



Calendário: 2021 anual (realização: janeiro a maio 2022)

## **OD109 Tópicos Especiais em DP | Jogos com proposito DDesign**

Natureza: optativa | modular

Modalidade: ensino remoto

CH total: 30h | CH semanal: 2h

Número de turmas: 1

Número de vagas para cada turma: 40

Ministrante: Daniella Rosito Michelena Munhoz

Email: daniella.michelena.munhoz@ufpr.br

### **ementa**

Fundamentos do design de jogos visando a realização de jogos com propósito.

### **justificativa**

Mediante a situação excepcional que enseja a continuidade do ensino remoto na UFPR e em Resolução 22/21, o conteúdo da disciplina será dividido em aulas síncronas (web-aulas - gravadas para acesso assíncrono), aulas assíncronas (vídeo-aulas) e atividades assíncronas.

### **programa**

- Apresentação da disciplina (programa, procedimentos didáticos, avaliação e familiarização com ambiente de aprendizagem).
- Conceito de jogos com propósito. Jogo como instrumento lúdico projetado para solucionar problemas.
- Princípios do design de jogos.
- Jogos como sistemas de informação.
- Princípios de design: design centrado no humano, comunicação, colaboração/co-criação e iteração.
- Processo de design: descobrir, definir, desenvolver e entregar o produto.

### **objetivo geral**

- Fornecer subsídios para projetar jogos com propósito (game design)..

### **objetivos específicos**

- Desenvolver a compreensão sobre jogos com propósito.
- Estabelecer uma definição para jogos com propósito.
- Desenvolver a percepção para identificar potencialidades da atividade lúdica como solução de problemas.
- Desenvolver a habilidade de conceber jogos para solucionar problemas.
- Conhecer os princípios do design de jogos.
- Compreender o jogo como sistema: objetos, atributos e relações dos elementos de jogo que promovem dinâmicas e experiências lúdicas.
  
- Realizar processo metodológico para projetar jogos com propósito.
  - Descobrir o problema: Procurar/identificar problemas que podem ser solucionados com jogos (ou atividade lúdica).
  - Definir problema - Briefing: Descrever os aspectos que constituem o problema (pessoas, papéis, atividades, instrumentos, valores, recursos, etc).
  - Descobrir soluções: Investigar possíveis soluções para o problema. (pesquisa de similares, pesquisa de referência estética e pesquisa com usuário).
  - Definir solução - Conceito: Descrever os aspectos que constituem a solução do problema (pessoas, papéis, atividades, instrumentos, valores, recursos, etc)
  - Desenvolver alternativas: G.A. Geração de alternativas.
  - Definir alternativa: Seleção de alternativa para a solução do problema.

- Desenvolver solução: Protótipo, testagem, análise e refinamento (iterações).
- Definir e confeccionar o protótipo final.
- Apresentar os resultados.

Desdobramento da área do conhecimento em unidades:

- Teórico: Discussão sobre jogos com propósito e suas aplicações.
- Prática: Realização de design de jogos com propósito.

### procedimentos didáticos

- A disciplina será desenvolvida mediante aulas síncronas (gravadas para o acesso assíncrono) e assíncronas em ambiente virtual colaborativo.

Os procedimentos para atividades síncronas e assíncronas, serão:

- Os conteúdos da disciplina serão apresentados na forma de **web-aulas** e **vídeo-aulas**. Web-aula são os encontros síncronos, as sessões serão gravadas para atender aos estudantes que não acompanharam as aulas sincronamente. Vídeo-aula são os conteúdos previamente gravados e disponibilizados para acesso assíncrono.
- Ocorrerão atividades colaborativas durante as web-aulas e nas atividades assíncronas.
- Após cada web-aula será solicitada uma atividade assíncrona (individual ou em equipe) no ambiente de aprendizagem. Estas atividades têm função, tanto avaliativa quanto para registrar a frequência.
- Nas web-aulas síncronas ocorrerá apresentação de conteúdos, demonstrações e análise das atividades assíncronas.

