



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Faculdade de Ciências Exatas e Tecnologia

EDITAL DE CONTRATAÇÃO DOCENTE: JOGOS DIGITAIS

Ementa

Unidade Curricular: Construção de Mundos Digitais / ST (teórica)

Módulo: Jogabilidade e Level Design

Ementa

Concepção e aplicação das estruturas discutidas pelas correntes narratológicas e ludológicas em roteiros interativos e imersivos, de regras (físicas e lógicas) necessárias para a criação de mundos possíveis, com base no conceito de protocolos narrativos e na teoria dos múltiplos mundos.

Bibliografia

Básica

COMPARATO, D. Da Criação ao Roteiro. Rio: Summus, 2009.

FERNANDES, F. A Construção do Imaginário Cyber. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2006.

MCKEE, R. Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro. Arte & Letra, Curitiba, 2006.

Complementar

BETHKE, E. Game Development and Production. Plano.Texas. Wordware Publishing, 2003.

JUUL, J. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. MIT Press. 2005.

MURRAY, J. H. Hamlet no Holodeck – o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo. Unesp, Itaú Cultural. 2003

WARDRIP F, N. Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives. MIT Press, 2009. ISBN: 0262232634

WARDRIP F. N. Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media. MIT Press, 2010.

Dia e Horário das Atividades

5ª feira das 08h05 às 11h45



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Faculdade de Ciências Exatas e Tecnologia

EDITAL DE CONTRATAÇÃO DOCENTE: JOGOS DIGITAIS

Ementa

Unidade Curricular: Projeto Mobile Sustentação Teórica (teórica)

Módulo: Produção de Jogos Mobiles e Personagens

Ementa

Estudo sobre métodos e técnicas de desenvolvimento de jogos de celulares com ferramentas mais populares. Aborda os tópicos de novos mercados digitais, técnicas de input sobre touchscreen, exportação para dispositivo móvel, técnicas de multi resolução e utilização. Também aborda os conceitos de vendas in game, integração com redes sociais e técnicas e testes.

Bibliografia

Básica

MONTOLA, MARKUS, JAAKKO STENROS, AND ANNIKA WAERN. Pervasive games: theory and design. Morgan Kaufmann Publishers Inc., 2009.

BURNETTE, ED. HELLO, Android: introducing Google's mobile development platform. Pragmatic Bookshelf, 2009.

ROLLINGS, A; MORRIS, D. Game Architecture and Design Indianapolis, Indiana: New Riders, 2003. 926p. ISBN 0-7357-1363-4

Dia e Horário das Atividades

2ª feira das 08h05 às 09h55