

伦敦金斯顿 游戏设计MA

参考课程名称：

- 伦敦金斯顿 科学、工程和计算学院、计算机科学与数学学院 于 2017年9月27日修订
- CI7870 Game Design
- 等级：7 / 学分：30
- 教职员工：
 - [Dr Jarek Francik](#)
 - [Hope Caton](#)

模块指示性摘要

- 游戏开发是一个高度复杂、劳动密集的过程，需要程序、艺术家、项目经理、作家、音乐家和许多其他人组成的团队。
- 游戏设计师是这一过程的核心，必须能够为复杂的不断演化的系统进行设计，并将这一愿景传达给艺术家、开发人员、制作人、营销人员 和其他参与开发过程的人的。
- 此外，游戏设计是一个全新的创造/创新领域，因此作为反思实践的一部分，一定程度的参与到博弈之中是成为灵活创新的游戏设计师的必要条件。
- 该模块课程鼓励学生探索游戏设计原则，例如：叙事学、游戏学、互动小说、了解互动性与参与感、关卡设计和游戏流程、玩家动因、危险和奖励机制... 并且将一系列的想法展示出来，可以用一系列2D与3D图形和动画集合，至少包含一些程序架构技巧，至少是可运行的脚本级别。

学习计划参考

- 日期：上午/下午
- 第一天：
 - 上午：游戏设计原则 (Jarek Francik) /
 - 下午：业内谈话：
 - Sony业务: [Luke Savage](#)
 - 游戏创业: [Luke Parlin](#)
- 第二天：
 - 上午：Ludology(游戏学) 游戏结构分析 [Andreas Hoppe](#)
 - 下午：游戏解析：半条命2 [Andreas Hoppe](#)
- 第三天：
 - 上午：心理学101视频游戏 [Berni Good](#)
 - 下午：--
- 第四天：
 - 上午：Narratology(叙事学) 游戏叙事 [Hope Caton](#)
 - 下午：游戏故事板 [Hope Caton](#)
- 第五天：
 - 上午：Game Mechanics 游戏机制 [Dr Jarek Francik](#)
 - 下午：模拟游戏 [Dr Jarek Francik](#)
- 第六天：
 - 如何推销你的游戏 [Jon Torrens](#)
- 第七天：

- 上午：游戏平衡性[Dr Jarek Francik](#)
- 下午：行业谈话
- 第八天：
 - 游戏设计的四大支柱[Luke Parlin](#)
- 第九天：
 - 和人工智能设计游戏[Paolo Remagnino](#)[Dr Darrel Greenhill](#)

阅读要求

- 选读
 - A Theory of Fun for Game Design. by Raph Koster
 - Everything I learned about Level Design, I Learned from Disneyland. Scott Rogers
- 必读
 - Level Up! The Guide to Great Video Game Design. by Scott Rogers
 - The Art of Game Design: A Book of Lenses. by Jesse Schell
 - Rules of Play: Game Design Fundamentals. by Katie Salen and Eric Zimmerman

目标

- 更好的理解游戏设计实践相关的理论基础
- 展示或深耕游戏设计实践的某一方面的专业知识，例如：游戏机制设计，AI设计，关卡设计，概念设计，叙事设计...
- 培养系统性的和战略性的 思维能力、想象力 创造力。
- 建立出色的演讲沟通技巧 以有效的交流想法和观点。

成果

- 将游戏理论应用于实践，以便自信的为设计决策过程提供有效的信息。
- 为实践 开发和实施 有效适当的研究和测试方法。
- 使用新技术和现有技术 来加强设计过程 和 解决方案 的沟通。
- 识别 分析 批判性的反思 游戏设计实践的过程。 以便拥有明锐的嗅觉和眼光适应全球性的游戏市场。

指定练习内容

- 探索游戏 和 游戏作为主要人类活动这一概念 (homo ludens)
- 从设计师的角度理解相关名词与问题，例如：叙事(narrative)，游戏理论，发型平台特有问题，游戏类型，严肃和休闲游戏，设计机制(design Mechanics)，行为改变，关卡设计等
- 从学术讲座和行业专家的研讨会情景化实践 自己的游戏设计
- 整合计算机游戏中的关键词例如：concept,narrative,levels,mechanics,AI from a design perspective...
- 用 Unity 或者 Scrum 实现一个自己设计的游戏的原型
- 转化一个设计到游戏中 并 QA测试

策划案开展策略

1. 选择/分配 研究方向和课题。
2. 找到学术参考和理论支撑。
3. 与 导师/同行 讨论与评审。
4. 开始实践，并积极利用/联络外部资源。

评估标准与反馈

- 简单的项目推介（导师/同行 讨论与评审）
- 课堂演示 10%
- 个人过程博客 10%
- 书面报告（包括 用户研究数据 原理 以及 formative evaluation(作业/反馈)） 20%
- 设计文档 30%
- 游戏原型/工程文件 30%

时间细分

- 讲座和阅读 30%
- 自主学习/研究 70%
- 实习策划预计耗时 300 小时
- 中级策划预计耗时 100 小时
- 高级策划预计耗时 50 小时

评分标准(学习成果映射)

1. 是否将游戏理论融入实践，以便为设计决策过程提供有效的信息。
2. 是否采用与设计实践相关的方法论 以有效适当的研究和测试,例如：
 - 采用 [Tobii](#) 眼动仪捕获用户注意力
 - 采用 [Noldus](#) 进行情绪分析收集人脸识别信息
 - 采用 [Morae](#) 观察分析用户的行为
3. 使用 新技术或者现有技术 加强 设计讨论、设计的过程、设计质量
4. 识别、批判性的反思自己的游戏设计的实践流程，并与全球性的游戏市场尖端产品进行比较。