a) sistema de comunicação:

- Web-aula síncrona: No Microsoft Teams (ou Discord, à combinar), com opção de gravação da aula.
- Material didático: No AVA UFPR Virtual ([UFPR Virtual - o Moodle oficial](#)) (ou Notion).
- Vídeo-aula: No Youtube (Canal: [Daniella Rosito Michelena Munhoz](#)).
- Atividades colaborativas: No Figma- Education ([www.figma.com/education/](http://www.figma.com/education/)). Plataforma de design colaborativo no modo educacional, cuja inscrição é gratuita mediante compartilhamento fornecido pelo educador/professor.
- Comunicação textual: Principal o chat do Teams e secundário o e-mail ([daniella.michelene.munhoz@ufpr.br](mailto:daniella.michelene.munhoz@ufpr.br)).

b) modelo de tutoria (se houver monitor, bolsista, etc.)

- Foi solicitada monitoria pelo edital de monitoria (EDITAL-No-05-2021-PROGRAD-COAFE-MINITORIA), aguardando resultado.

c) material didático para as atividades de ensino

- O material didático, contendo apresentações pdf, links para vídeos, exercícios e testes avaliativos, estará disponível no AVA UFPR Virtual (ou notion).

d) infraestrutura tecnológico, científico e instrumental necessário à disciplina

- Computador com conexão pela Internet para acesso às plataformas indicada acima.

e) identificação do controle de frequência das atividades

- Controle semanal de frequência pela participação nas atividades colaborativas e/ou exercícios assíncronos.

f) carga Horária semanal para atividades síncronas e assíncronas

- Atividade síncrona: 2 horas semanais. Total: 20 horas.
- Atividade assíncrona: vídeo-aulas e exercícios. Total: 10 horas.
- Duração das atividades: 10 semanas. Total de 30 horas.

## formas de avaliação

Avaliação remota calculada com base nas atividades:

Trabalhos:

- **Atividades introdutórias [10 pontos]**
  - Atividade (A) Apresentação. RGS com apresentação individual.
  - Atividade (B) Jogos com propósito. RGS colaborativa para elaborar uma definição para jogos com propósito.
  - Atividade (C) Design de jogos. RGS colaborativa com os princípios do design de jogos.
- **Atividades projetuais [80 pontos]**
  - Atividade (1) Descobrir o problema. RGS colaborativa com levantamento de problemas que podem ser abordados por meio de jogos.
  - Atividade (2) Definir problema. Briefing: Descrever os aspectos que constituem o problema (pessoas, papéis, atividades, instrumentos, valores, recursos, etc).
  - Atividade (3) Descobrir soluções. Investigar soluções possíveis para o problema.
    - Atividade (3a) Pesquisa de similares.
    - Atividade (3b) Pesquisa de referência estética.
    - Atividade (3c) Pesquisa com usuário.
    - Atividade (3d) Elaborar protocolos de análise jogo e arte.
    - Atividade (3e) Análise de similares.
    - Atividade (3f) Análise estética
  - Atividade (4) Definir conceito. Descrever os aspectos que constituem a solução do problema (pessoas, papéis, atividades, instrumentos, valores, recursos, etc)
  - Atividade (5) Desenvolver Geração de alternativas
    - Atividade (5a) G.A. Jogos.
    - Atividade (5b) G.A. Arte.
  - Atividade (6) Selecionar alternativa.
  - Atividade (7) Desenvolver solução.
    - Atividade (7a) Fazer protótipo.
    - Atividade (7b) Testar protótipo.
    - Atividade (7c) Analisar protótipo.
    - Atividade (7d) Refinar protótipo.
  - Atividade (8) Definir protótipo.
  - Atividade (8) Confeccionar protótipo final.
- **Apresentação de resultados [10 pontos]** Requer apresentação (preferencialmente síncrona com ativação de câmera, ou alternativamente por gravação de vídeo).
- **Nota final:** Soma dos pontos das atividades e exercícios [100 pontos].
- **Obs:** Os trabalhos serão realizados e/ou entregues nos ambientes de aprendizagem.

