



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

Módulo III - Conhecimento Aplicado e Laboratorial

Disciplina: 2863 A – Aplicações da Teoria dos Signos, Símbolos e Códigos – ATSC

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. 7197-8)

Semestre: 2º semestre de 2009

Horário: 2ª feira, das 15h00 às 18h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

1. Descrição e ementa da disciplina

A disciplina propõe uma discussão e ensaio acerca da reflexão e utilização dos métodos da teoria dos signos em sua função pragmática, aplicada ao exame e avaliação da eficácia idealização, desenvolvimento e uso de estruturas computacionais de produção de imagens (bi e tridimensionais) e seu desenvolvimento em engines de games para WEB. Discutirá os Sistemas de codificação e parametrização, dentro das perspectivas da semiótica e da fenomenologia dos games, aplicados aos conceitos de idealização, desenvolvimento e utilização de produtos digitais (games, hipermídias e experimentos conceituais). Analisará ainda as propostas metodológicas para o campo da análise e metodologia em hipermídia e games. A disciplina tem como seu Objetivo Principal REFLETIR acerca da constituição e evolução dos emergentes paradigmas narratológico e ludológico, dentro da perspectiva semiótico-fenomenológica, quando aplicada a metodologia do desenvolvimento de peças computacionais. O desenvolvimento do conteúdo programático prevê diversas atividades metodológicas, dentre elas, (1) Aulas expositivo-dialogadas; (2) Seminários de Leitura e Análise de Textos; (3) Apresentação de Resenhas Elaboradas das Aulas; (4) Redação de Micro-textos dos Verbetes para a Wiki; (5) WorkShop em Laboratório na área de Games; (6) Seminário Final de Apresentação dos Trabalhos e Exercícios da Disciplina.

2. Detalhamento da ementa da disciplina em unidades de conteúdo:

Aula 01:

Apresentação da Disciplina e do Professor

Organização do sistema de Seminários de Leitura dos Alunos;

Organização do sistema de Leitura e resenhas Críticas das Aulas;

Organização do Processo de Avaliação;

Introdução às Questões Fundamentais da Disciplina.



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

Aula 02:

As Bases Conceituais das Propostas Digitais e os Paradigmas do Universo Digitais
Seminário de Textos

Aula 03:

Análise dos Paradigmas inaugurais do Universo Digital: Doom & Myst
Seminário de Textos

Aula 04:

A abordagem da Escola de Leitura America I: Narratologia
Seminário de Textos

Aula 05:

A abordagem da Escola de Leitura America II: Narratologia
Seminário de Textos

Aula 06:

A abordagem da Escola de Leitura America III: Ludologia
Seminário de Textos

Aula 07:

A abordagem da Escola de Leitura America III: Ludologia
Seminário de Textos

Aula 08:

A abordagem e interpretação da Escola de Leitura Européia I: Aarseth

Aula 09:

A abordagem e interpretação da Escola de Leitura Luso-brasileira I: Bairon, Mourão, Barbosa, Torres & Santaella
Seminário de Textos

Aula 10:

Primeira Parte da Aula:
Apresentação do Sistema Metodológico de Ideação e Produção Laboratorial
Segunda Parte da Aula:
Introdução ao Sistema de Produção dos Engines Open Source

Aula 11:

Primeira Parte da Aula:
Seminário de Textos
Segunda Parte da Aula:
Atividade de Projeto Digital



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

Aula 12:

Primeira Parte da Aula:
Seminário de Textos
Segunda Parte da Aula:
Atividade de Projeto Digital

Aula 13:

Primeira Parte da Aula:
Seminário de Textos
Segunda Parte da Aula:
Atividade de Projeto Digital

Aula 14:

Primeira e Segunda Partes da Aula:
Atividade de Projeto Digital

Aula 15:

Primeira e Segunda Partes da Aula:
Atividade de Projeto Digital

Aula 16:

Seminário Geral de Apresentação dos Resultados

Aula 17:

Seminário Geral de Apresentação dos Resultados
Avaliação Geral dos Trabalhos da Disciplina

