

EMENTA

SD 728 – Design de Jogos Educacionais

Nível: Mestrado/Doutorado

Obrigatória: Não

Área(s) de Concentração: Design Gráfico

Carga Horária: 45

Créditos: 3

Ementa: Estudo de conceitos relacionados ao processo de design de um jogo educacional considerando aspectos de tecnologias educacionais, de métodos de design, de design de animações comerciais e educacionais e de design de jogos comerciais.

Objetivo: desenvolvimento de competências teórico-práticas acerca da utilização de jogos em estratégias de ensino

Estratégia Didático-Pedagógica: aulas expositivas; exercícios teóricos e práticos em grupo; seminários para apresentação e discussão de artigos científicos. O sistema de avaliação inclui: assiduidade e participação em sala de aula; apresentação dos seminários; produção de artigo científico.

Bibliografia Básica:

AKI JÄRVINEN, T. Games without frontiers: theories and methods for game studies and design, University of Tampere, Tese de doutorado. Página 12/68 - 29/07/2011 18:00:54 2008.

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

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

CARVALHO, A. A. A. e GOMES, T. 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.

COELHO, L. A. (org). Design Método. PUC-RIO: Novas Idéias, 2006.

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

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

KLOPFER, E., OSTERWELL, S e SALEN, K. Moving learning games forward: obstacle, opportunities & openness. Education Arcade; MIT, 2009. Disponível em: <http://education.mit.edu/papers/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf>

MALCHER, F., FALCÃO, Ld. e NEVES, A. M. M. Aplicação do Game Ontology Project no Processo de Análise de Similares para Design de Jogos. VIII Brazilian Symposium



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
Setor de Artes, Comunicação e Design
Programa de Pós-Graduação em Design

on Games and Digital Entertainment Rio de Janeiro, RJ – Brazil, October, 8th-10th 2009.

PEREIRA, C. E. K. 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.

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

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

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