FUNDAMENTOS DE *GAME DESIGN* PARA EDUCADORES

Roger Tavares
SENAC-SP; PUC-SP
rogertavares@gmail.com

FUNDAMENTOS DE *GAME DESIGN* PARA EDUCADORES

Roger Tavares
SENAC-SP; PUC-SP
rogertavares@gmail.com

Graduação: Programação Visual (FAAP)
Mestrado: Educação, Arte e Hist. da Cultura (Mackenzie)
Doutorado: Comunicação e Semiótica (PUC-SP)

GP:Games

Centro Universitário Senac-SP

PUC-SP

CS:games
Comunicação e Semiótica
CNPQ

UNIKASSEL VERSITÄT

Autoreferência nas Mídias: Games
CAPES – DAAD Alemanha

gamedesign

roger tavares

Prof. Ms. Roger Tavares - rogertavares@gmail.com

Game Design como avaliação

- A escolha de um bom jogo é fator fundamental e quase decisivo para que se obtenham os resultados esperados
- Bases de *game design* e conceitos correlacionados, para que a escolha de um jogo digital desapropriado não interfira de maneira negativa no processo de ensino-aprendizagem.

Prof. Ms. Roger Tavares - rogertavares@gmail.com

Game Design como avaliação

- ***Game Design é um campo mal compreendido.***
- ***Confusões e generalizações são muito comuns.***
- ***Neste trabalho o game design será tratado como um sistema de análise e avaliação das principais características de um jogo digital, não como uma ferramenta de projeto.***

Prof. Ms. Roger Tavares - rogertavares@gmail.com

roger tavares

Game Design

Prof. Ms. Roger Tavares - rogertavares@gmail.com

Tabela 1. Estrutura de um desenvolvimento baseado em projeto, modificada de Rollings e Morris (2004, 246)

1. Gerenciamento e Design

1.1 Game Designer
1.2 *Level Designer* (Designer de níveis)
1.3 *Character Designer* (Designer de Personagens)
1.4 Gerente de Projeto
1.5 Gerente de Software

2. Programação

2.1 Lead Programmer (Programador de conceito)
2.2 Programadores

3. Arte Visual

3.1 Lead Artist (Artista de conceito)
3.2 Artistas visuais (modeladores, ilustradores etc.)

Prof. Ms. Roger Tavares - rogertavares@gmail.com

gamedesign
roger tavares

Tabela 1. Estrutura de um desenvolvimento baseado em projeto, modificada de Rollings e Morris (2004, 246)

4. Música

- 4.1. Músico
- 4.2. Efeitos Sonoros e diálogos
- 4.3. Programador de áudio

5. Controle de Qualidade

- 5.1. Q.A. Lead (Condutor de controle de qualidade)
- 5.2. Q.A. Technicians (Controladores de qualidade)
- 5.3. Playtesters (jogadores avaliadores)

6. Outros

- 6.1. Especialistas em outras áreas (educadores, consultores etc.)
- 6.2. Técnicos em áreas diretamente relacionadas (captura de movimento, roteiristas etc.)

Prof. Ms. Roger Tavares - rogertavares@gmail.com

gamedesign
roger tavares

Análise da Tabela 1

- Uma visão geral da tabela apresentada nos mostra inicialmente quantos profissionais seriam necessários para se fazer um jogo adequadamente, sem que um profissional ficasse transitando superficialmente em diversas áreas.
- O profissional de *game design,* que domina os conceitos específicos de sua área, e um pouco de outras relacionadas, como: outros tipos de jogos, a psicologia, a semiótica, e a comunicação.

Análise da Tabela 1.

- Pode-se observar portanto que o *game design* não está tão relacionado às artes visuais, ou à programação, como costuma-se pensar, ou observar-se em propagandas de livros e cursos.
- Embora toda equipe deva ter a visão do jogo como um todo, ele deve considerar os conceitos de sua especialidade.

Quais conceitos?

- O *game design* é muito mais do que uma coleção de regras
- Mas...

Alguns princípios básicos podem ser estabelecidos...

- ... a partir de alguns jogos de sucesso

Prof. Ms. Roger Tavares - rogertavares@gmail.com

gamedesign
roger tavares

BALANCEADO

Rome: Total War

Prof. Ms. Roger Tavares - rogertavares@gmail.com

roger tavares

CRIATIVO

Warcraft

Counter-Strike

Prof. Ms. Roger Tavares - rogertavares@gmail.com

roger tavares

FOCADO

Rome: Total War

Rome Total War

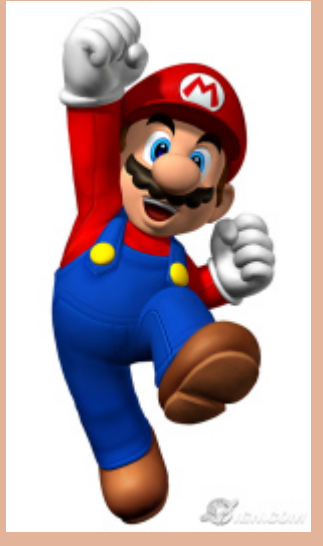
Prof. Ms. Roger Tavares - rogertavares@gmail.com

roger tavares

PERSONAGENS

(considerar cenários e transportes)

Mario Bros



Lara Croft

Prof. Ms. Roger Tavares - rogertavares@gmail.com

roger tavares

Ou os jogos de corridas, como a série Gran Turismo (Polyphony Digital), que não apresentam personagem algum, mas que cativam pelo realismo de seus carros e pistas

Gran Turismo (Polyphony Digital),

TENSÃO

FiFa

Resident Evil

Prof. Ms. Roger Tavares - rogertavares@gmail.com

roger tavares

ENERGIA

The Sims

Prof. Ms. Roger Tavares - rogertavares@gmail.com

roger tavares

LIVRE DE GÊNERO

Myst

Prof. Ms. Roger Tavares - rogertavares@gmail.com

roger tavares

Jogos em rede?

- Embora não tenha abordado os jogos em rede, que tem necessidades muitas vezes mais específicas, esses princípios são válidos também nesses casos.

obrigado

Prof. Ms. Roger Tavares - rogertavares@gmail.com

gamedesign

roger tavares