

Jogos Digitais – Teoria e Prática

2o semestre de 2023

Quarta-feira: 14h às 18h

Sala a definir na FEEC-UNICAMP

Docentes responsáveis:

José Mario De Martino (Mat 103187 - Dep.: DCA - e-mail - Ramal: 83794)

Alfredo Suppia (mat 305727. Email: asuppia@unicamp.br)

Ementa: Disciplina teórica e prática voltada a uma discussão de aspectos teóricos associados aos videogames e a implementação de um jogo digital. A disciplina visa oferecer uma introdução à história e teoria dos videogames (ou videogames) expondo os alunos a questões artísticas, culturais e técnicas associadas ao desenvolvimento de jogos digitais. Acompanhando os aspectos teóricos, durante a disciplina os alunos desenvolverão jogo digital 3D.

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 máscara e a vertigem. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro: Teoria e prática. São 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: Long 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. São 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>

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 Média, 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: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Editora Arte & Letra, 2006.

MONTFORT, Nick (Eds.). The New Media Reader. Cambridge/London: The MIT Press, 2003, p. 67-72.

MONTFORT, Nick (Eds.). The New Media Reader. Cambridge/London: The MIT Press, 2003, p. 500-513.

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

MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço. São 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 Purpose. Boca Raton: Taylor & Francis, 2017.

SALEN, Katie; Zimmerman, Eric. Regras do Jogo: Fundamentos do design de jogos: volume 1. São Paulo: Blucher. 2012.

SALEN, Katie; Zimmerman, Eric. Regras do Jogo: Fundamentos do design de jogos: volume 2. São Paulo: Blucher. 2012.

SALEN, Katie; Zimmerman, Eric. Regras do Jogo: Fundamentos do design de jogos: volume 3. São Paulo: Blucher. 2012.

SALEN, Katie; Zimmerman, Eric. Regras do Jogo: Fundamentos do design de jogos: volume 4. São Paulo: Blucher. 2012.

SHELL, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses, Segunda edição. 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. Disponível em <https://www.gamejournal.it/torture-play/>. Acesso 23 mar 2022.

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

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

WIENER, Norbert. Men, Machines, and the World About. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah.

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

Forma de avaliação: 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, Imográfica e “videogamegráca”, 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 nal (60%) será proveniente do trabalho nal realizado em grupo, isto é, o desenvolvimento de um ou mais projetos de videogame. 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 Contéudo, 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.

Ofertar para Graduação: Sim - Número Limite de Alunos de Graduação: 5 Aceita Estudante Especial: Sim - Número Limite de Estudantes Especiais: 5 Número de Alunos Total: de 5 até 30

Resultado P&D: Não

Somente ministrada no Idioma Português: Sim