Média para aprovação:

- Média de 100 a 70: Aprovação direta, sem exame final.
- Média de 69 a 40: Realização de exame final para obter média superior a 5,0.
- Média de 39 a 0: Reprovação sem realização de exame final.

Critérios de avaliação:

- Participação nas atividades colaborativas.
- Qualidade dos argumentos, da elaboração textual, gráfica/imagética e da apresentação.

## cronograma da disciplina - cronograma 12 semanas

#	data	ch	conteúdo	atividades   local	avaliação   frequência
1	24 set	02	Apresentação	<b>Web-aula síncrona:</b> Apresentar a disciplina (programa, procedimentos didáticos e familiarização com ambiente de aprendizagem.   <a href="#">Teams</a> e <a href="#">Figma</a>	Atividade assíncrona   corresponde a 3 hs/aula
		01	Jogos com propósito	<b>Atividade assíncrona:</b> Atividade (A) Apresentação   <a href="#">Figma</a> Atividade (B) Jogos com propósito   <a href="#">Figma</a>	

2	01 out	02	Design de jogos	<b>Web-aula síncrona:</b> Analisar a definição de jogos com propósito. Apresentar os princípios do design de jogos. Atividade (C) Design de jogos. <b>Lançar a proposta de design de jogos com propósito.</b>   <a href="#">Teams e Figma</a>	Atividade assíncrona   corresponde a 3 hs/aula
		01	Descobrir problema	<b>Atividade assíncrona:</b> Atividade (1) Descobrir problema   <a href="#">Figma</a>	
3	08 out	02	Definir problema Briefing	<b>Web-aula síncrona:</b> Analisar os problemas levantados na RGS. Selecionar o problema a ser trabalhado. Apresentar o método e os princípios de design. Estabelecer equipes de trabalho (jogo e arte).   <a href="#">Teams e Figma</a>	Atividade assíncrona   corresponde a 3 hs/aula
		01		<b>Atividade assíncrona:</b> Atividade (2) Definir problema - Briefing.   <a href="#">Figma</a>	
4	15 out	02	Definir problema Briefing	<b>Web-aula síncrona:</b> Atividade (2) Definir problema - Briefing.   <a href="#">Teams e Figma</a>	Atividade assíncrona   corresponde a 3 hs/aula
		01	Descobrir soluções	<b>Atividade assíncrona:</b> Atividade (3) Descobrir soluções: (3a) Pesquisa de similares (3b) Pesquisa de referência estética (3c) Pesquisa com usuário.   <a href="#">Figma</a>	
5	22 out	02	Descobrir soluções	<b>Web-aula síncrona:</b> Atividade (3) Descobrir soluções: (3d) Elaborar protocolos.   <a href="#">Teams e Figma</a>	Atividade assíncrona   corresponde a 3 hs/aula
		01		<b>Atividade assíncrona:</b> Atividade (3) Descobrir soluções: (3e) Análise similares (3f) Análise estética   <a href="#">Figma</a>	
6	29 out	02	Definir solução Conceito	<b>Web-aula síncrona:</b> Atividade (4) Definir solução - Elaborar conceito.   <a href="#">Teams e Figma</a>	Atividade assíncrona   corresponde a 3 hs/aula
		01	Desenvolver alternativa	<b>Atividade assíncrona:</b> Atividade (5) Geração de alternativas: (5a) G.A. Jogos (5b) G.A. Arte.   <a href="#">Figma</a>	
7	05 nov	02	Desenvolver alternativa	<b>Web-aula síncrona:</b> Atividade (5) Geração de alternativas: (5a) G.A. Jogos (5b) G.A. Arte.   <a href="#">Teams e Figma</a>	Atividade assíncrona   corresponde a 3 hs/aula
		01	Desenvolver alternativa	<b>Atividade assíncrona:</b> Atividade (5) Geração de alternativas: (5a) G.A. Jogos (5b) G.A. Arte.   <a href="#">Figma</a>	
8	12 nov	02	Definir alternativa	<b>Web-aula síncrona:</b> Atividade (6) Seleção de alternativa   <a href="#">Teams e Figma</a>	Atividade assíncrona   corresponde a 3 hs/aula
		01	Desenvolver solução	<b>Atividade assíncrona:</b> Atividade (7) Desenvolver solução: (7a) Fazer protótipo (7b) Testar protótipo   <a href="#">Figma</a>	
9	19 nov	02	Desenvolver solução	<b>Web-aula síncrona:</b> Atividade (7) Desenvolver solução: (7c) Analisar protótipo   <a href="#">Teams e Figma</a>	Atividade assíncrona   corresponde a 3 hs/aula
		01		<b>Atividade assíncrona:</b> Atividade (7) Desenvolver solução: (7d) Refinar protótipo   <a href="#">Figma</a>	
10	26 nov	-	SIEPE	Semana Integrada de Ensino, Pesquisa e Extensão	Não haverá aula
11	03 dez	02	Desenvolver solução	<b>Web-aula síncrona:</b> Atividade (7) Desenvolver solução: (7b) Testar protótipo (7c) Analisar protótipo   <a href="#">Teams e Figma</a>	Atividade assíncrona   corresponde a 3 hs/aula
		01		<b>Atividade assíncrona:</b> (7) Desenvolver solução: (7d) Refinar protótipo (7b) Testar protótipo   <a href="#">Figma</a>	
12	10 dez	02	Definir o protótipo final	<b>Web-aula síncrona:</b> (8) Definir protótipo final   <a href="#">Teams e Figma</a>	

