



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

MÓDULO II – TEÓRICO AVANÇADO

Disciplina: 2858 A - Teorias dos Signos, Símbolos e Códigos (TSSC)

Módulo: Módulo II – Teórico Avançado

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: 1o semestre de 2010

Horário: 2ª feira, das 15h00 às 18h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

1. Ementa da Disciplina e Estrutura Geral da Disciplina:

A Ementa da Disciplina:

A Disciplina propõe uma discussão e ensaio prático, tendo como objeto o conceito pragmático de design de games, a partir de uma fundamentação situada na reflexão e utilização dos métodos da teoria dos signos, considerando a relação conceitual existente entre as máximas das escolas pragmática e fenomenológica. Abordará o enfoque da estrutura imagético-motora centrado em casos de desenvolvimento e de uso de engines de games e, em exemplos existentes na WEB, comerciais, educacionais, casuais e conceituais. Trabalhará as perspectivas de planejamento, classificação, organização e métodos em projetos de games, estruturando a atividade de pesquisa na forma Wiki da construção colaborativa do conhecimento, desenvolvendo os conceitos de sujeito, outro, signo, interpretante, conhecimento, design e outros.

Objetivo principal:

A disciplina tem como seu Objetivo Principal REFLETIR acerca da constituição e evolução das emergentes metodologias em design de games a partir das teorias do signo e da fenomenologia, incidindo em uma sistematização do campo atual da discussão no meio acadêmico.

Além disso, Objetivos Derivados são organizados:

IDENTIFICAR os elementos básicos epistemológicos que permitem uma abordagem do universo teórico-conceitual-digital que se vinculam com a manifestação estético-conceitual de um discurso identificado com o tema dos games e os experimentos poético-interativos no ciberespaço;
CLASSIFICAR os elementos teóricos envolvidos que permitam uma abordagem estruturada da questão metodológica do design de games;
ORGANIZAR o sistema de referência metodológico para a abordagem conceitual dos games, a partir das matrizes teórico-pragmáticas que se manifestem em dispositivos wiki;
ESTRUTURAR as fases e etapas metodológicas de concepção e produção de



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

um projeto digital de games (ideação-conceito – desenvolvimento - utilização) a partir das racionalidades propostas;
DERIVAR as estruturas colaborativas existentes a academia e no campo dos games envolvidas nos esforços metodológicos de produção;
DISCUTIR os conceitos metodológicos envolvidos no contexto da necessidade de uma teorização e debate continuados dos temas propostos.

Campo Temático:

A disciplina apresenta a discussão teórico-pragmático-fenomenológica das bases conceituais e metodológicas atuais, nas expressões de autores brasileiros, americanos e europeus) do mundo digital dos games e dos experimentos poético-digitais, a partir de uma epistemologia do universo digital apoiada na semiótica e na fenomenologia.

Metodologias Previstas:

A disciplina irá apresentar diversas atividades metodológicas, dentre elas, (1) Aulas expositivo-dialogadas; (2) Seminários de Leitura e Análise de Textos; (3) Seminários de Navegação em Games; (4) Apresentação de Resenhas Elaboradas das Aulas; (5) Redação de Micro-textos dos Verbetes para a Wiki; (6) WorkShop em Laboratório na área de Games; (7) Seminário Final de Apresentação dos Trabalhos e Exercícios da Disciplina.

2. Programa da Disciplina

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.

Aula 02:

As Bases Conceituais das Propostas Digitais e os Paradigmas do Universo dos Games centrados no conceito de Engine

Aula 03:

Análise dos Paradigmas inaugurais do Universo dos Games: Doom & Myst
Laboratório de Navegação em Games

Aula 04:

Laboratório de Navegação em Games e Seminário de Textos

Aula 05:

Introdução ao conceito de design de games a partir dos paradigmas dos atuais engines



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

Aula 06:

Abordagem Semiótica do Design de Games a partir do Conceito de Matrizes

Aula 07:

A abordagem Fenomenológica do Design de Games a partir dos conceitos de Linguagem e Mundo: o tema da Worldbuilding

Aula 08:

Junção das partes participantes das abordagem em uma concepção alargada do conceito – Início do Laboratório de Projeto de Games :: Elaboração de Projeto Colaborativo.

Aula 09:

Seminário Pragmático-conceitual de games
Laboratório de Produção I

Aula 10:

Seminário Pragmático-conceitual de games
Laboratório de Produção II

Aula 11:

Seminário Pragmático-conceitual de games
Laboratório de Produção III

Aula 12:

Seminário Pragmático-conceitual de games
Laboratório de Produção IV

Aula 13:

Seminário Pragmático-conceitual de games
Laboratório de Produção V

Aula 14:

Seminário Pragmático-conceitual de games
Laboratório de Produção VI

Aula 15:

Seminário Pragmático-conceitual de games
Laboratório de Produção VII

Aula 16:

Seminário Geral de Apresentação dos Resultados
Publicação WEB



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

Aula 17:

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

3. Bibliografia

3.1. Bibliografia básica:

Aarseth, Espen J. Cibertexto: aspectos sobre literatura ergódica. Lisboa. Pedra de Roseta. 2005

Aumont, Jacques (2005). A imagem. Campinas: Papyrus.

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 cinetífica 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: Papyrus.

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). Textos in:

<http://www.topofilosofia.net/textos>

A determinação do pensar a partir da transformação da filosofia transcendental de Peirce

Aspectos onto-lógicos dos puzzles nos metaversos

Estruturas cognitivo-ontológicas dos Metaversos

A im@gem pensa: Aspectos quânticos da imagem cibernética

Experiências matemáticas no contexto de jogos eletrônicos

Mathematics experiences in the context of electronic games

Aspectos reflexivos acerca da questão do grande Outro no âmbito do universo digital: uma pequena discussão das relações entre psicanálise & novas tecnologias.

O ciborgue e a arte da hipermídia

O conceito de novas tecnologias e a hipermídia como uma nova forma de pesamento.

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

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



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

____ (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. Bibliografia 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:

Apresentação de Seminário-leitura;

Apresentação de Resumos Críticos de Leituras e Aulas;

Elaboração de Micro-texto (Verbete) 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;

Freqüência e participação em aula.