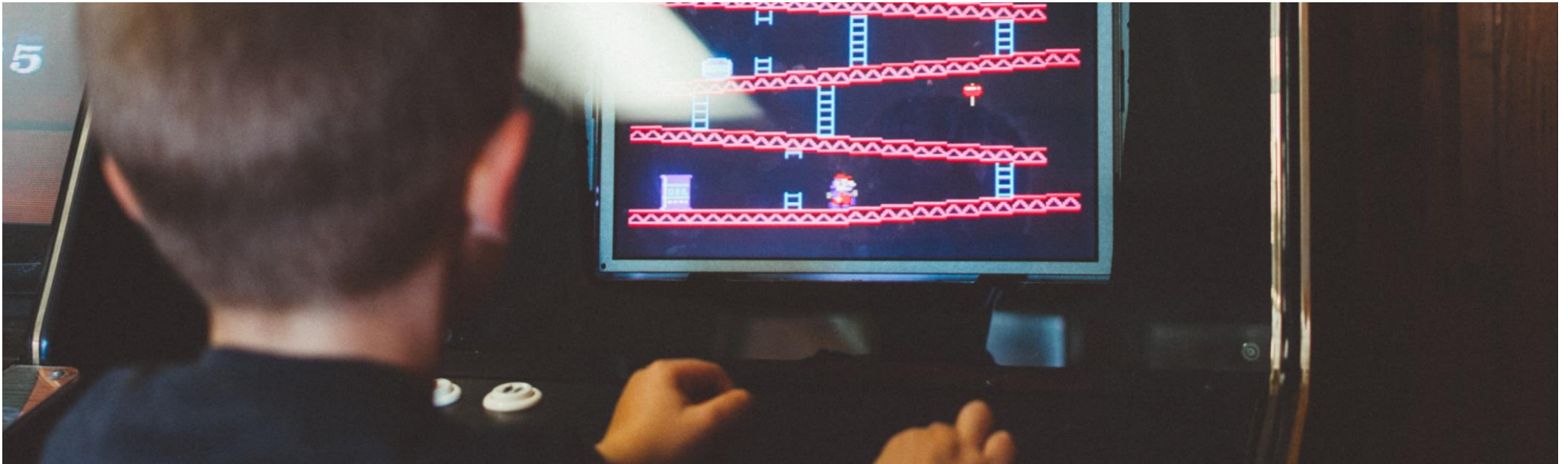


# Ontwerpen voor Games

## Onderdeel van CMTTHE02-4

Hogeschool Rotterdam / CMI



*Bron: [Kelly Sikkema](#) via [Unsplash](#)*

## Algemene informatie

|                    |  |
|--------------------|--|
| Naam module:       | Ontwerpen 4: Ontwerpen voor Games  |
| Module code:       | CMTTHE02-4   |
| Inhoud:            | Game design  |
| Studiepunten       | 2 (studielast voor dit onderdeel, deze punten worden pas toegekend als de hele module van 6 punten behaald is)   |
| Studiebelastingen: | 56 uur   |
| Werkvorm:          | Hoorcollege en Twitch stream   |
| Toetsing:          | Opdracht   |
| Leermiddelen:      | Cum Laude, Microsoft Teams, Twitch.tv  |
| Leerdoelen:        | <ul style="list-style-type: none"><li>- Ik ken de basisprincipes van game design (game play, meaningful play, mechanics, dynamics, aesthetics, core drives, flow en player journey);</li><li>- Ik kan een game ontwerpen die betekenisvol is voor de speler;</li><li>- Ik kan (game) design documentatie opstellen die anderen in staat stelt mijn ontwerp te realiseren;</li><li>- Ik kan meedoen aan de discussie over de ethische vraagstukken rondom mijn (game) design;</li></ul> |
| Modulebeheerder:   | R. Zoetewij, <a href="mailto:zoetr@hr.nl">zoetr@hr.nl</a>  |
| Collegejaar:       | 2020 – 2021  |

# 1 Algemene Omschrijving

## 1.1 Inleiding

In deze cursus leer je wat het betekent om een game te ontwerpen én hoe je games in kunt zetten voor andere doeleinden dan alleen vermaak. Games zijn complexe producten en er is (nog) geen duidelijk gedeelde vocabulaire voor ontwerpers. Daardoor is het moeilijk om het ontwerp ervan te verantwoorden. Een product bedenken dat lijkt op een bestaande game is relatief eenvoudig (er zijn voorbeelden genoeg, zien we aan franchises zoals Call of Duty en de vele clones van World of Warcraft alleen al). Maar een unieke ervaring ontwerpen die mensen leuk vinden om mee te maken is een heel ander verhaal.

