

**Disciplina: Portal P00713/TIDD 2863 A - Aplicações da Teoria dos Signos, Símbolos e Códigos (ATSSC)**

Nível: Mestrado e Doutorado

Módulo: 3

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: *comum às três linhas de pesquisa*

Professor: Dr. Luís Carlos Petry (cód. 7197)

Semestre: 2º semestre de 2015

Horário: 2ª feira, das 15h00 às 18h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

Tipo: eletiva [Mestrado e Doutorado]

1. Descrição e ementa da disciplina

Tema: As Interfaces nos Games e Metaversos

A disciplina tem por objetivo discutir estudos de casos, buscando um conhecimento aplicado do design tecnológico e ambientes inteligentes tanto em termos tecnológicos como conceituais ou poéticos. O curso se organiza em duas etapas. A primeira delas trabalhará na navegação, estudo e análise das estruturas de design presentes em projetos de games e metaversos (em projetos comerciais, como Bioshock e projetos de autor, como Path), discutindo-os a partir de seus pressupostos estéticos, culturais e técnicos que moldam o projeto de game design. A segunda, enfocará a aplicação do conceito de projeto apreendido na primeira etapa, possibilitando ao pesquisador o ensaio da organização de um DGG ligado a seu projeto de pesquisa e a experimentação da construção de um protótipo do mesmo. Em ambas etapas será realizada uma comparação entre teorias (ludologia, narratologia, teoria da interface e banco de dados, matrizes e as atuais propostas de design para games e metaversos), suas perspectivas quanto ao entretenimento, à educação e à produção de conhecimento e arte. A metodologia a ser adotada irá mesclar Seminários e exposição de ideias e conceitos, a navegação assistida com debate de produtos, pesquisas no ciberespaço, bem como aulas com suporte laboratorial.

2. Detalhamento da ementa da disciplina em unidades de conteúdo

**Etapa I: Analítica do Design**

**Aula 01:**

Introdução da Disciplina e Apresentação do Professor

Aula expositiva: A perspectiva atual da ludificação do mundo: uma discussão ontológico-psicanalítica do estado atual da questão dos games e metaversos.

**Aula 02:**

A questão do estatuto ético e cultural dos games na perspectiva de: Jonathan Blow, Chris Crawford, Sherry Turkle, Janet Murray, James Paul Gee e Chris Bateman

Parte A: Design e delimitação da área:

- (1) O design inovador e o protesto de Crawford
- (2) A entrada do Sujeito no campo dos games com Turkle
- (3) O destino na narrativa nos games com Murray

**Aula 03:**

A questão do estatuto ético e cultural dos games na perspectiva de autores modais da indústria: Jonathan Blow, Chris Crawford James Paul Gee e Chris Bateman:

Parte B: Jogos construtivos para um novo mundo e a questão da estética implícita de jogo:

(4) A perspectiva do lúdico na aprendizagem com Gee

(5) O design de Braid e a perspectiva skinneriana de Blow

(6) A estética implícita e a abertura no campo dos games com Bateman

**Aula 04:**

Estudo de Caso 01A: *Bioshock 1 e 2*, interface e horror game

O Design delimitando um mundo de emoções e sentimentos: a questão de distopia como elemento de reflexão e crítica

**Aula 05:**

Estudo de Caso 01B: *Bioshock infinite*, interfaces e motivos psicanalíticos

O Design como estrutura base de uma formação do inconsciente: luz e cor como elementos formadores do sentido.

**Aula 06:**

Estudo de Caso 02: *Dear Esther e a poiesis digital*

O Design como poesia: o conceito de estética implícita do jogo

**Aula 07:**

Estudo de Caso 03 From Dust e a dimensão da responsabilidade do jogar

O Design como fator ético estrutural no jogo e no metaverso

O jogo como símbolo do mundo.

**Aula 08:**

Estudo de Caso 04: *Path* e o caminho do desejo nos games

Estudo de Caso 05: *Flower* (PS3) e a poética do espaço

O Design como promotor da imaginação e criatividade ligado aos desejos e mitos inconscientes na representação poética dos games

**Aula 09:**

Estudo de Caso 05: Projeto A Ilha dos Mortos e a busca de um conceito de autoria e de game acadêmico em uma perspectiva metafísica

O Design como questão e estrutura de conhecimento.

