

STRATEGOS *Technical Workshop*

Emotions and Game Design: Analysis Methods

14.30-16.30, January 30th, 2020, Aula B2, via Opera Pia 15a, Genova, Italy

POC: *Prof. Roberto Dillon, James Cook University, Singapore Campus, roberto.dillon@jcu.edu.au*

This Workshop addresses one of most important aspects to guarantee the engagement in Games and Serious Games: Emotions. This aspect is fundamental to improve the satisfaction as well as the effectiveness for users and players. The workshop presents Tools and Analysis Method specific for this purpose through Examples and Case Studies

Starting from simple definitions, this **Workshop introduces** different **Methods** that can be used **to Analyze, Discuss and Design Computer Games**, not only in terms of their **mechanical components**, but also in terms of their **emotional qualities** and **intended impact** on **Players**.

In particular, **Analysis Tools** such as the Four Keys to Fun, MDA and the AGE/6-11 Framework will be explained via **several Examples** and **Case Studies**.

The Workshop is part of the **Framework Co-operation** on going between **STRATEGOS of Genoa University** and **James Cook University, Singapore Campus**. The presentation will be provided live, by **Prof. Roberto Dillon**, teaching Game Design at JCU, Founder and Director of the very first Museum of Video & Computer Games in South East Asia, major expert in this area and Mentor of students achieving Top Games Awards from San Francisco to Shanghai.

Free Access for Industries, Companies and Professionals

Please contact us to get a free access to this STRATEGOS Workshop

Email: info.strategos@diten.unige.it

URL: www.itim.unige.it/strategos/news



STRATEGOS *Technical Workshop*

Emotions and Game Design: Analysis Methods

14.30-16.30, January 30th, 2020, Aula B2, via Opera Pia 15a, Genova, Italy

POC: *Prof. Roberto Dillon, James Cook University, Singapore Campus, roberto.dillon@jcu.edu.au*

Questo Workshop affronta uno degli aspetti più importanti per garantire l'impegno in Giochi e Serious Games: le Emozioni. Questo aspetto è fondamentale per migliorare la soddisfazione e l'efficacia per Utenti e Giocatori.

Il workshop presenta Strumenti e Metodi di analisi specifici per questo scopo attraverso Esempi e Casi di Studio

Partendo da definizioni semplici, questo **Workshop** introduce diversi **Metodi** che possono essere utilizzati per **Analizzare, Discutere e Progettare Computer Games**, non solo in termini di **componenti meccanici**, ma anche in termini di **Aspetti Emotivi** e **Impatto** previsto sui **Players**.

In particolare, **Tools** come Four Keys to Fun, MDA e AGE / 6-11 Framework saranno spiegati attraverso **numerosi Esempi** e **Casi di Studio**.

Il Workshop fa parte della **Cooperazione Quadro** in corso tra l'iniziativa **STRATEGOS** dell'**Università di Genova** e la **James Cook University, Singapore Campus**. La presentazione sarà fornita dal vivo dal **Prof. Roberto Dillon**, docente di Game Design presso JCU, fondatore e direttore del primissimo Museo di videogiochi e computer nel Sud-est asiatico, grande esperto in questo settore e mentore di studenti che ottengono i Top Games Awards da San Francisco a Shanghai.

Accesso libero ad Aziende, Industrie e Professionisti

Contattateci per ottenere un invite gratuito a questo STRATEGOS Workshop

Email: info.strategos@diten.unige.it

URL: www.itim.unige.it/strategos/news

