

MÓDULO 3 – CONHECIMENTO APLICADO E LABORATORIAL

Disciplina: **P03810/TIDD 5234 - Estudo de Casos e Laboratório do Design Tecnológico e Ambientes Inteligentes (ECLDTAI)**

Módulo: 3

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Design Digital e Inteligência Coletiva

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

Semestre: 1º semestre de 2014

Horário: 2ª feira, das 15h00 às 18h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

Nível: Mestrado/Doutorado

Tipo: eletiva

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 para 17 semanas de aula.

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 e Chris Bateman

Parte I (o design inovador e o protesto de Crawford)

Parte II (o design de Braid e a perspectiva skinneriana de Blow)

Aula 03:

A questão do estatuto ético e cultural dos games na perspectiva de autores modais da indústria: Jonathan Blow, Chris Crawford e Chris Bateman: Parte III (jogos construtivos para um novo mundo e a questão da estética implícita de jogo)

Aula 04:

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

O Design delimitando um mundo de emoções e sentimentos

Aula 05:

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

O Design como estrutura base de uma formação do inconsciente

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-one.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_meta_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_m eta_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 etav_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.