

Campus: São José dos Campos		
Curso (s): Bacharelado em Ciência e Tecnologia		
Unidade Curricular (UC): Cultura dos Jogos Digitais		
Unidade Curricular (UC): <i>[nome da UC em inglês - obrigatório] Culture of Videogames</i>		
Código da UC: 6076		
Termo:		Turno:
UC: ( ) Fixa (x ) Eletiva ( ) Optativa	Oferecida como: ( x ) Disciplina ( ) Módulo ( ) Estágio ( ) Outro:	Oferta da UC: ( x ) Semestral ( ) Anual
Pré-Requisito (s) - Indicar Código e Nome (s) da (s) UC:		
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):
<p>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.</p>		
<p>Bibliografia:</p> <p><u>Básica:</u>  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.</p> <p><u>Complementar:</u>  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.</p>		