

I Workshop Realidade Sintética de Comunicação e Jogos Eletrônicos

Professores

Luiz Adolfo de Andrade é jornalista e alternate reality game designer. Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia, linha de pesquisa em Cibercultura. Integra o Centro Internacional de Estudos e Pesquisa em Cibercultura (Ciberpesquisa) participando do Grupo de Pesquisa em Cibercidades (GPC). Mestre em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense, linha de pesquisa em Comunicação e Novas Tecnologias. Membro do Laboratório de Culturas Urbanas, Lazer e Tecnologias (LabCULT). Atualmente, desenvolve pesquisa sobre a interseção entre games e computação ubíqua, investigando seu potencial para o marketing.

Thiago Falcão é jornalista; aluno do curso de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia, integra o Centro Internacional de Estudos e Pesquisa em Cibercultura (Ciberpesquisa) participando do Grupo de Pesquisa em Cibercidades (GPC). Edita o *blog* Realidade Sintética, especializado na interface entre jogos eletrônicos e questões referentes à pesquisa científica. Atualmente desenvolve sua pesquisa sobre conseqüências psicossociais da comunicação mediada por computador - e mais especificamente, mediada pelos *video games*.

Paolo Bruni é produtor cultural e doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia. Membro do grupo de pesquisa Laboratório de Análise Fílmica da mesma universidade. Edita o *blog* Realidade Sintética. Atualmente desenvolve pesquisas sobre consoles de videogame intercalando os campos da estética, poética aristotélica, arte digital, interface homem-computador, narratologia e ludologia.

Ementa

O workshop se dividirá em seis módulos introdutórios, cada um se concentrando em aspectos diferentes dos jogos eletrônicos e de sua cultura. Um panorama geral da análise e do desenvolvimento dos *videogames* será oferecido, objetivando, portanto, uma formação propedêutica sobre o tema.

Carga Horária: 12 horas

Módulo I – Panorama Histórico dos Videogames

Apresentar um histórico dos jogos eletrônicos, concentrando-se nos principais pontos de virada de sua história, apresentando marcos do gênero e contextualizando transformações que causaram repercussão nas mais diversas mídias e em aspectos da cultura.

Tópicos

1. Surgimento e primeiros passos
2. A década de 1970 e a ascensão dos *videogames*
3. Os anos 1980 e a ascensão das narrativas interativas
4. Os anos 2000 e o panorama atual

Módulo II – Introdução ao Videogame Design

Propor elementos fundamentais do design de videogames em suas etapas de pré-produção e desenvolvimento, esmiuçando capacidades profissionais, tecnologias e estruturas lúdicas envolvidas nesses processos.

Tópicos

1. Átomos do Videogame Design
2. Taxonomias

Módulo III – Introdução aos Ubigames

Desenvolver uma proposta de classificação para games, de acordo com gênero e plataforma. Mostra como é a produção de um game e alguns exemplo de jogos representativos. Ao final, apresentação da noção de computação ubíqua e introdução aos UBIGAMES/Pervasive Games.

Tópicos

3. Mark Weiser e o Computador do Século XXI
4. Os Ubigames/Pervasive Games
5. Classificação dos pervasive games
6. Exemplos representativos

Módulo IV – Videogames e Indústria Cultural

Demonstrar as repercussões da cultura dos videogames no ambiente maior da cultura midiática, com particular interesse na hibridação e desenvolvimento de produtos audiovisuais.

Tópicos

1. Diálogos entre o videogame e o cinema
2. Machinima

Módulo V – Jogos em Rede e Estruturas Sociais

Pontuar o contato dos jogos eletrônicos com as tecnologias telemáticas, partindo dos primeiros jogos em rede e chegando aos jogos *multiplayer* de hoje, que agregam milhões de pessoas ao redor de um único universo. Características psicológicas e sociais dos usuários desses jogos serão discutidas na presente apresentação.

Tópicos

1. Lan houses – videogames e sociabilidade
2. MUDs e MMORPGs
3. Os fenômenos Second Life e World of Warcraft
4. Estruturas sociais mediadas pelo jogo

Módulo VI – Etapas de Criação de um Alternate Reality Game

Centrado no entendimento dos UBIGAMES ou pervasive games, explorando as etapas de produção destes jogos. Apresentação das diversas aplicações destes games – política, treinamento, marketing e educação. Como é feito o design de UBIGAMES e como é formada a equipe que produz estes jogos. Ao final, pretende-se apresentar ao aluno novas opções para o mercado profissional.

Tópicos

1. Design de Ubigames
2. A equipe responsável pela produção
3. Ferramentas de criação/estrutura do ARG
4. Aplicações dos Alternate Reality Games

Cronograma

28/04 - 13:30 as 15:30	Módulo I - Panorama Histórico dos Videogames Prof. Thiago Falcão
28/04 - 16:00 as 18:00	Módulo II - Introdução ao Videogame Design Prof. Paolo Bruni
29/04 - 13:30 as 15:30	Módulo III - Introdução aos Ubigames Prof. Luiz Adolfo de Andrade
29/04 - 16:00 as 18:00	Módulo IV - Videogames e Indústria Cultural Prof. Paolo Bruni
30/04 - 13:30 as 15:30	Módulo V - Jogos em Rede e Estruturas Sociais Prof. Thiago Falcão
30/04 - 16:00 as 18:00	Módulo VI - Etapas de Criação de um Alternate Reality Game Prof. Luiz Adolfo de Andrade

Bibliografia

Aqui estão selecionadas algumas bibliografias introdutórias em português. Para livros e artigos adicionais, consulte nosso site (www.realidadesinterica.com).

ANDRADE, Luiz Adolfo. Efeitos em terceira pessoa e funções pós-massivas: o caso de obsessão compulsiva. Artigo apresentado no II Encontro da ABCiber. São Paulo; PUC, 2009

ASSIS, Jesus de Paula. Artes do videogame: conceitos e técnicas. São Paulo: Alameda, 2007.

FALCÃO, Thiago. Rumo a uma Abordagem Teórica da Relação entre Trabalho e Jogo nos Mundos Virtuais. Anais do IV Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação. Salvador, BA, 2008.

FALCÃO, Thiago. Quando Metaversos Colidem: Mundos Virtuais e suas Consequências na Correspondência entre Real e Virtual. In: IX Seminário Internacional da Comunicação: Simulacros e (Dis)Simulações na Sociedade Hiper-Espetacular, 2007, Porto Alegre. Anais do IX Seminário Internacional da Comunicação. Porto Alegre - RS: Editora EdiPUCRS, p. 28-29, 2007.

FEITOZA, Mirna & SANTAELLA, Lucia. O Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2008.

MOITA, Filomena et al. Jogos eletrônicos: construindo novas trilhas. Campina Grande: EDUEP, 2007.

MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

SCHUYTEMA, PAUL. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2009.