

Disciplina: Portal P00713 - Aplicações da Teoria dos Signos, Símbolos (ATSSC)

Nível: Mestrado e Doutorado

Módulo: 2

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Design e Inteligência Coletiva

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

Semestre: 1º semestre de 2017

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: *Da Hipermídia à Ciberpoética e os Games: poética e design do universo digital*

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 os conceitos de base para a compreensão de uma poética do digital considerando os elementos de imersão, agência, transformação, identificação, navegação, colaboração, etc., aplicando-os em exemplos comparativos de interfaces hipermídias, trabalhos de ciberpoética e games. Tomará como guia a discussão dos exemplos modelares a partir de seus pressupostos estético-conceituais, culturais e técnicos que atuam na concepção e desenvolvimento do 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 GDD ligado a seu projeto de pesquisa e a experimentação da construção de protótipos analógicos e digitais 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), 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 via o debate de produtos, pesquisas no ciberespaço, bem como aulas com suporte laboratorial.

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

Etapa I: Fundamentos Analíticos do Design Digital

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 do campo digital: hipermídia, ciberpoesia e games. O Conceito Ontológico de Jogo.

Aula 02:

A questão do estatuto estético-ético-conceitual e cultural dos games na perspectiva de: Michael Heim, Brenda Laurel, Lev Manovich, Chris Crawford, Sherry Turkle, Janet Murray, James Paul Gee e Chris Bateman

Parte A: Design e delimitação da área: (1) O computador como Palco da Representação da Subjetividade Humana (Laurel & Turkle); (2) O design inovador e o protesto de Crawford; (3) A entrada da Psicanálise do Sujeito

no campo dos games com Turkle; (4) O destino na narrativa nos games com Murray.

Aula 03:

A questão do estatuto estético-ético-conceitual e cultural dos games na perspectiva de: Michael Heim, Brenda Laurel, Lev Manovich, Chris Crawford, Sherry Turkle, Janet Murray, James Paul Gee e Chris Bateman.

Parte B: Jogos construtivos para um novo mundo e a questão da estética implícita de jogo: (5) A perspectiva do lúdico na aprendizagem com Gee; (6) O design de Braid e a perspectiva skinneriana de Blow; (7) A perspectiva ontoPoética na abordagem da Ciberpoesia e dos Games; (8) A estética implícita e a abertura no campo dos games com Bateman.

Aula 04:

Estudo de Caso 01: *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 – A crítica à filosofia de Ayn Rand (A Revolta de Atlas) por Levine.

Aula 05:

Estudo de Caso 02: *Bioshock infinite*, interfaces e motivos psicanalíticos.

O Design como estrutura base de uma formação do inconsciente: luz e cor como elementos formadores do sentido. Desenvolvimentos estéticos e conceituais na consagração e morte do Projeto de Levine (Bioshock).

Aula 06:

Estudo de Caso 03: *Path* e o caminho do desejo nos games.

Estudo de Caso 04: *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 07:

Estudo de Caso 05: *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 e o animismo da natureza.

Aula 08:

Estudo de Caso 06: *Dear Esther* e a poiesis digital.

O Design como poesia: o conceito de estética implícita do jogo. A dimensão do Luto e da Melancolia na perspectiva dos Games (Freud e Lacan em narrativas lúdicas).

Aula 09:

Estudo de Caso 07: Projeto SOMNI e a perspectiva de uma poética metafísica e dadaísta no campo dos games.

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 Poéticas Digitais Interativas: apresentação e análise de trabalhos de autores locais (convidar-se-á autores para apresentar suas produções e para debate)

Aula 12:

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

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

Aulas 16 e 17:

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

3. Bibliografia

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, Luís Carlos. (2016). O Conceito Ontológico de Jogo. In: Alvez, Lynn & Coutinho, Isa de Jesus. (Orgs.) *Jogos Digitais e Aprendizagem*. Campinas. PAPIRUS EDITORA. ISBN: 9788544901489

Petry, Luís Carlos. (2016). Ontologia dos Metaversos e *Games*. In: Culleton, Alfredo, Streck, Lenio & Reis, Robson Ramos. (Orgs.). *Festschrift. Um tributo a Ernildo Stein*. São Leopoldo. Editora UNISINOS. ISBN: 9788574317311

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

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_m_e_ta_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_m_e_tav_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.

OBS.: outras fontes bibliográficas poderão ser sugeridas pelo professor no decorrer do semestre.

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.