3. Bibliografia

3.1. Básica

- Aarseth, Espen J. Cibertexto: aspectos sobre literatura ergódica. Lisboa. Pedra de Roseta. 2005
- Aumont, Jacques (2005). A imagem. Campinas: Papirus.
- Bairon, Sérgio & Petry, Luís Carlos (2000). Hipermídia: psicanálise e história da cultura. Caxias/São Paulo: EDUCS/Mackenzie.
- Bairon, Sérgio (2005). Texturas sonoras: áudio na hipermídia. São Paulo: Hacker.
- ____ (2006). Tendências da linguagem científica contemporânea em expressividade digital. Porto. In: Cibertextualidades, 1(1). Porto:UFP. pp. 53-106.
- Colapietro, Vincent (1989). Peirce's Approach to the Self. A Semiotic Perspective on Human Subjectivity. New York: State University of New York Press;
- Colapietro, V. e Olshewsky (eds.) (1996). Peirce's Doctrine of Signs. Berlin: Mouton de Gruyter;
- Granger. Gilles-Gaston (1989). Por um conhecimento filosófico. Campinas:



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

Papirus.

Manovich. Lev. Espaço navegável. In: Revista Comunicação e Linguagens, Lisboa – Universidade Livre de Lisboa, 2005. N. 34. pp.109-141.

Mourão. José Augusto. Para uma poética do hipertexto. Lisboa. Edições Universitárias Lusófonas. 2001.

Petry, Luís Carlos (2006). O conceito de novas tecnologias e a hipermídia como uma nova forma de pensamento. Porto. In: Cibertextualidades, 1(1). Porto:UFP. pp. 110-125.

Schaffer, Murray (1991). O ouvido pensante. São Paulo: UNESP.

Santaella, Lucia (2001). Comunicação & pesquisa. São Paulo: Hacker.

____ (2001). Matrizes da linguagem e pensamento (sonora visual verbal): aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras.

____ (2004). Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus;

Savan, David (1987-88). An Introduction to Charles Sanders Peirce Full System of Semeiotic. Monograph Series of the Toronto Semiotic Circle, no. 1, Victoria College in the University of Toronto;

Shapiro, Michael (ed.) (1994). The Peirce Seminar Papers. An Annual of Semiotic Analysis. Volume Two. Providence: Berghahn Books;

Torres, Rui (2006). Revista CIBERTEXTUALIDADES, 1(1). Porto: UFP.

3.2. Adicional

Frege, Gottlob (1983). Sobre a justificação científica de uma conceitografia. In. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural;

Peirce, Charles-Sanders (1983). Escritos Coligidos. In. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural;

Petry, Luís Carlos (2006). Aspectos fenomenológicos da produção de mundos e objetos tridimensionais na hipermídia. Salvador: texto aceito para Comunicação no 15º Encontro da ANPAP (2006) – Salvador/Bahia (setembro de 2006).

Pareyson, Luigi (2001). Os problemas da estética. São Paulo: Martins Fontes.

____ (2005). Verdade e Interpretação. São Paulo: Martins Fontes;

Rowlands, Mark (2005). SCIFI=SCIFILO: a filosofia explicada pelos filmes de ficção científica. Rio de Janeiro: Relume Dumará.

Santaella, Lucia (2003). Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Hacker.

Severino, A. J. (2000). Metodologia do trabalho científico, 21a. ed. revista e ampliada. São Paulo: Cortez.

Stein. Ernildo (2002). Uma breve introdução à filosofia. Ijuí: UNIJUÍ.

Souza, A. J. M. de et al. (1976). Iniciação à lógica e à metodologia da ciência. São Paulo: Cultrix.

4. Avaliação

A avaliação será realizada a partir dos seguintes tópicos:



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo Programa de TIDD

PUC-SP

Apresentação de Seminário-leitura;
Apresentação de Resumos Críticos de Leituras e Aulas;
Elaboração de Micro-texto (Verbetes) do(s) conceito(s) bases de sua pesquisa:
postado na WIKIPÉDIA;
Produção de Experimento de Leitura e Análise Crítica de Game-hipermídia (na
forma digital ou Texto) no final da disciplina;
Frequência e participação em aula.