

GAME DESIGN

GAME DESIGN

Área científica Scientific domain	Arte Multimédia New Media Art
Anos letivos Academic years	2021–2023
Grau de ensino Degree	Mestrado Master of Arts
Duração Duration	Semestral Semestral
Horas de contacto Student workload	TP 42 + OT 21 TP 42 + OT 21
ECTS	(6 ECTS)

PROGRAMA CURRICULAR

COURSE UNIT CONTENT

1 — Objetivos de Aprendizagem

Intended learning outcomes

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

Nesta UC os estudantes vão adquirir conhecimentos em:

- I. Metodologias de projeto para elaborar um *Game Design Document*;
- II. Design da experiência lúdica (interface e interação);
- III. Diferentes tipos de interação (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 projetos 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 projetos centrados nos participantes (usabilidade e *player experience*).

Nesta UC os estudantes vão adquirir competências gerais em:

- IV. Metodologias de trabalho em artes multimédia aplicadas aos jogos.

The Game Design Course (2nd cycle) aims to awaken students to new fields and work processes in the area of games.

In this UC students will acquire knowledge in:

- I. Design methodologies to develop a Game Design Document;
- II. Ludic experience design (interface and interaction);
- III. Different types of interaction (mental, physical, social and/or with the environment);
- IV. Game Design, Game Play and Level Design.

In this UC students will be able to:

- I. Create projects that take into account ethical, social, cognitive, logical and emotional aspects;
- II. Understanding numerical simulation systems in a comprehensive and inclusive way (casual and/or transmedia experience, playable media, cross narratives);
- III. Create projects centred on the participants (usability and player experience).

In this UC students will acquire general skills and competences in:

- IV. Team work methodologies in multimedia arts and design applied to games.

2 — Conteúdos Programáticos

Syllabus

A UC Game Design (2º ciclo) propõe o ensino dos jogos estimulando a análise crítica e a capacidade de interpretação dos sistemas emergentes de criação e produção em artes e design. Será dado especial ênfase à criação e desenvolvimento de conceitos que tenham em consideração uma aprendizagem das artes multimédia que contextualize as atuais relações entre artes, design, ciê-

cias e tecnologias e que incorpore noções provenientes das imagens gráficas das interfaces, dos códigos matemáticos, das interações humano-máquina, entre outras. Pretende-se despertar os alunos para novos campos e processos de trabalho na área dos jogos analógicos e digitais assim como estimular o trabalho de equipa. Neste contexto, considera- se e explicita- se o papel do produtor/criador de projetos multimédia e a sua articulação com a equipa de produção. Apresentam- -se projetos concretos que levantam questões éticas, lógicas e emocionais a ter em consideração na criação de um Game Design Document (GDD).

The Game Design course (2nd cycle) aims to stimulate critical thinking and the ability to interpret emerging systems of creation and production in interactive arts and design. Emphasis will be placed on the creation and development of concepts that take into account a learning of the multi- media arts that contextualizes current relationships between arts, design, science and technology and incorporates notions derived from graphical interfaces, mathematical codes, human-machine interactions, among others. It is intended to awaken students to new fields and work processes in the area of analogue and digital games as well as stimulate teamwork. In this context, the role of the producer/creator of multimedia projects and their articulation with the production team is considered and made explicit. Concrete projects, that raise ethical, logical and emotional issues, will be considered when designing in group a Game Design Document (GDD).

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Teaching and Evaluation Methodologies

Os alunos fazem uma apresentação de vinte minutos em sala de aula um mês após início do semestre onde são orientados na sua investigação geral para o conceito e investigação preliminar do projeto. Uma semana depois, devem entregar um documento de, no mínimo, cinco páginas sobre a ideia e investigação efetuada. Posteriormente, desenvolvem o projeto nas suas várias facetas, i. e., argumento, interfaces e interação, *level design*, entre outras possibilidades.

Avaliação contínua e periódica:

- I. Assiduidade e Participação (10%);
- II. Apresentação em sala de aula, 20 minutos por grupo (Avaliação periódica 10%);
- III. Memória descritiva, investigação e bibliografia (20%);
- IV. *Game Design Document* (40%);
- V. Apresentação (Avaliação periódica 20%).

Avaliação final: Média ponderada das classificações das avaliações contínua e periódicas e avaliação final (80% avaliação continua e periódica + 20% avaliação final). Não são admitidos à avaliação final os estudantes com indicação NA (Não Avaliado) e com classificação resultante das avaliações periódicas e contínua inferior ao valor mínimo que permite a obtenção de 9,5 (nove e meio) valores na classificação final.

Students should make a class presentation one month after the beginning of the semester where they are guided in their general concept research for the project proposal. One week later, they must submit a document of at least five pages about the main idea and research done. Subsequently, they develop the project in its various facets, i. e., narrative, interfaces and interaction, level design, among other possibilities.

In class assessment:

- I. Attendance and Participation (10%)
- II. Classroom Presentation, 10-20 minutes per group (10%);
- III. Preliminary Research and References (20%);
- IV. Game Design Document (40%);
- V. Final Presentation (20%).

Final assessment: (80% in class + 20% final exam). Students without class assessment during the semester and with a final grade below 9,5 (nine and a half) are not admitted to the final assessment.

4 — Bibliografia Recomendada

Recommended Bibliography

- 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.
- BOGOST, I. (2016), *Play Anything, the Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, & the Secret of Games*, Basic Books, New York.
- BOSSOM, A. & DUNNING, B. (2016), *Video Games, An introduction to the Industry. Creative Careers*, Bloomsbury, London.
- 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.
- LANIER, J. (2017), *Dawn of the New Everything, A Journey Through Virtual Reality*, The Bodley Head, London.
- SCHELL, J. (2008), *The Art of Game Design, a book of lenses*, Morgan Kaufman, Elsevier, Amsterdam.
- SICART, M., (2014), *Play Matters*, Playful Thinking Series, Cambridge, Mass.: MIT Press.
- TODD, D. (2007). *Game Design, From Blue Sky to Green Light*. Massachusetts: A K Peters, Ldt.
- TOTTEN, C. W., (2014), *An Architectural Approach to Level Design*, A K Peters/CRC Press.