Om je daarbij te helpen leer je in deze cursus de basis van game design. Je leert verder (theoretische) kaders toepassen om een kritische analyse te kunnen doen van de games die je zelf ontwerpt en die andere gemaakt hebben.

## 1.2 Relatie met andere onderwijseenheden

Tijdens deze cursus stel je design documentatie op voor de game die je gaat maken bij de cursus Programmeren 4. Verder kun je de kennis uit deze cursus toepassen om van het project uit CLE een betere game te maken.

De vaardigheden die je hebt opgedaan over ontwerpen in de cursus Ontwerpen 1 aan het begin van dit schooljaar helpen je om het ontwerpproces van je game optimaal te doorlopen.

## 1.3 Leermiddelen

De hoorcolleges voor deze cursus worden gegeven via Microsoft Teams in het kanaal "Ontwerpen 4" onder Team "CMI-CMGT Theorie Leerjaar 1 2020-2021". De Team code om deel te nemen is **27w7grv**.

De livestreams die horen bij deze cursus worden uitgezonden via het [CMGT Twitch kanaal \(https://www.twitch.tv/cmgt\\_hr\)](https://www.twitch.tv/cmgt_hr).

De overige leermiddelen voor deze cursus vind je op [Cum Laude \(https://lms.hr.nl\)](https://lms.hr.nl) bij CMTTHE02-4 in de map Ontwerpen 4. Per week staan in het programma uit hoofdstuk 2 van deze cursushandleiding verwijzingen naar literatuur die de theorie

uit de hoorcolleges bevat. Deze is optioneel voor deelnemers die dat willen lezen. Daarnaast is bonusmateriaal op Cum Laude terug te vinden voor mensen die verdieping zoeken.

## 2 Programma

| Lesweek     | Literatuur   | Lesinhoud                          | Opdrachten               |
|-------------|--|------------------------------------|--------------------------|
| 1           | Rules of Play: Game Design Fundamentals<br>www.8kindsoffun.com   | Game Play, Meaningful Play en Fun  | Opdracht 0<br>Opdracht 1 |
| Meivakantie |  |                                    |                          |
| 2           | The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition   | Game Mechanics                     | Opdracht 2               |
| 3           | Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards   | Gamification en serious games      | Opdracht 3               |
| 4           | Geen   | Geen hoorcollege i.v.m. Pinksteren | Opdracht 4               |
| 5           | Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs<br><br>Flow: The Psychology of Optimal Experience | Battle Player Types<br><br>Flow    | Opdracht 5               |
| 6           | Geen   | Game Design Documentatie           | Opdracht 6               |
| 7           | MDA: A formal approach to game design and game research  | MDA Framework                      | Geen                     |
| 8           | The Metaverse, Ready Player One  | Design voor virtual realities      | Geen                     |
| 9           | Beoordeling via Osiris en feedback in Cum Laude  |                                    |                          |
| 10          | Beoordeling via Osiris en feedback in Cum Laude  |                                    |                          |

Deze cursus bestaat uit 2 bijeenkomsten per week: een hoorcollege over de theorie hoe je games ontwerpt en een livestream op Twitch die de theorie aan de praktijk koppelt. In het weekoverzicht hierboven zie je welke onderwerpen er in de hoorcolleges worden behandeld. Er is voor beide momenten 1,5 uur ingeroosterd. In deze tijd zitten 1 of meer korte pauzes om de intensiteit van online les volgen beter te verdelen.

In lesweek 8 is een uitloopweek gepland. Deze week wordt gebruikt om eventuele losse eindjes te behandelen die door tijdgebrek buiten beschouwing zijn gebleven. Als alle theorie in de voorgaande weken afgerond is volgt berichtgeving over de invulling van deze week via de docent.

