

2022 - 2ºSem - Pós-graduação

DE625 - Seminários Avançados I - Turma A

Subtítulo: Desenvolvimento de Videojogos: Teoria e Prática

Subtítulo

Desenvolvimento de Videojogos:
Teoria e Prática

Sala Pós FEEC - PE24

Oferecimento DAC Quarta-
feira das 14 às 17

Ementa Configuram um espaço acadêmico para o desenvolvimento de temas específicos, de relevância maior para as áreas abrangidas pelo programa como um todo. Em forma de conferências, palestras, workshops, aulas magistrais, etc devem permitir que os pós-graduandos adquiram uma maior intimidade com formas de abordagem, correntes de pensamento e posições teóricas distintas e/ou complementares àquelas existentes na Pós-Graduação. Por essa razão eles devem ser ministrados, prioritariamente, por especialistas de outras IES do país ou do exterior.

Créditos 3**Hora Teórica 45****Hora Prática 0****Hora Laboratório 0****Hora Estudo 0****Hora Seminário 0**

Docentes

Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia

José Mario de Martino

Critério de Avaliação

Serão efetuadas duas avaliações, cada uma associada a uma nota de 0,0 a 10,0:

1. A primeira avaliação será realizada após o término do Tópico 6 apresentado na Seção Conteúdo, contemplando a participação do aluno até aquele momento da disciplina, com ênfase nas contribuições apresentadas pelo aluno nos Tópicos 6 e 7.
2. A segunda avaliação será realizada na última aula da disciplina, contemplando a participação e contribuição do aluno na implementação do jogo digital.

Bibliografia

- BATEMAN, Chris. Game Writing: Narrative Skills for Videogames. Bloomsbury Academic. 2021.
- BOGOST, Ian. Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- BUSH, Vannevar. As We May Think. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick (Eds.). The New Media Reader. Cambridge/London: The MIT Press, 2003, p. 37-47.
- CAILLOIS, Roger. Os Jogos e os Homens: A ma?scara e a vertigem. Petro?polis: Editora Vozes, 2017.
- COMPARATO,Doc. Da criaç?a?o ao roteiro: Teoria e pra?tica. Sa?o Paulo: Summus Editorial, 2018.
- DE PEUTER, Greig; DYER-WITHEFORD, Nick. Games of Empire: Global Capitalism and Video Games. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- DILLE, Flint,PLATTEN, John Z..The ultimate guide to videogame writing and design.New York.cLong Eagle.2007.
- FLANAGAN, Mary. Critical Play: Radical Game Design. Cambridge: The MIT Press, 2009.
- HENNESSEY, Jonathan; McGOWAN, Jack. The Comic Book Story of Video Games. Berkeley: Ten Speed Press, 2017.
- HERGENRADER, Trent. Collaborative Worldbuilding for Writers and Gamers. Bloomsbury Academic. 2019.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. Sa?o Paulo: Perspectiva, 2020.
- JENKINS, Henry. "Game Design as Narrative Architecture." First Person 44, 2004. Disponível em <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>
- <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>
- JUUL, Jesper. "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness." Plurais, Salvador, v. 1, n. 2, p. 248-270, maio/ago 2010. Disponível em <https://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/880/624>.
- JUUL, Jesper. A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players. Cambridge/London: The MIT Press, 2010.
- JUUL, Jesper. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: The MIT Press, 2011.
- JUUL, Jesper. Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity. Cambridge: The MIT Press, 2019.
- KOSTER, Raph. Theory of Fun. O'Reilly Me?dia, 2013.
- LEMARCHAND, Richard. A playful production process for game designers (and everyone). Cambridge: MIT Press.2021.
- LEMES, David de Oliveira. Level Design, Jogabilidade e Narrativa para Games. COD3S.2018.
- MARTINEZ, Humberto (Org.). Dossiê Atari 2600: A História Completa do Videogame que Conquistou o Mundo. São Paulo: Editora Europa, 2017.
- MCKEE, Robert. Story: Substa?ncia, estrutura, estilo e os princi?pios da escrita de roteiro. Curitiba: Editora Arte & Letra, 2006.

MUKHERJEE, Souvik. Video Games and Storytelling Reading Games and Playing Books. New York: Palgrave McMillan, 2015.

MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespac?o. Sa?o Paulo: Editora Unesp, 2003.
PENIX-TADSEN, Phillip (org). Video Games and the Global South. Pittsburgh: ETC Press, 2019.

RUSCH, Doris. Making Deep Games: Designing Games with Meaning and Porpouse. Boca Raton: Taylor & Francis, 2017.

SALEN, Katie; Zimmerman, Eric. Regras do Jogo: Fundamentos do desing de jogos: volume 1. Sa?o Paulo: Blutcher. 2012.

SALEN, Katie; Zimmerman, Eric. Regras do Jogo: Fundamentos do desing de jogos: volume 2. Sa?o Paulo: Blutcher. 2012.

SALEN, Katie; Zimmerman, Eric. Regras do Jogo: Fundamentos do desing de jogos: volume 3. Sa?o Paulo: Blutcher. 2012.

