

Ludosistematização: identificação de sistemas para uma transposição lúdica



Figura 1: Foldit, gamificação de uma cadeia proteica desenvolvida pela Universidade de Washington.

Gabriel Batista – Universidade Anhembi Morumbi

gabriel@gabiru.com

Aluno do programa de Doutorado em Design da Universidade Anhembi Morumbi (2016-02); Mestre em Design, PUC-Rio - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – (2008-2010); Pesquisador do Grupo DEED - Design, Entretenimento e Educação: Interfaces e Perspectivas, Universidade Anhembi Morumbi; Professor de Graduação, Universidade Anhembi Morumbi nos cursos de Design de Games, e Design de Animação; Com pesquisa tratando do Design nas experiências de ensino e aprendizagem, com foco nos jogos enquanto sistemas complexos para potencializar a formação superior em jogos digitais. <http://lattes.cnpq.br/2027510009264248>

Nívia Ferreira – Universidade Anhembi Morumbi

niviaboz@gmail.com

Aluno do programa de Mestrado em Design da Universidade Anhembi Morumbi (2016-02); Graduada em Design de Comunicação pela PUC-GO, pós-graduada pelo SENAC-SP em Gestão da Comunicação em Mídias Digitais e mestranda em Design pela Universidade Anhembi Morumbi; Pesquisadora do Grupo DEED - Design, Entretenimento e Educação: Interfaces e Perspectivas, Universidade Anhembi Morumbi; desenvolve pesquisa no universo do design, interfaces digitais, jogos e educação. Com pesquisa de mestrado abordando a emergência nos jogos enquanto sistemas complexos. <http://lattes.cnpq.br/7866567476871499>

Sérgio Nesteriuk – Universidade Anhembi Morumbi

nesteriuk@hotmail.com

Doutor e Mestre pelo PPG em Comunicação e Semiótica da PUC SP. Pesquisa o universo das tecnologias digitais, hipermídia, produção sonora, audiovisual, animação, transmídia e games. Coordenador do Grupo DEED - Design, Entretenimento e Educação: Interfaces e Perspectivas, Universidade Anhembi Morumbi; Trabalhou como videomaker e produtor artístico e cultural no Museu da Imagem e do Som (MIS) e na Fundação Memorial da América Latina. Atuou como Diretor de Educação da ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação). Professor da PUC SP (2003-2014). Professor do PPG em Design da Universidade Anhembi Morumbi e de seus Cursos de Graduação em Design de Games e Design de Animação. <http://lattes.cnpq.br/1329798052885131>

Workshop Nível Básico, duração de 3 horas, de 10 a 30 participantes. Os recursos necessários para apresentação são projetor com computador conectado à internet e mesas para que os participantes possam escrever e desenhar suas propostas.

Resumo

Neste workshop traremos uma proposta abordando a transposição de conceitos do universo teórico-metodológico do game design para transformar sistemas diversos em sistemas lúdicos. Através do reconhecimento da estrutura formal subjacente a um objeto de interesse, alinhado-a a uma proposição conceitual de estrutura comum aos jogos. A exemplo, pode-se tomar o programa Foldit, desenvolvido pela universidade de Washington. Neste se identificou o sistema subjacente às cadeias proteicas, transposto por simulação para uma gamificação que permitiu usuários do programa criarem modelos bons o

suficiente para que os pesquisadores pudessem refinar suas pesquisas e chegar à estrutura ideal para um composto de uma enzima vital para a sobrevivência de um vírus parecido com o HIV (G1, 2011). Portanto, traremos ao participante fundamentos a partir de autores do campo, em que trataremos da estrutura formal dos jogos, assim como de sua mecânica. Com fim de fornecer uma ferramenta para identificar, estruturar, e propor uma ideia de jogo a partir da análise de um objeto de interesse.

O workshop terá, em sua primeira hora, a apresentação dos conceitos a partir de debates e exemplos; na segunda hora será feita atividade em grupo em que estes definirão um objeto de interesse, identificarão sua estrutura tomando como base os conceitos trabalhados, e farão uma proposta de jogo; Na última hora as propostas serão apresentadas para reflexão e debate do processo e resultados obtidos.

Motivação

O workshop é direcionado à: designers que buscam outras fontes de referência criativa para as novas mecânicas jogos, diferentes das comuns presentes nos jogos comercializados; para designers iniciantes que querem compreender como o jogo pode ser uma metáfora de situações e coisas do cotidiano; e para aqueles interessados em gamificação, visando perceber as características do objeto e atribuir um pensamento ludosistematizado para promover sua potencialidade.

Referências

- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. e FURMANKIEWICZ, E. *Regras do jogo 1 e 2*. Blucher, São Paulo, 2012.
- SCHUYTEMA, P. *Design de Games – Uma Abordagem Prática*. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- BRATHWAITE, B, e SCHRIEBER, I. *Challenges for Game Designers*. Boston, MA, USA: Course Technology / Cengage Learning, 2008. ProQuest ebrary. Web,2016.
- FULLERTON, T. *Game design workshop, a playcentric approach to creating innovative games*. Estados Unidos, CRC, 2013.
- G1. *Cientistas usam jogo de computador para descobrir formato de proteína*. 2011. <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/09/cientista-s-usam-jogo-de-computador-para-descobrir-formato-de-proteina.html> Acessado em 17/08/2016
- MARCELO, A. e PESCUITE, J. *Design de jogos, fundamentos*. BRASPORT, Rio de Janeiro, 2009.

RABIN, S. *Introdução ao desenvolvimento de Games – Volume 1 – Entendendo o universo dos jogos*. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

SCHELL, J. *A Arte de Game Design: O Livro Original*. São Paulo: Editora Campus, 2010.