

SilverCoders

DIGITAL LITERACY IMPROVEMENT THROUGH EFFECTIVE
LEARNING EXPERIENCES FOR ADULTS



FOLHA DE APRENDIZAGEM #3 **DESENHO DE JOGOS**

LEARNING SHEETS DESCRIBE ACTIVITIES
THAT HELP INSTRUCTORS INTEGRATE THE
SILVERCODERS CHALLENGES AND TOOLS
INTO THEIR TRAINING PRACTICES.

CODING TRAINING PROGRAMME **FOR +55 ADULTS**



SILVER CODERS

ERASMUS+ No. 2020-1-SE01-KA227-ADU-092582



Co-funded by
the European Union

ESTRUTURA DA ATIVIDADE

DESCRIÇÃO GERAL, CONTEXTO E OBJETIVO

Em todos os desafios que foram oferecidos aos alunos, o design básico do jogo foi feito anteriormente, uma versão básica do jogo já estava disponível, e os alunos só tinham que completar o jogo.

O principal objetivo da atividade é que os alunos compreendam o que realmente é necessário para desenhar um jogo, desde a narrativa à mecânica até aos gráficos, etc. Os alunos começarão do zero e desenharam um jogo, com base na sua própria experiência como jogadores.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

No final desta atividade, o aluno será capaz de...

1. Entender o que é o design do jogo
2. Entender como definir requisitos para o jogo
3. Entender como criar uma narrativa para o jogo
4. Entender como criar ou adaptar os gráficos para o jogo
5. Entender como especificar as mecânicas para um jogo

INSTRUÇÕES

PASSO 1 - PREPARAÇÃO

O formador deve ler previamente a folha de aprendizagem e seguir todas as instruções para se certificar de que compreende plenamente os passos necessários. Isto também permitirá ao formador garantir que todos os recursos estão disponíveis e procurar recursos adicionais se os originais não estiverem disponíveis.

RECURSOS

1. https://en.wikipedia.org/wiki/Game_design
2. <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-game-design>

PASSO 2 - APRESENTAÇÃO

O formador apresenta o problema à turma. Os alunos são desafiados a ler as páginas web sobre Game Design. O formador deve discutir com os alunos quais são os passos necessários para projetar um jogo. Devem então discutir (toda a classe) que jogo podem criar. Devem concordar com o tipo de jogo a desenvolver (os seguintes passos dependem desta decisão). Ao longo dos próximos passos, os alunos devem gravar as suas ideias num Documento de Design de Jogos (*Game Design Document*).

RECURSOS

3. https://en.wikipedia.org/wiki/Game_design_document

PASSO 3 - DESENVOLVER O ENREDO

Ainda em equipa, todos os alunos devem desenhar o pano de fundo para a narrativa, as personagens (quantas), como a história se vai desenrolar e desenvolver ao longo do jogo. Quem é o herói? Há diálogos envolvidos?

PASSO 4 - DESIGN VISUAL

A equipa deve discutir qual será a imagem global do jogo, seguindo o enredo. É tipo desenho animado? É real? Os alunos devem então tentar encontrar recursos na Internet que possam ser usados para o jogo.

PASSO 5 - MECÂNICA DO JOGO


A equipa deve então discutir que mecânicas serão usadas. Qual é o sistema de pontuação? O jogador pode morrer? Existe um sistema nivelado? Como ser vitorioso?

PASSO 6 - ÁUDIO E MÚSICA

A equipa deve então discutir como será a música e o áudio. Os alunos devem então tentar encontrar recursos na Internet que possam ser usados para o jogo.

PASSO 7 - AVALIAÇÃO

O formador pode avaliar os alunos com base no resultado global (documento de design de jogo) e contribuição individual para o documento.



THIS DOCUMENT REFLECTS ONLY THE AUTHOR'S VIEW AND THE
NATIONAL AGENCY AND THE EUROPEAN COMMISSION ARE NOT
RESPONSIBLE FOR ANY USE THAT MAY BE MADE OF THE INFORMATION IT
CONTAINS