SALEN, Katie; Zimmerman, Eric. Regras do Jogo: Fundamentos do desing de jogos: volume 4. Sa?o Paulo: Blutcher. 2012.

SHELL, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses, Segunda edic?a?o. CRC. New York, 2014.

SHORT, Tanya X., ADAMS Tarn. Procedural Storytelling in Game

Design. Florida.CRC Press, 2019.

SICART, Miguel. Play Matters. Cambridge: The MIT Press, 2014.

TRAMMEL, Aaron. Torture, Play and the Black Experience. Disponi?vel em <https://www.gamejournal.it/torture-play/>. Acesso 23 mar 2022.

TURKLE, Sherry. Video Games and Computer Holding Power. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; MONTFORT, Nick (Eds.). The New Media Reader. Cambridge/London: The MIT Press, 2003, p. 500-513.

WARDRIP-FRUIN, Noah; MONTFORT, Nick (Eds.). The New Media Reader. Cambridge/London: The MIT Press, 2003.

WARDRIP-FRUIN, Noah. How Pac-Man Eats. Cambridge: The MIT Press, 2020.

WIENER, Norbert. Men, Machines, and the World About. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; MONTFORT, Nick (Eds.). The New Media Reader. Cambridge/London: The MIT Press, 2003, p. 67-72.

Conteúdo

1. Apresentação do curso. Introdução aos tópicos abordados (4 horas).

2. Uma breve introdução à história dos videogames e ao pensamento voltado para essa artemídia (4 horas).

Este encontro pretende discutir um pouco da história dos videogames, bem como algumas perspectivas teóricas acerca desse fenômeno, manifestas em textos de autores como Henry Jenkins, Jesper Juul, Noah Wardrip-Fruin e outros.

3. Estruturas Narrativas interativas (4 horas).

Este encontro pretende introduzir algumas bases do conceito de narrativa e seus desdobramentos, com foco no ambiente dos jogos e suas múltiplas possibilidades. Também serão abordados os problemas da criação de mundos interativos e de seus elementos (personagens, histórias, núcleos, etc.), através de um estudo de diversas mídias em paralelo ao “sistema de regras” do game design.

4. Política, Videogames e Cultura (4 horas)

Este encontro/tópico parte de textos do livro *Games of Empire* (de Peuter, Dyer-Witheford, 2009) como base para a contextualização histórica da possível relação entre jogos digitais e política. Pretende-se também estimular uma recepção crítica dos videogames por meio de textos como *Torture, Play and the Black Experience* (TRAMMELL, 2021), levando-se em conta o impacto de alguns textos clássicos sobre teoria dos jogos (HUIZINGA, 1938; CAILLOIS, 1958) e estudos mais recentes sobre o efeito do lúdico na sociedade (SICART, 2014). Após tal contextualização, serão discutidas soluções para um design de jogos mais crítico, seja ele através da ótica de Ian Bogost (2007), Mary Flanagan (2009), Doris C. Rusch (2017), ou Noah Wardrip-Fruin (2020), proporcionando também uma análise dos textos de Katie Salen e Eric Zimmerman (2004a; 2004b; 2004c; 2004d). Para finalizar, serão analisados textos selecionados da coleção *Video Games and the Global South*, organizado por Phillip Penix-Tadsen (2019), a propósito de uma perspectiva latino-americana para os videogames.

5. Atividades/Seminários: apresentação dos alunos de seu videogame preferido ou de estimação (8 horas). Qual é, de onde vem, qual a narrativa, como funciona, quais os pontos fortes e quais os pontos fracos do jogo?

6. Organização dos grupos de trabalho (4 horas). Diretrizes para o desenvolvimento dos video games (trabalhos finais).

7. Introdução ao programa Blender de modelagem e animação 3D (<https://www.blender.org/>) (8 horas).

Atividade prática voltada à introdução a uma ferramenta de modelagem e animação 3D.

8. Introdução à plataforma Unity3D de desenvolvimento de jogos digitais (<https://unity.com/>) (8 horas).

Atividade prática voltada à introdução a uma plataforma de desenvolvimento de jogos digitais.

9. Introdução ao sistema de captura de movimento Vicon (<https://www.vicon.com/>) (8 horas).

Atividade prática voltada à introdução a um sistema de captura de movimento voltada a animação de personagens virtuais.

10. Apresentação dos projetos desenvolvidos pelos alunos (8 horas).

Metodologia

O curso será composto de encontros em regimes variados (palestras, seminários, atividades em grupo, discussões), cada um com uma finalidade e tópico específico. A metodologia está baseada em pesquisa bibliográfica, filmográfica e “videogamegráfica”, com aulas expositivas, seminários, apresentações em grupo e atividades práticas alinhadas com o método PBL (Problem-Solving Learning). A avaliação levará em conta a participação, envolvimento e dedicação dos alunos no cumprimento de atribuições individuais. A maior parte da nota final (60%) será proveniente do trabalho final realizado em grupo, isto é, o desenvolvimento de um ou mais projetos de videogame.

Observação