



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO**

Via Washington Luís, Km 235 - Caixa Postal 676

Fones: (16) 3351-8109 / 3351-8110

Fax: (16) 3361-3176

CEP 13.565-905 - São Carlos - SP - Brasil

End. Eletrônico: progg@ufscar.br

FICHA DE CARACTERIZAÇÃO DE DISCIPLINAS

1. Programa de Pós-Graduação em:

Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som

2. Objetivo da Ficha: Criação de disciplina.

Código da Disciplina	IS 066	Total de Créditos	8	Início de Validade	2o. período de 2022
----------------------	--------	-------------------	---	--------------------	---------------------

Nome da Disciplina	Estudos em Simulações de Realidades
--------------------	-------------------------------------

Campos a serem Alterados

<input type="checkbox"/> Código da Disciplina	<input type="checkbox"/> Nome da Disciplina	<input type="checkbox"/> Carga Horária	<input type="checkbox"/> Ementa
<input type="checkbox"/> Código Anterior:	<input type="checkbox"/> Créditos	<input type="checkbox"/> Pré-Requisitos	

Justificativa:

Nova disciplina

3. Carga Horária da Disciplina:

Aulas Teóricas	60	Aulas Práticas	30	Exercícios e Seminários	30
----------------	----	----------------	----	-------------------------	----

4. Ementa da Disciplina:

Aula 1 Apresentação da Disciplina

Aula 2 - Histórico de Simulações de Realidade: do livro-jogo à Realidade Virtual

Aula 3 Prática de Roleplaying

Aula 4 Seminários e Discussão de Artigos do Livro Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives

Aula 5 A Construção Narrativa a partir de uma Estrutura / Métodos de Análise Narrativa

Aula 6 Mecânicas de Jogos de Representação

Aula 7 Discussão e Entrega do Primeiro Trabalho

Aula 8 A Engenharia Reversa utilizada em Jogos de Representação para desconstrução de Cenários e Personagens

Aula 9 Narrativas Históricas

Aula 10 - Narrativas de Fantasia Medieval

Aula 11 Narrativas de Horror

Aula 12 Narrativas de Ficção Científica e de Super Heróis

5. Caráter da Disciplina:

Criada para o curso de:

Mestrado

Doutorado

Mestrado Profissional

Todos

Caráter para mestrado:

Obrigatória para:

Optativa para: Imagem e Som.

Alternativa para:

Área de Concentração para:

Específica de Linha para:

Caráter para doutorado:

Obrigatória para:

Optativa para:

Alternativa para:

Área de Concentração para:

Específica de Linha para:

Caráter para mestrado profissional:

Obrigatória para:

Optativa para:

Alternativa para:

Área de Concentração para:

Específica de Linha para:

6. Disciplinas que São Pré-Requisitos:

7. Bibliografia Principal:

- (ANDRADE & BISSON, 2020) ANDRADE, Leonardo Antônio; BISSON, Camila Brandão. Panorama da Evolução dos Adventure Games. In: Luciana Pavowski Franco Silvestre. (Org.). Ciências Sociais Aplicadas: As Relações como Meio de Compreender a Sociedade. Primeira Edição. Ponta Grossa - PR: Atena Editora, 2020, v. 1, p. 42-67.
- (ANDRADE & GODOY, 2022) ANDRADE, Leonardo Antônio; GODOY, Rogério de Mello. OPERA RPG: O Guia Definitivo para Criação de Universos de RPG. Segunda Edição, 360 páginas. ISBN: 978-6500387018. São Carlos, 2022.
- (COSTIKAN, 2000) COSTIKYAN, Greg. Where Stories End and Games Begin. Game Developer Magazine, 2000. Disponível em: <bit.ly/2OPuVxG>. Acesso em: abril de 2022.
- (DELEUZE & GUATTARRI, 1995) DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995. Vol. 1.
- (FERNANDEZ-VARA, 2009) FERNANDEZ-VARA, Clara. The Tribulations of Adventure Games: Integrating Story Into Simulation Through Performance. Tese de Doutorado. Georgia Institute of Technology, 2009.
- (HANSEN, 2016) HANSEN, Dustin. Game On! Video game history from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft and more. Nova York: Macmillan Publishing Group, 2016.
- (HARRIGAN & WARDRIP-FRUIIN, 2009) Harrigan, P.; Wardrip-Fruin, N. Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives. The MIT Press. Cambridge/Londres, 2009
- (HUIZINGA, 2012) HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da Cultura. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- (KLAstrup & TOSCA, 2004) KLAstrup, L.; TOSCA, S. Transmedial worlds: Rethinking cyberworld design. Proceedings of the International Conference on Cyberworlds, 2004. Los Amigos: IEEE Computer Society, 2004.
- (LESSARD, 2012) LESSARD, Jonathan. Adventure before adventure games: a new look at Crowther and Woods seminal program. In: Games and Culture, v. 8, n. 3, p. 119-135, 2012. Disponível em: <bit.ly/2OPjB4L>. Acesso em: abril de 2022.
- (LEBOWITZ & KLUG, 2011) LEBOWITZ, Josiah; KLUG, Chris. Interactive storytelling for vídeo games: a player-centered approach to creating memorable characters and stories. Burlington: Focal Press, 2011.
- (MURRAY, 2003) MURRAY, J. H. Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- (MONTFORT, 2003) MONTFORT, Nick. Twisty little passages: an approach to interactive fiction. Londres: The MIT Press, 2003.
- (PROOP, 1984) Proop, V. Morfologia do Conto Maravilhoso. Editora Forence - Universitária, Rio de Janeiro, 1984.
- (VOGLER, 2006) Vogler, C. A Jornada do Escritor. Editora Nova Front - Sinergia. ISBN: 9788520917640. 2006.