

(non)workshop 4

10 novembre 2014

cosa avete

- un'idea di gioco
- il dominio

cosa volete

A. un gioco ben disegnato

B. un gioco utile

workshop

aspetti complementari: solo curando entrambe le parti si può ottenere un prodotto completo

workshop

A. un gioco ben disegnato

=> game design

=> questi workshop

B. un gioco utile

=> player-centered design

=> corsi HCI

alla fine

saper rispondere ad una domanda:

“Perchè giocare al vostro gioco?”

...e questo deve essere chiaro nella vostra
relazione

ora

- mediare tra le due cose
- all'inizio: vostre idee
- durante il progetto: vostre idee, commenti degli altri compagni, informazioni dagli utenti finali

ora

- vostre idee: esercizi di game design
- commenti altri: design critique, e intervento di altri membri del team di sviluppo
- informazioni dagli utenti finali: compiti per casa

esercizio/compito/inizio relazione

1. farsi un'idea di:

- quanti/quali utenti poter coinvolgere
- a che punto del processo di design utilizzare tali informazioni

2. bozza di questionario, intervista, focus group, ...
(quello che ritenete più opportuno alla vostra ricerca)

3. cominciare a contattare le persone

esercizio/compito/inizio relazione

AGGIUNTE:

1. creare degli *scenarios* per introdurre il vostro progetto agli utenti
2. creare delle *personas* pre e post raccolta dati (come li vedete ora e come li avrete visti)

esercizio/compito/inizio relazione

NOTE:

1. se NON è possibile ottenere tutte le informazioni ritenute necessarie è utile informarsi anche attraverso altri canali (es. articoli, libri, ...)
NB: ove tale scelta è giustificata
2. mantenere documentazione dei progressi
3. considerare sempre la possibilità di rivedere le proprie decisioni
(processo iterativo)

prossima settimana

martedì 18 in stanza Ofek dalle 11.00 alle 12.30

- il vostro progetto rispetto all'elemental tetrad (+1)
- lenti di Schell