**Aula 10:**

Seminário de Metodologia do Design de Interfaces aplicada aos Games e Metaversos I: apresentação e análise de trabalhos de autores locais (convidar-se-á autores para apresentar suas produções e para debate)

**Etapa II: Projeto de Exercícios de Design****Aula 11:**

Seminário de Metodologia do Design de Interfaces aplicada aos Games e Metaversos II: apresentação e análise de trabalhos de autores locais (convidar-se-á autores para apresentar suas produções e para debate)

**Aula 13:**

Projeto de Design: desenvolvimento de Projeto do Grupo  
Atividade Laboratorial de execução de Projeto de Design

**Aula 14:**

Projeto de Design: desenvolvimento de Projeto do Grupo  
Atividade Laboratorial de execução de Projeto de Design

**Aula 15:**

Projeto de Design: desenvolvimento de Projeto do Grupo  
Atividade Laboratorial de execução de Projeto de Design

**Aula 16:**

Projeto de Design: desenvolvimento de Projeto do Grupo  
Atividade Laboratorial de execução de Projeto de Design

**Aula 17:**

Projeto de Design: Seminário Final  
Seminário de apresentação dos Projetos de Design

### 3. Bibliografia/Webiografia Preliminar

#### 3.1. Básica:

Blow, Jonathan: Site Oficial: <http://number-none.com/blow/prototypes/index.html>

\_\_\_\_\_. Site do Braid: <http://braid-game.com/>

Crawford, Chris. (1984). *The Art Of Computer Game Design: Reflections Of A Master Game Designer*. Osborne/McGraw-Hill,U.S. ISBN-10: 0881341177

McGonigal, Jane. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press HC. ISBN: 1594202850

Petry, Arlete dos Santos (2009). *Metaverso Ilha Cabu: relato de uma produção em processo*. in Revista TecCog, número 02. In: [http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs\\_n2\\_2009\\_dossie\\_metta\\_petry\\_a.pdf](http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs_n2_2009_dossie_metta_petry_a.pdf)

Salen, Katie. & Zimmerman, Eric . (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press. ISBN-10: 9780262240451

Schell, Jesse. (2011). *A Arte Do Game Design: O Livro Original*. Campus. São Paulo. ISBN: 8535241981

#### 3.2 Complementar:

Crawford, Chris. (2003). *Chris Crawford on Game Design*. New Riders Games. ISBN-10: 0131460994

Davidson, Drew (2009). *A jornada da narrativa: a história de Myst contada em dois meios*. in Revista TecCog, número 02. In: [http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs\\_n2\\_2009\\_dossie\\_metta\\_davidson.pdf](http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs_n2_2009_dossie_metta_davidson.pdf)

Fullerton, Tracy. (2008). *Game Design Workshop. Second Edition: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Morgan Kaufmann. ISBN-10: 9780240809748

Heim, Michael. (2009). *A essência da VR*, in Revista TecCog, número 02. In: [http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs\\_n2\\_2009\\_dossie\\_metta\\_heim.pdf](http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs_n2_2009_dossie_metta_heim.pdf)

Koster, Raph. (2004). *Theory of Fun for Game Design*. Paraglyph Press. ISBN-10: 1932111972

Radoff, Jon. (2011). *Game On: Energize Your Business with Social Media Games*. Wiley. ISBN-10: 9780470936269

Salen, Katie. & Zimmerman, Eric . (2005). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. The MIT Press. ISBN-10: 0262195364

SBGames. (2010). *Proceedings.*:

<http://sbgames.org/sbgames2010/proceedings/index.html>

Zagalo, Nelson., Morgado, Leonel & Boa-ventura, Ana (Editores). (2011). Virtual Worlds and Metaverse Platforms: New Communication and Identity Paradigms. Information Science Pub. ISBN-10: 1609608542.

#### **4. Avaliação**

Serão avaliados todos os trabalhos executados em classe além da participação em discussões, leituras, exercícios, frequência e pontualidade. As notas atribuídas são de caráter individual. A avaliação envolve: nota de processo e trabalho final, monografia com estudo de caso específico a ser definido segundo escolha do aluno, durante a disciplina.