## 3 Beoordeling

### 3.1 Procedure

Deze cursus kent twee toets momenten per studiejaar en bestaat uit een opdracht voor 100% van het eindcijfer. Deze opdracht moet voor de deadline ingeleverd zijn op Cum Laude.

Indien de opdracht niet via Cum Laude ingeleverd is betekent dat automatisch deelname aan de herkansing. De gelegenheid om de opdracht in te leveren sluit automatisch op de deadline. Daarna is het niet meer mogelijk om de opdracht in te leveren.

### 3.2 Eindopdracht

Tijdens deze cursus stel je individueel een Game Design Document op voor de game die je bij de cursus Programmeren 4 gaat maken. In een Game Design Document beschrijf je het ontwerp van een game. Dit doe je aan de hand van de theorie die in de hoorcolleges behandeld wordt. Per lesweek stel je een deel van het Game Design Document op aan de hand van deelopdrachten. Deze deelopdrachten vind je op Cum Laude bij het overige studiemateriaal.

Deze deelopdrachten worden niet individueel beoordeeld, maar helpen je om de eindopdracht stap voor stap op te bouwen. Je mag sneller gaan als je dat wilt, en de opdrachten eerder maken dan in het weekschema van deze cursushandleiding staat aangegeven. Hou er dan rekening mee dat je iteraties maakt in je Game Design Document, en deze aanscherpt op basis van de kennis die je opdoet in de hoorcolleges. Dit is een uitstekende aanpak waar je veel van leert omdat je de theorie relevant maakt voor jezelf. **Het is niet aan te bevelen om de opdrachten later te maken dan in het weekschema staat aangegeven.** Dit zorgt voor een opeenstapeling van werk (gecombineerd met deadlines van andere vakken) wat stress en tijdgebrek oplevert. Verdeel je tijd slim, en voorkom onnodige problemen door uitstellen van je verantwoordelijkheden.

Het is een valkuil om te denken dat je game eerst helemaal perfect moet zijn ontworpen voor je begint met ontwikkelen. Games zijn, net als andere producten die je maakt, iteratieve projecten. Dat betekent dat je constant heen en weer gaat tussen ontwerpen, ontwikkelen en herontwerpen. Dit principe ken je uit de cursus Ontwerpen 1. Pas dat goed toe in dit kwartaal, om problemen met je planning te voorkomen. Ontwerp en bouw je game stap voor stap uit, en wees niet bang om iets weg te gooien als je nieuwe inzichten krijgt.

Let op: Het is voor de beoordeling **niet noodzakelijk** dat de game die in het Game Design Document beschreven staat helemaal geprogrammeerd is om **deze** cursus succesvol af te ronden.

Om je te helpen bij het schrijven kan je gebruik maken van de Schrijfhulp Academisch Nederlands. Deze online tool adviseert je hoe je je tekst kunt verbeteren. Op Cum Laude vind je bij het cursusmateriaal een uitleg hoe je deze tool kunt gebruiken.

Lever het Game Design Document voor de deadline in **via de inleveropdracht op Cum Laude**.

Deadline: maandag 14 juni 2021 om 08:30 's ochtends

### **3.3 Herkansing**

Als de beoordeling voor de eindopdracht onvoldoende is volgt een nieuwe eindopdracht in lesweek 1 van het volgende kwartaal. Voor de herkansing geldt dezelfde procedure als bij de eerste gelegenheid (zie 3.1 Procedure hierboven). Voor deze opdracht moet een andere game geanalyseerd worden dan bij de eerste gelegenheid is gekozen.

## Bijlage 1: Toetsmatrijs

|   | Leerdoel  | Categorie (Dee Fink)   |
|---|---|------------------------|
| 1 | Ik ken de basisprincipes van game design (game play, meaningful play, mechanics, dynamics, aesthetics, core drives, flow en player journey) | Foundational Knowledge |
| 2 | Ik kan een game ontwerpen die betekenisvol is voor de speler  | Application            |
| 3 | Ik kan (game) design documentatie opstellen die anderen in staat stelt mijn ontwerp te realiseren   | Application            |
| 4 | Ik kan meedoen aan de discussie over de ethische vraagstukken rondom mijn (game) design   | Caring                 |