

FICHA DE DISCIPLINA



DA PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* - UFPE

PROGRAMA:	Pós-Graduação em Design
CENTRO:	Centro de Artes e Comunicação

DADOS DA DISCIPLINA			
CÓDIGO DA DISCIPLINA:	DES960 -Tópicos em Design de Artefatos Digitais I - Grupo de estudos em Game Design		
CARGA HORÁRIA:	60 h	NÚMERO DE CRÉDITOS:	4
TIPO DE COMPONENTE:	(X) disciplina	() tópicos especiais	() seminários
PROFESSOR:	Pedro Martins Aléssio		
EMENTA:	Tópicos especiais em Artefatos digitais, este semestre, propões um mergulho na atualidade dos estudos em game design e os avanços técnicos e teóricos sobre a criação de mecânicas, regras e narrativas interativas. A disciplina propõe um encontro semanal de apresentação de casos atuais de empresas e jogos da atualidade e da leitura de bibliografias contemporâneas.		
OBJETIVOS:	Os encontros têm como objetivo construir e organizar uma bibliografia atual de estudos e casos contemporâneos de projetos de jogos inovadores em termos de game design e narrativas interativas.		
CONTEUDO PROGRAMÁTICO:	Novos fundamentos de game design Games não convencionais Elementos fundamentais em fluxos de desenvolvimento de games Principais conferências no mundo RPG e narrativas interativas digitais e analógicas Novas tecnologias: AI, Machine Learning Novos limites espacial-temporal e social dos jogos.		
METODOLOGIA:	Exploração bibliográfica da atualidade de Game design		
AValiação:	Avaliação contínua e produção textual.		
BIBLIOGRAFIA:	NATKIN, Stéphane. Jeux Vidéo et Médias au XXI siècle. 2004. NATKIN, Stéphane. <i>Video games and interactive media: A glimpse at new digital entertainment</i> . 2006. CHAUVIN, Simon, LEVIEUX, Guillaume, DONNART, Jean-Yves, et al. An out-of-character approach to emergent game narratives. In : <i>FDG</i> . 2014. Guardiola, E. GAMEPLAY DEFINITION: A GAME DESIGN PERSPECTIVE. GUARDIOLA, Emmanuel. L histoire que nous faisons vivre au joueur: la structure ludo-narrative. 2006. Guardiola, Emmanuel, and Stephane Natkin. "Game theory and video game, a new approach of game theory to analyze and conceive game systems." <i>Proceedings of the Seventh International Conference on Computer Games: AI, Animation, Mobile, Educational & Serious Games</i> . 2005. S. Chauvin, G. Levieux, J. Donnart and S. Natkin, "Making sense of emergent narratives: An architecture supporting player-triggered narrative processes," <i>2015 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG)</i> , Tainan, Taiwan, 2015, pp. 91-98, doi: 10.1109/CIG.2015.7317936.		

	Schell, J. (2008). <i>The Art of Game Design: A book of lenses</i>. CRC press. Salen, K., Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2004). <i>Rules of play: Game design fundamentals</i>. MIT press. ADAMS, Ernest. <i>Fundamentals of Role-Playing Game Design</i>. New Riders, 2014. BRENDA ROMERO - Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). <i>Challenges for game designers</i>. Nelson Education.
--	---