EMENTA

SD 723 – Design de Entretenimento Digital

Nível: Mestrado/Doutorado

Obrigatória: Não

Área(s) de Concentração: Design Gráfico

Carga Horária: 45

Créditos: 3

Ementa: princípios de roteirização e de linguagem cinematográfica. História da animação. Processos e técnicas de criação e implementação de animações. Definição e importância mercadológica e tecnológica dos jogos de computador. Relação entre animações e os jogos de computador. Avaliação das características lúdicas dos jogos de computador e análise das razões porque as pessoas se interessam por eles. Taxonomia e arquitetura dos jogos de computador. O processo de design dos jogos de computador. Fundamentos para a criação de roteiros interativos, personagens e cenários. Ferramentas de autoria. Critérios para a avaliação de jogos de computador. Aplicações dos jogos em educação, treinamento e propaganda.

Objetivo: Contribuir para o desenvolvimento de estudos, pesquisas e práticas dos alunos, com base no aprofundamento da fundamentação teórica, reflexões e discussões sobre o tema em questão. Facilitar a participação dos alunos em projetos que envolvam a produção de animações e jogos de computador em diferentes tipos de aplicação.

Estratégia Didático-Pedagógica: A disciplina constará de aulas expositivas, discussão de textos e exercícios em classe. Os procedimentos metodológicos a serem adotados compreendem do ponto de vista docente: a) realização de seminários com apresentação e discussão dos conceitos fundamentais; b) apresentação e análise de animações, vídeos e jogos de computadores. Do ponto de vista discente as atividades: a) aprofundamento dos estudos através de trabalhos extra-classe; b) criação de roteiros, story-boards e implementação de animações; c) design de um jogo; d) produção de textos científicos. Os alunos serão avaliados individualmente através de produção de texto científico em forma de ensaio sobre tema de sua escolha dentro da literatura e conteúdo teórico abrangido na disciplina. Serão considerados ainda na avaliação individual: a assiduidade, participação e apresentação dos textos atribuídos a cada aluno no decorrer da disciplina.

Bibliografia Básica:

AGUIAR, Michelle. BATTAIOLA, André L. Proposta de um Instrumento de Auxílio ao Design de Jogos Eletrônicos Educativos. IX Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment – SBGames – UNIVALI, 2010.

AKI JÄRVINEN, Tampere. Games without frontiers: theories and methods for game studies and design, University of Tampere, 2008. Tese de doutorado.

ALBUQUERQUE, Rafael Marques. FIALHO, Francisco A. P. Concepção de jogos eletrônicos educativos: Proposta de processo baseado em dilemas. VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment – SBGames – PUC-Rio, 2009.

ALDRICH, Clark. Learning by doing: a comprehensive guide to simulations, computer games, and pedagogy in e-learning and other educational experiences. São Francisco: Pfeiffer, 2005.

BATTAIOLA, A. Jogos por Computador – Histórico, Relevância Tecnológica e Mercadológica, Tendências e Técnicas de Implementação. JAI2000, XIX JAI - Jornada de Atualização em Informática do XIX Congresso Nacional da SBC, Paraná. 2000.

BATTAIOLA, A. Projeções e o seu Uso em Computação Gráfica, JAI98, XVIII Congresso Nacional da SBC, Belo Horizonte, MG. 1998.

BRYANT, Todd. Games as an Ideal Learning Environment. NITLE publication, Transformation, 2007.

CAPELLARI, Marcia S. V. A transição dos quadrinhos dos átomos para os bits. Revista Brasileira de Ciências da Comunicação. São Paulo, v.33, n.1, p. 221-235, jan./jun. 2010.

CARRIERE, J. A linguagem secreta do cinema. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

CARVALHO, Ana Amélia Amorim e GOMES, Tiago S. L. Jogos Como Ferramenta Educativa: de que forma os jogos online podem trazer importantes contribuições para a aprendizagem. In: Actas da Conferência ZON, 2008. Digital Games, 2008. p.133-140.

CASARES, Juan et al. Redesigning traditional media and assessing entertainment value with online comics. Proceeding of CHI EA '01 extended abstracts on Human factors in computing systems. USA: ACM Digital Library, 2001. (http://portal.acm.org/citation.cfm?id=634316)

CIRNE, M. A explosão criativa dos quadrinhos. Petrópolis: Vozes, 1977. Série (Vozes do mundo moderno).

CIRNE, M. et. al. Literatura em quadrinhos no Brasil. Acervo da Biblioteca Nacional. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Fundação Biblioteca Nacional, 2002.

COELHO, Luiz Antônio (org). Design Método. Rio de Janeiro: PUC-RIO. Novas Idéias, 2006.

COMPARATO, Doc. Da Criação ao Roteiro. São Paulo: SUMMUS, 2009.

COSTA, S. VALADARES, R. VIEIRA, V. Gerência de Projetos de Jogos, SBGames'2004, Paraná. 2004.

