

Campus: São José dos Campos		
Curso (s): Bacharelado Interdisciplinar em Ciência e Tecnologia		
Unidade Curricular (UC): Cultura dos Jogos digitais		
Unidade Curricular (UC): <i>[nome da UC em inglês] Culture of Videogames</i>		
Unidade Curricular (UC): <i>[nome da UC em espanhol - opcional]</i>		
Código da UC: 6076		
Docente Responsável/Departamento: Vanessa Andrade Pereira/ICT		Contato (e-mail): <i>[opcional]</i>
Docente (s) Colaborador/a (es/as)/Departamento (s):		Contato (e-mail): <i>[opcional]</i>
Ano letivo: 2023	Termo: 3	Turno/Turma: integral
Nome do Grupo/Módulo/Eixo da UC (se houver): Não se aplica		Idioma predominante em que a UC será oferecida: (x) Português () English () Español () Français () Libras () Outro:
UC: () Fixa (x) Eletiva () Optativa	Oferecida como: (x) Disciplina () Módulo () Estágio () Outro:	Oferta da UC: (x) Semestral () Anual
Ambiente Virtual de Aprendizagem: (X) Moodle () Classroom () Outro: () Não se aplica		
Pré-Requisito (s) - Indicar Código e Nome (s) da (s) UC: [verificar ementa no Catálogo de Disciplinas]		
Carga horária total (em horas): 36hs		
Carga horária teórica (em horas): 18hs	Carga horária prática (em horas): 18hs	Carga horária de extensão (em horas, se houver):
Se houver atividades de extensão, indicar código e nome do projeto ou programa vinculado na Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (ProEC):		
Ementa: Análise da dimensão social dos jogos digitais: os tipos de jogos e plataformas e a adesão de jogadores. História dos games. Indústria dos jogos eletrônicos. Filosofia do entretenimento. Jogos digitais e educação. Aspectos do game: narrativa, interface, jogabilidade, personagens.		
Conteúdo programático: <i>[consiste da relação dos conhecimentos selecionados para serem trabalhados na UC. Esses conhecimentos deverão ser apresentados sob forma de tópicos de modo que definam, necessariamente, o grau de aprofundamento levado a efeito na UC. O conteúdo programático da UC deve guardar relação com sua ementa, pois essa representa uma visão global do programa]</i>		
Objetivos: <u> Gerais:</u> Compreender e analisar da dimensão social dos jogos digitais, em seus variados aspectos (o entretenimento, a diversidade de estilos, a produção e consumo e como recurso educativo). <u> Específicos:</u> • Reconhecer a história do desenvolvimento dos jogos digitais. • Especificar e analisar os tipos de jogos digitais. • Analisar os jogos digitais enquanto objeto sociológico. • Avaliar as condições de produção e consumo dos jogos eletrônicos. • Identificar e analisar os usos pedagógicos dos jogos digitais. • Compreender os aspectos gerais de composição dos jogos digitais: narrativa, personagens, cenário, interface, jogabilidade, dentre outros.		

Metodologia de ensino: Aulas expositivas; apresentação e discussão dos assuntos e textos, atividades e seminários.

Avaliação: somatório das atividades e apresentação do seminário, sendo que o aluno deve atingir o mínimo de nota 6.0 para aprovação.

Bibliografia:

Básica:

HUIZINGA, Joan. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2005.

JONES, Gerard. Brincando de Matar Monstros. São Paulo: Conrad, 2004.

NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de games. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

Complementar:

FRANCHINI, A. S. e SEGANFREDO, C. As Melhores Histórias da Mitologia Nórdica. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2004.

SCHUYTEMA, Paul. Design de games. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

ROGERS, Scott. Level Up: um guia para o design de grandes jogos. São Paulo: Blucher, 2012.

PRENSKY, Marc. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Editora SENAC, 2012.

Cronograma: *[formato semanal]*

Aula	ATIVIDADE
1.	Apresentação da disciplina e forma de avaliação.
2. Significado do Jogo	Significado do jogo
3. Temas do seminário	Discussão (Pereira Tese) e Organização do Seminário.
4. Mitologia em games	Discussão de mitologia em games.
5. História dos games	História dos Games
6. Palestra	Palestra de empresa do mercado dos games
7. Games e violência	Games e violência
8. Orientações para seminário	Auxílio para seminário – orientações de leitura
9. Grupo 1	Seminário de temas em jogos digitais 1. Narrativa (cenário, personagens, dramas)
10. Grupo 2	2. Produção de games
11. Congresso acadêmico	Liberados para o Congresso Acadêmico
12. Grupo 3	3. Entretenimento e produtos ligados aos games (estendido: literatura, cinema, gibi)

13. Grupo 4	4. Jogabilidade
14. Grupo 5	5. Empresas brasileiras
15. Grupo 6	6. Educação
16. Grupo 7	7. Academia
17. Grupo 8	8. Cultura do jogo (MOO, FPS, Gênero, Mobile)
18. Fechamento	Fechamento, discussão final, entrega de notas.