

## **PROGRAMA CURRICULAR**

**ANO LETIVO 2016 — 2017**

---

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

---

### **1 — Objetivos de Aprendizagem**

A Unidade Curricular **Game Design** (2º ciclo) pretende despertar os alunos para novos campos e processos de trabalho na área dos jogos digitais. Neste contexto, considera-se e explicita-se o papel do produtor/criador de projectos interactivos e a sua articulação com a equipa de produção: director de projecto, artistas, designers, programadores, direcção vídeo, fotógrafos, músicos, sonoplastas e especialistas de conteúdos (argumentistas). Apresentam-se projectos sedutores do ponto de vista ético, lógico e emocional que tenham componentes artísticas e/ou comerciais que ajudem a questionar noções e dualidades

antigas: estética comercial (*mainstream*) e independente (*indie*), entretenimento e artes, jogos e artes, entre inúmeras possibilidades, que permitam aos estudantes compreender o carácter transdisciplinar e complexo dos jogos digitais. Considera-se que só através de uma leitura concertada que englobe múltiplas áreas e saberes (ciências cognitivas, marketing, teorias da narrativa, biologia, teorias da informação e dos sistemas, entre outras) se conseguem compreender e interpretar os objectos e práticas presentes nos *playable media* da actualidade. Propõe-se uma literacia da cultura lúdica que desvende e articule os discursos e narrativas vigentes no espaço numérico e que permita aos estudantes realizar projectos concretos coerentes e consistentes.

Nesta unidade curricular os estudantes vão adquirir **conhecimentos** em:

- i. Entender e interpretar práticas de recombinação tecnológica no âmbito dos jogos digitais;
- ii. Metodologias de projecto para elaborar um *Game Design Document*;
- iii. Design da experiência lúdica (interface e interacção);
- iv. Diferentes tipos de interacção (mental, física, social ou com o ambiente);
- v. Design de jogos (*Game Design*), mecânicas (*Game Play*) e criação de níveis (*Level Design*).

Nesta unidade curricular os estudantes vão estar **aptos** a:

- i. Criar projectos que tenham em consideração aspectos éticos, sociais, cognitivos, lógicos e emocionais e que ao mesmo tempo tenham em conta estratégias de arte e design que recorram a recursos narrativos e lúdicos (*playable media*);
- ii. Compreender os sistemas de simulação numérica de forma ampla e inclusiva (experiência casual e/ou *transmedia*);
- iii. Saber fazer e articular o design de projectos multimédia aos jogos digitais;

iv. Criar projectos centrados nos participantes (usabilidade e *player experience*).

Nesta unidade curricular os estudantes vão adquirir **competências gerais** em:

- i. Criação e desenvolvimento de *Game Design Documents*;
- ii. Concepção e design de sistemas interactivos e lúdicos que tenham em consideração a experiência dos participantes ao nível emocional, ético e social;
- iii. 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:

- i. Contextualização das artes multimédia, influências e integração no âmbito das artes e dos jogos digitais e/ou analógicos contemporâneos;
- ii. Projectos modernistas que exploraram aspectos lúdicos e colaborativos (Dadaísmo, Fluxus, Surrealismo, Situaconismo, entre outros). Estética da Participação;
- iii. Apresentação de obras produzidas através de algoritmos genéticos e software “inteligente”: simulação e síntese: AI, VA e EA (inteligência, vida e emoções artificiais);
- iv. Mundos artísticos e em rede: activismo e hacktivismo;

v. Experiências *transmedia*: *Alternate Reality Games* (ARGs), jogos urbanos e “sérios”, *cross media narratives*, *locative games* e estética *pervasiva*. Convergência e cultura de fãs;

vi. Sistemas de informação e dispositivo cibernético (*inputs*, *feedback* e *outputs*);

vii. Acção, narração e percepção; interfaces tangíveis, sistemas de realidade aumentada, virtual e mista;

viii. Animação digital (CGA) e sistemas de captação de movimento (Mocap, Kinect e outros).

### **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. A partir de alguns exemplos concretos desvendam-se processos de trabalho que implicam múltiplos campos da criação e produção criativa. Assim, os alunos são estimulados a compreender e interpretar a complexidade inerente aos projectos e artefactos das artes e design digitais nas suas diversas formas e contextos. Neste sentido, salienta-se um ensino que tenha em consideração inúmeros saberes e orientações e que se baseia numa estratégia de “aprender fazendo”.

Introduzem-se metodologias multimédia aplicadas aos jogos digitais para o cruzamento disciplinar no intuito de gerar maior criatividade. Sugere-se uma literacia dos sistemas numéricos que gere reflexão e sentido crítico e que tenha como base fornecer aos alunos um conjunto de matérias que lhes permitam compreender e interpretar alguns mecanismos de criação e produção na área das artes, do design e da comunicação digitais. Os estudantes, no âmbito desta unidade curricular, aprendem um conjunto de metodologias multimédia

(criação de fluxogramas, *story boards* e *game design documents*) para assim desenvolverem os seus projectos de investigação e desenvolvimento.

Neste contexto, os alunos fazem uma apresentação de vinte minutos em sala de aula, mais ou menos um mês após início do semestre, onde são orientados na sua investigação geral para o conceito e investigação preliminar do projecto. Uma semana depois, devem entregar um documento de, no mínimo, cinco páginas sobre a ideia e investigação efectuada. Posteriormente, desenvolvem o documento final de *Game Design*.

#### **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-dels-algoritmes-com-el-software-formata-la-cultura/](http://blogs.cccb.org/lab/en/article_el-poder-dels-algoritmes-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, 2ª 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\\_](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.

## **5 — Assistência aos alunos**

Marcação por email

(Prof<sup>a</sup>. Patrícia Gouveia [p.gouveia@belasartes.ulisboa.pt](mailto:p.gouveia@belasartes.ulisboa.pt))

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, 15 de Setembro de 2016.