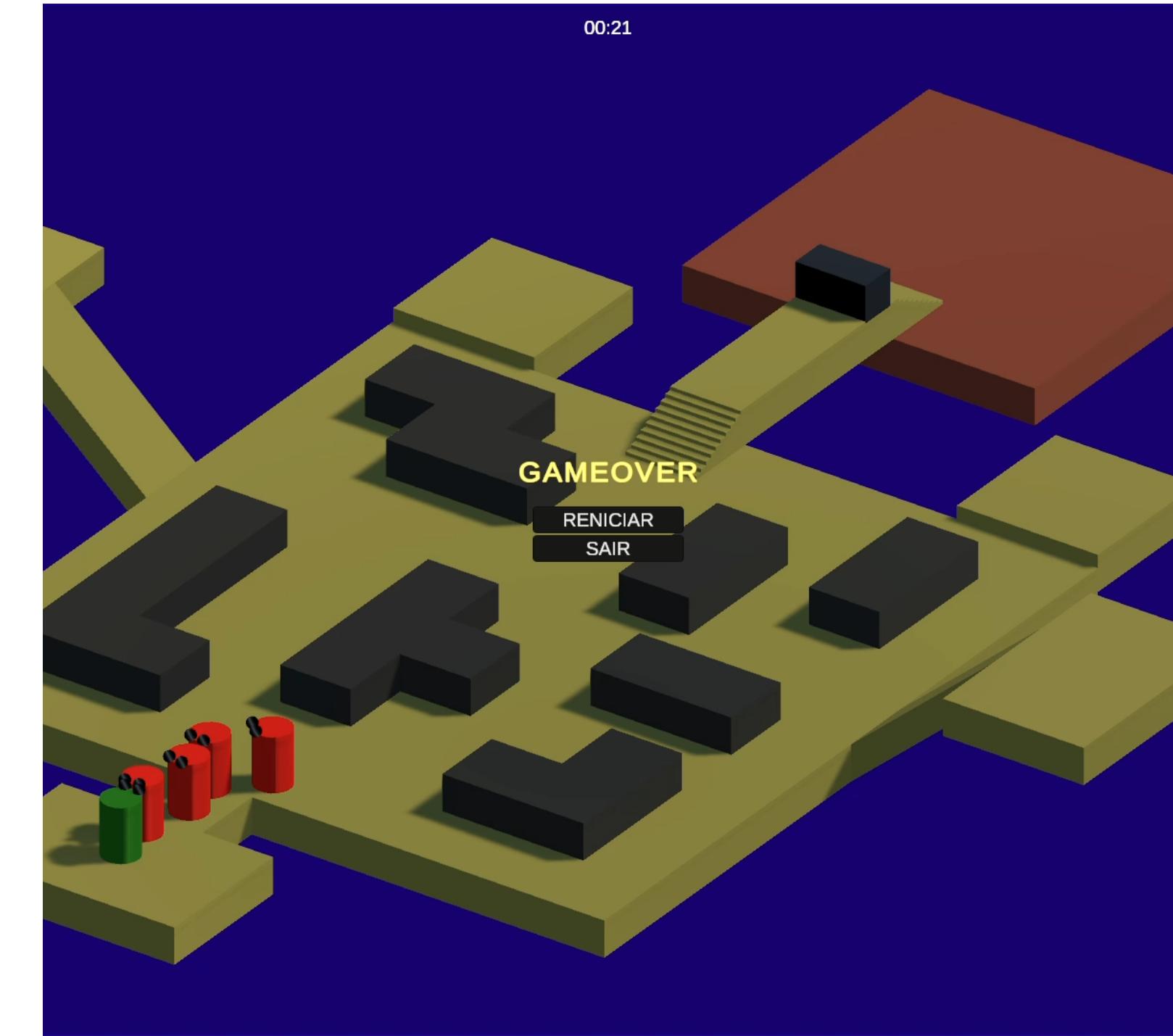
3D FPS



2D
PLATFORMER



MAPA,
ISOMÉTRICO



06. EXEMPLOS - JOGOS POPULARES

CUPHEAD

Desenvolvido em Unity



FALL GUYS

Desenvolvido em Unity



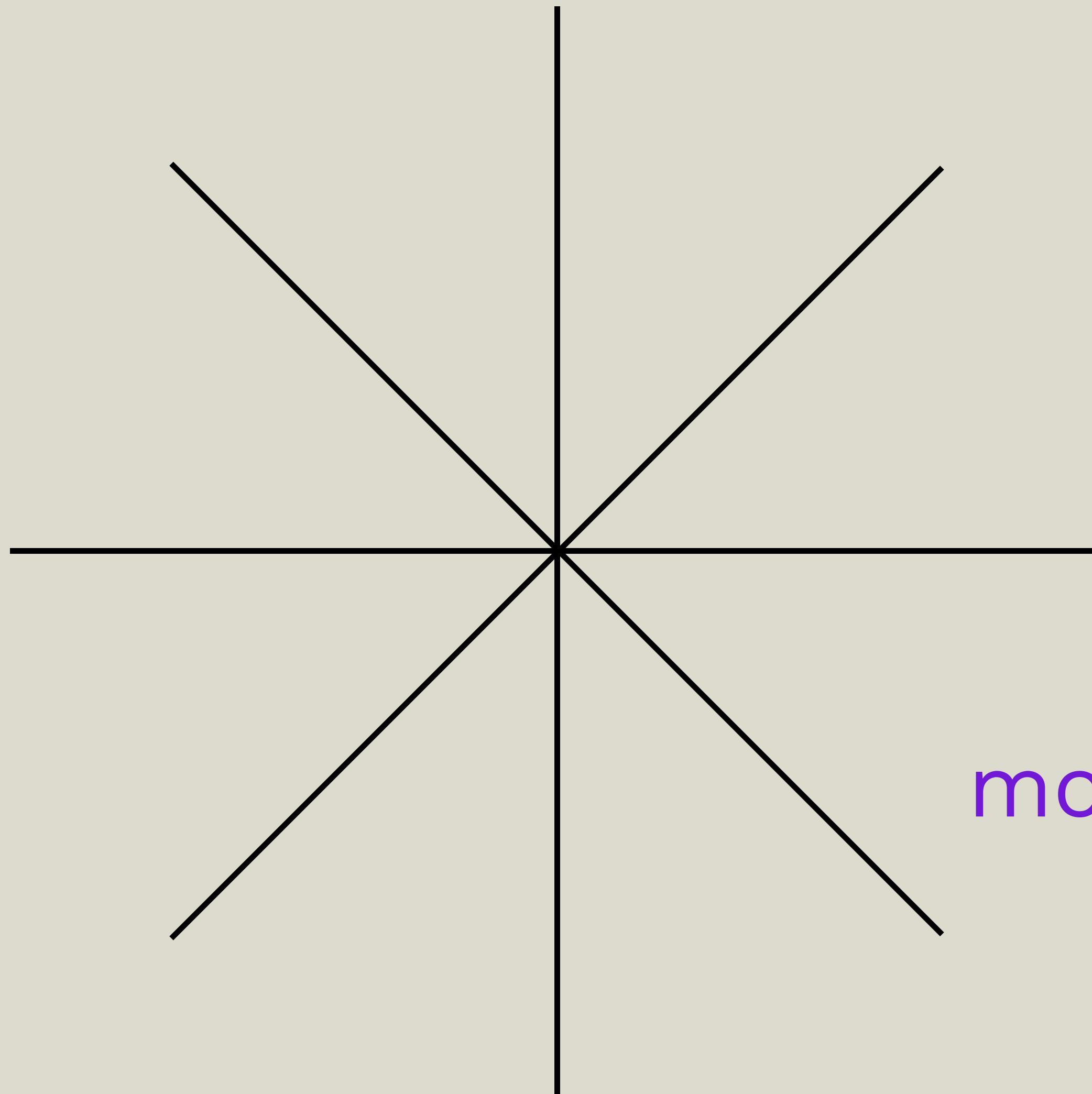
GOTHAM KNIGHTS

Desenvolvido em Unreal



07. MINI QUIZ

- Qual é o teu nome?
- Que experiência tens em desenvolvimento de jogos?
- Qual é o teu jogo favorito e porquê?
- O que mais te interessa num videojogo (e.g. ambiente, estória, mecânicas, e.tc.)



Obrigada!

Não te esqueças onde
encontrar este ppt:

motamdaniela.github.io/tajd