

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2015 — 2016

Unidade Curricular:	Game Design
Docente responsável:	Sónia Rafael
Respetiva carga letiva na UC:	1,5 horas
Outros Docentes:	
Respetiva carga letiva na UC:	
ECTS:	6

1 — Objetivos de Aprendizagem

A unidade curricular de Game Design propõe um olhar crítico sobre os sistemas interactivos proporcionando espaço de reflexão e de experimentação na abordagem aos jogos digitais nas suas diferentes vertentes e estratégias. Deste modo, a disciplina tem por objectivos:

- a) enquadrar histórica e culturalmente o jogo digital, analisando paradigmas tecnológicos, estéticos e discursos críticos.
- b) reconhecer a linguagem, a gramática e as convenções do Game Design, assim como os processos e metodologias necessários ao desenvolvimento das diferentes tipologias destes sistemas de representação.
- c) explorar criativamente os fundamentos dos sistemas interactivos compreendendo o que são regras e estrutura do jogo, a experiência do jogador e as referências culturais que o jogo integra.
- d) desenvolver competências de investigação e análise essenciais para projectar, produzir e implementar um projecto de Game Design.

2 — Conteúdos Programáticos

1. Contextualização histórica e cultural dos jogos digitais

Arte, interface e mundos virtuais

Primeiros jogos electrónicos e videojogos

Caracterização da indústria e mercado dos jogos digitais

Géneros e tendências

2. Fundamentos de Game Design

Conceitos, Regras, Interação e Cultura

Considerações sobre User Interface e User Experience

Modelo MDA: Mecânica, Dinâmica e Estética

Criticismo Ludológico: Simulação Ergódica versus Ficção Narrativa

3. Gramática e produção de Game Design

Terminologia de Game Design: game-play, mecânica de jogo e dinâmica ou desafio

Estética dos videojogos

Fases de desenvolvimento de um projecto de Game Design

Plataformas de implementação (desktop, consola, mobile)

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Game Design possui carácter teórico-prático. Desenvolve-se através de aulas expositivas (apresentação dos conteúdos programáticos, análise e desconstrução de estudos de caso) e de exercício práticos.

O primeiro exercício propõe a decomposição analítica de um jogo.

O segundo exercício requer a planificação de um videojogo original.

A avaliação final contempla: a avaliação contínua (20%), privilegiando a capacidade crítica e de comunicação do aluno, a demonstração de conhecimentos e evolução na aprendizagem, a iniciativa e a autonomia para além da assiduidade e da participação nas aulas; a avaliação intermédia, que pondera o primeiro (30%) e segundo (50%) exercícios, avaliando a interpretação e correcta aplicação dos conhecimentos expostos, o nível de criatividade da abordagem, o rigor de execução e apresentação e o cumprimento do prazo estipulado.

Serão admitidos à avaliação final os alunos que reunirem classificação positiva decorrente da avaliação contínua e intermédia.

4 — Bibliografia de Consulta

Aarseth, E. (2004). *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation*. First Person: New Media as Story, Performance, and Game. P. Harrington and N. Wardrip-Fruin. Cambridge Mass: MIT Press. 45-47.

Eskelinen, M. (2004). Toward Computer Game Studies. First Person: New Media as Story, Performance, and Game. P. Harrington and N. Wardrip-Fruin. Cambridge Mass: MIT Press. 36-49.

Frasca, G. (1999). *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

Juul, J. (2005). *Half Real: Viedo Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass: MIT Press.

LeBlanc M., Hunicke R., Zubek R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. <https://designgames12.wordpress.com/2012/12/15/mda-a-formal-approach-to-game-design-and-game-research/>

Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game design Fundamentals*. Cambridge, Mass: MIT Press. [cota w 111]

Salen, K. & Zimmerman, E. (2006). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Cambridge, Mass: MIT Press. [cota w 112]

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann.

Wardrip-Fruin, N., & Harrigan, P. (2004). *First Person: New media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Mass: MIT Press.

5 — Assistência aos alunos

O horário e local de atendimento será publicado pela Coordenação do Mestrado em Design de Comunicação e Novos Media no início de cada semestre. A assistência aos alunos é feita mediante marcação e confirmação prévia com as docentes através dos respectivos endereços:

Sónia Rafael <s.rafael@fba.ul.pt>

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, 09 de Julho de 2015.