



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

MÓDULO III – Conhecimento aplicado e laboratorial

Disciplina: P03810 [Turma TIDD06TA] - Estudo de Casos e Laboratório do Design Tecnológico e Ambientes Inteligentes (ECLDTAI)

Nível: ME/DO

Módulo: III

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Design Digital e Inteligência Coletiva

Professor: Dr. Luís Carlos Petry (cód. 7197-8)

Semestre: 2º semestre de 2011

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: *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



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo **Programa de TIDD**

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 e Jane McGonigal:

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 Jane McGonigal: Parte III (jogos construtivos para um novo mundo e a questão da ruptura da realidade em McGonigal)

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: *GTA* e a questão da ética social

O Design como fator coercitivo nas opções de jogabilidade

Aula 07:

Estudo de Caso 03: *Second Life* e a vida capitalista

O Design como fator econômico em um metaverso

Alone Together – Juntos, mas solitários no mundo digital: relação entre os aspectos utópicos e distópicos da ludificação 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: Ilha Cabu e a busca de um conceito de autoria e de game acadêmico

O Design como questão e estrutura de conhecimento.

Aula 10:

Metodologia do Design de Interfaces aplicada aos Games e Metaversos:



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

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

Etapa II: Projeto de Design

Aula 11:

Organização de Projeto de Design: organização de grupo de projeto de Design.
Atividade Laboratorial de planejamento

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

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, 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



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo **Programa de TIDD**

Sherry, Turkle. (2011). Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. Basic Books. ISBN-10: 9780465010219

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_meta_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_metav_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.