

Doutorando e mestre em design pela FAU-USP, graduado em desenho industrial pela Universidade Mackenzie. Consultor independente em inteligência de design, docente dos cursos de design da Universidade Anhembi-Morumbi. Autor do livro "Videogames: História, Linguagem e Expressão Gráfica". Pesquisador da intersecção entre design e videogames.

Orientador

Marcos da Costa Braga

Nível de pesquisa

Doutorado

Design como Warp Zone: como o design ajudou a transformar o videogame em uma mídia capaz de contar histórias

HISTÓRIA SOCIAL DESIGN VIDEOGAMES

O projeto objetiva comprovar a importância e a influência do pensamento e dos métodos de projeto típicos do design nas mudanças de paradigma que resultaram na grande evolução da linguagem dos videogames no período que envolve o final dos anos 1970 e começo dos anos 1980. Esta ruptura levou os videogames de uma condição de atividade recreativa baseada em habilidades a uma condição de mídia expressiva e influente capaz de contar histórias. Para isso, pretendemos levantar as metodologias de design correntes nesse período e comparar com os relatos, entrevistas e registros bibliográficos dos atores responsáveis pelo desenvolvimento de games, levantando assim o surgimento das metodologias próprias de game design. A pesquisa usará de pesquisa bibliográfica para levantamento das metodologias de design, bem como do estudo do pensamento de design, com base nos estudos de Richard Buchanan, Brian Lawson, Nigel Cross e John Chris Jones. Com a ausência de bibliografia sobre game design do período, os métodos e práticas serão trazidos por meio de entrevistas individuais com grandes expoentes no desenvolvimento de games do período, responsáveis por jogos considerados ícones no mundo dos videogames. Também faremos uso de periódicos do período e entrevistas dadas por esses atores em outros veículos de comunicação.

Email

alanjupiter@gmail.com

Lattes

[lattes.cnpq.br/](http://lattes.cnpq.br/5941903350695625)

5941903350695625

Alan Richard da Luz (LUZ, A. R.)

PhD student in FAU-USP, bachelor in graphic design from Universidade Mackenzie. Independent consultant in design intelligence, teacher and lecturer in the design programs in Uniservidade Anhembi-Morumbi. Author of the book "Video Games: História, Linguagem e Expressão Gráfica". Researcher in the intersection between design and video games.

Advisor

Marcos da Costa Braga

Research Level

Doctorate

Design as a Warp Zone: how design allowed the transformation from videogames into a medium able to tell stories

SOCIAL HISTORY DESIGN VIDEO GAMES

The project aims to prove the importance and influence of design thinking and design methods in the paradigm shifts that resulted in the great evolution of the language of video games in the period between the late 1970s and early 1980s. This led video games from a skill-based recreational activity condition to an expressive and influential media condition capable of storytelling. For this, we intend to raise the design methodologies in that period and compare with the reports, interviews and bibliographic records of the people responsible for the development of games, thus raising the emergence of the proper methodologies for game design. The research will use bibliographical research to survey design methodologies, as well as the study of design thinking, based on the studies of Richard Buchanan, Brian Lawson, Nigel Cross and John Chris Jones. With the lack of bibliography on game design of the period, the methods and practices will be brought through individual interviews with great exponents in the development of games of the time, responsible for games considered icons in the world of video games. We will also make use of periodicals and interviews given by these people in other communication vehicles.

Email

alanjupiter@gmail.com

Lattes

[lattes.cnpq.br/](http://lattes.cnpq.br/5941903350695625)

5941903350695625