

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2017 — 2018

Unidade Curricular:	Game Design
Docente responsável:	Prof. Associada Patrícia Gouveia
Respetiva carga letiva na UC:	1,5 horas
Outros Docentes:	---
Respetiva carga letiva na UC:	---
ECTS:	6 ECTS

1 — Objetivos de Aprendizagem e Conteúdos Programáticos

A Unidade Curricular **Game Design** (2º ciclo) pretende despertar os alunos para novos campos e processos de trabalho na área dos jogos digitais.

Nesta UC os estudantes vão adquirir conhecimentos em:

- i. Metodologias de projecto para elaborar um *Game Design Document*;
- ii. Design da experiência lúdica (interface e interacção);
- iii. Diferentes tipos de interacção (mental, física, social ou com o ambiente);

iv. Design de jogos (*Game Design*), mecânicas (*Game Play*) e criação de níveis (*Level Design*).

Nesta UC os estudantes vão estar **aptos** a:

- i. Criar projectos que tenham em consideração aspectos éticos, sociais, cognitivos, lógicos e emocionais;
- ii. Compreender os sistemas de simulação numérica de forma ampla e inclusiva (experiência casual e/ou *transmedia, playable media, cross narratives*);
- iii. Criar projectos centrados nos participantes (usabilidade e *player experience*).

Nesta UC os estudantes vão adquirir **competências gerais** em:

- i. Metodologias de trabalho em artes multimédia aplicadas aos jogos digitais;

2 — Conteúdos Programáticos

Adquirir as competências essenciais à compreensão dos jogos digitais e aprender a desenvolver conceitos aplicados a metodologias específicas de multimédia. Compreender e articular a experiência dos jogadores e conhecer ferramentas básicas de observação de participantes e de avaliação de produtos interactivos.

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Esta unidade curricular assenta na introdução a alguns conceitos básicos transdisciplinares das artes multimédia, em geral, e dos jogos digitais, em particular, contextualizando-os no âmbito das artes e do design do século XX e culminando na sua integração na actualidade.

Avaliação

Aplicação dos conhecimentos adquiridos durante o semestre na produção de um *Game Design Document*.

Avaliação dos parâmetros:

- i. Apresentação em sala de aula
(20 minutos para apresentação e discussão de propostas de trabalho) (20%);
- ii. Memória descritiva do conceito, contextualização de projectos existentes no âmbito nacional e internacional e bibliografia (5 pp., template ACM Multimédia) (20%);
- iii. *Game Design Document* (GDD) (60%).

Critérios de avaliação para cada projecto:

Domínio dos conteúdos teórico-práticos e criatividade.

4 — Bibliografia de Consulta

ADAMS, E. & DORMANS, J., (2012), *Game Mechanics - Advanced Game Design*. New Riders, Berkeley, CA.

AUSTIN, M., (Ed. 2016), *Music Video Games, Performance, Politics and Play*. Bloomsbury, London.

ADAMS, E., (2010), *Fundamentals of Game Design -Second Edition*, New Riders. Berkeley, CA.

ÁLVARO, S., (2014), "The Power of Algorithms: How software formats the culture". In http://blogs.cccb.org/lab/en/article_el-poder-del-algoritmos-com-el-software-formata-la-cultura/ (acedido em Setembro de 2016).

ANTHROPY, A., (2012), *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives and People Like You Are Taking Back an Art Form*, Seven Stories Press, NY.

BOSSOM, A. & DUNNING, B., (2016), *Video Games, An introduction to the Industry. Creative Careers*, Bloomsbury, London.

DEZEUZE, A., (2010), *The “Do-it-yourself” Artwork, Participation from Fluxus to New Media*, Manchester University Press. Manchester & NY.

FALCONER, R., (2014). "Rebooting the relationship between art and tech, this year's boundary-pushing exhibitions and initiatives will foster new collaborations across both disciplines and industries". In <https://www.theguardian.com/technology/2014/jan/29/rebooting-the>

relationship-between-art-and-tech (acedido em Setembro de 2016).

FLANAGAN, M. (2009), *Critical Play*, Cambridge, Mass.: MIT Press.

FULLERTON, T. (2008). *Game Design workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.

GARRAND, T., (2001), *Writing Multimedia and the Web*, Focal Press, 2^a edição.

GOUVEIA, P., (2015), “Serious gaming: how gamers are solving real world problems”, Artech 2015, Seventh International Conference on Digital Arts, Óbidos, Portugal. (<http://2015.artech-international.org/> 18-20 March). J. Bidarra, T. Eça, M. Tavares, R. Leote, L. Pimentel, E. Carvalho, M. Figueiredo (Eds.), pp. 147-56. In https://www.academia.edu/11651087/_Serious_gaming_how_gamers_are_solving_real_world_problems_ (acedido em Setembro de 2016).

JUUL, J., (2013), *The Art of Failure*, Cambridge, Mass.: MIT Press.

_____, (2010), *A Casual Revolution, Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, Mass.: MIT Press.

KLINE, S., DYER-WITHEFORD, N., E DE PEUTER, G., (2003), *Digital Play, The interaction of Technology, Culture and Marketing*, McGill-Queen's University Press. Montreal & Kingston, London, Ithaca.

MONTOLA, M., STENROS, J., & WAERN, A., (2009), *Pervasive Games, Experiences on the Boundary Between Life and Play (Theory and Design)*, Morgan Kaufmann, Burlington MA.

SALEN, K., & ZIMMERMAN, E., (2003), *Rules of Play, Game Design Fundamentals*, Cambridge, Mass.: MIT Press.

SCHELL, J., (2008), *The Art of Game Design, a book of lenses*, Morgan Kaufman, Elsevier, Amsterdam.

TODD, D. (2007). *Game Design, From Blue Sky to Green Light*. Massachusetts: A K Peters, Ltd.

TOTTEN, C. W., (2014), *An Architectural Approach to Level Design*, A K Peters/CRC Press.

Marcação por email

(Profº. Patrícia Gouveia p.gouveia@belasartes.ulisboa.pt)

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, 12 de Setembro de 2017.