---

		01	Confeccionar o protótipo final.	<b>Atividade assíncrona:</b> Atividade (9) Confeccionar protótipo final   <a href="#">Figma</a>	
13	<b>17 dez</b>	03	Entregar	<b>Web-aula síncrona:</b> Apresentar resultado   <a href="#">Teams e Figma</a>	Atividade <b>SÍNCRONA</b>
14	<b>24 dez</b>		Exame Final	Atividade síncrona   <a href="#">Teams</a>	

---

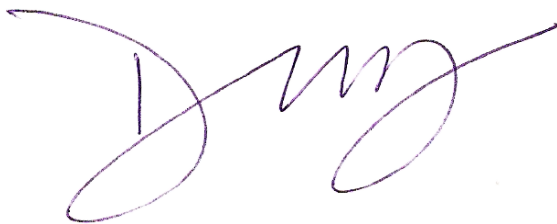
## **bibliografia básica**

- MUNHOZ, Daniella. **Design de jogos de tabuleiro e dinâmicas cooperativas: uma abordagem histórico cultural**. Tese de doutorado, UFPR. 2018.
- SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A book of lenses**. CRC press, 2008.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. Editora Blucher, 2012.

## **bibliografia complementar**

- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens . São Paulo: PerspecΘva, 5.ed., 2001.
- HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. MDA: A formal approach to game design and game research. In: Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI . AAAI Press San Jose, CA, 2004. p. 1-5.
- JÄRVINEN, Aki. Games without frontiers . Ph. D. manuscript, 2008. JUUL, Jesper. Half-real. Video games between real rules and fictional worlds . Cambridge, MA: The MIT Press. 2005.
- MUNHOZ, Daniella Rosito Michelena; BATTAIOLA, André Luiz; HEEMANN, Adriano. Determinando a distinΘão entre cooperaΘão e colaboraΘão e a caracterizaΘão de jogos cooperativos e de jogos colaboraΘvos. SBGames , 2016.
- MUNHOZ, Daniella Rosito Michelena; BATTAIOLA, André Luiz. DisΘnΘão entre regras e mecânicas de jogo com base na literatura do design de jogos . SBGames , 2017a.
- ZIMMERMAN, Eric. Jerked around by the magic circle: Clearing the air ten years later. Gamasutra. com , v. 7, 2012.

Curitiba, 03 de setembro de 2021.



Profa. Daniella R Michelena Munhoz, phd