CRAWFORD, Chris. The Art of Computer Game Design. http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html. Consultado em março de 2005.

DEFLEUR, Melvin L. Teorias da Comunicação de Massa. Rio de Janeiro: Zahar, 1993.

DUBIELA, Rafael P. BATTAIOLA, André L. Propostas de utilização de narrativas dos jogos eletrônicos informatizados. Actas da Conferência ZON | Digital Games. Portugal, 2008.

EISNER, W. Narrativas Gráficas. São Paulo: Devir, 2005.

EISNER, Will. Graphic Storytelling and Visual Narrative. USA: W. W. Norton & Company, 2008.

FIELD, S. Como resolver problemas de roteiro. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002.

FIELD, S. Manual do Roteiro. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FRANCO, Edgar S. Hqtrônicas: Do Suporte Papel À Rede Internet C/ CD - 2ª Edição. SP: Annablume & FAPESP, 2008.

FREEEMAN,D. Creating Emotion in games, New Riders. 2003.

GARD, T. Building Character, Game Developer, Maio, 2000.

GHORY, Imran. Reinforcement learning in board games. Department of Computer Science, University of Bristol, Citeseer, 2004.

JANSON, K. Guia Oficial DC Comics. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2006.

KLIMICK, Carlos. Construção de Personagem & Aquisição de Linguagem O Desafio do RPG no INES. Dissertação de Mestrado em Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, nov. 2003.

KLOPFER, Eric; OSTERWELL, Scot; SALEN, Katie. Moving learning games forward: obstacle, opportunities & openness. Education Arcade; MIT, 2009. Disponível em: http://education.mit.edu/papers/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf

LAZZARO, N. Prototyping 3D Games: Lessons Learned from Riven, Game Developer, Outubro, 1998.

LEMOS, André. BERGER, Christa. BARBOSA, Marialva. Narrativas Midiáticas Contemporâneas. Coletânea de Artigos do XIV Encontro Anual da Compós (Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação) sediado pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFF em 2005. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LEWINSK, J. The Role of Story Bibles in Games, Game Developer. Fevereiro, 1998.

LUIZ, Rafael Baptistella. Adaptação do Jogo de RPG Comercial Dungeons and Dragons 4th Edition para o Ensino de Segunda Lingua: Inglês. UFPR, 2011. Dissertação de Mestrado.

McCloud, Scott. Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels. USA: Harper Paperbacks, 2006.

McCloud, Scott. Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form. USA: Harper Paperbacks, 2000.

McCloud, Scott. Understanding Comics: The Invisible Art. USA: Harper Paperbacks, 1994.

MORAES, Reinaldo P. As Histórias em Quadrinhos Eletrônicas em Banners Publicitários na Web. Curitiba, 2011. Dissertação de Mestrado (Programa de Pós-Graduação em Design) Universidade Federal do Paraná.

PEREIRA, Carlos E. Klimick. RPG & Educação: Metodologia para o uso paradidático dos Role Playing Games. Design Método. Novas Idéias. Rio de Janeiro, PUC-RIO, p.141-161, 2006.

PHILLIPS, B. D. Role-playing game in the English as a foreign language classroom. In: Proceedings. Taipei: Crane Publishing, 1994.

PINHEIRO, Cristiano M. Imagem e comunicação – digital. Porto Alegre, 2003. Dissertação de Mestrado (Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social) Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

PIZZOL, Cassiano Dal; ZANATTA, Alexandre Lazaretti. O RPG como técnica na construção de software educacional: A Revolução Farroupilha. XII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação – SBIE – UFES, 2001.

REY, M. O Roteirista Profissional. Editora Ática, São Paulo, 1995.

ROCHA, Mateus Souza. RPG: JOGO E CONHECIMENTO: O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento. UNIMEP, 2006. Dissertação de Mestrado.

RODRIGES, Sônia. Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil. 1ª Edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

RODRIGUES, S. Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil, Bertrand Brasil. 2004.

ROLLINGS, A ;Adams, E. Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design, New Raiders. 2003.

SHELDON, L. Character Development and storytelling for games, Premiere Press. 2004.

SICKS, D. Dawn of the 3D Pixel Sprite, Game Developer. Junho, 1997.

SICKS, D. Different Perspectives on 3D Sprites, Game Developer. Maio, 1997.

SILVA, Juremir Machado. As tecnologias do imaginário. Porto Alegre: Sulina, 2003.

SONNENSCHEIN, D. Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema, Michael Wiese Productions. 2001.

FAFICH. Site da UFMG sobre Linguagem Cinematográfica. http://www.fafich.ufmg.br/~labor/cursocinema/index2.html. Consultado em 01/05/2011.

WAGGONER, B. Video in Games: The State of Industry, Game Developer. Março, 1999.

WHITE, J. Oldtimer's Guide to Better Textures. - Game Developer, Junho, 1998.

WILLIAMS II, Freddie E. The DC Comics Guide to Digitally Drawing Comics. USA: Watson-Guptill, 2009.