



Bacharelado em Design - Curso de Design de Games

Última atualização: fevereiro de 2010

Projeto Interdisciplinar 2010/1º Semestre - 3º Período

Professor Coordenador do Período e do Projeto Interdisciplinar: Prof. Paulo Costa

Professores Orientadores: Prof. Alexandre Braga; Prof. Alexandre Machado; Prof. Alexandre Tomoyose; Prof. Drausio Vicente; Prof. Fabrício Poltronieri; Profa. Hamide Assain; Prof. Igor Hosse; Prof. João Mattar; Profa. Martha Gabriel; Profa. Nyvia de Castro; Prof. Odair Gaspar; Prof. Ricardo Troula; Prof. Sérgio Nesteriuk.

Organização Geral dos Projetos Interdisciplinares de Design de Games: Prof. Delmar Galisi.

Coordenação de Curso: Prof. Delmar Galisi.

Tema: *Design de Games e Literatura*

• Sub - Temas:

- 1) As Formigas – Ligia Fagundes Telles
- 2) A Morte e a Bússola - Jorge Luis Borges
- 3) O Mágico da Taberna de Minhoca – Murilo Rubião
- 4) Encontro com Einstein – Dino Buzzati
- 5) O Fantasma e o Consertador de Ossos – Joseph Sheridan Le Fanu
- 6) A Máscara da Morte Rubra – Edgar Allan Poe
- 7) O Arrombador Aposentado – O. Henri
- 8) Solar dos Príncipes – Marcelino Freire
- 9) A Grande Fuga – Sol Yurick

• Objetivo Geral: a partir da escolha de um conto ficcional como subtema deverá ser desenvolvido um projeto de transcrição da narrativa literária para um jogo 2D para Web (online), que caracterize a estrutura do conto escolhido. Para subsidiar a elaboração e o desenvolvimento do projeto, o grupo deverá desenvolver, inicialmente, uma análise e interpretação do texto, um levantamento de dados e posteriormente aplicar os conceitos e informações do levantamento de dados e a transcrição do texto em um projeto de jogo, relatando todo o processo e suas devidas justificativas por meio de um artigo acadêmico.

• Objetivos Específicos:

- 1) A partir da escolha do subtema, proceder à leitura e à transcrição do texto original. Realizar um levantamento de dados: bibliográfico, iconográfico e sonoro etc.; elaborar o Projeto de Design de Games e a produção da peça e sua relação com o texto original.
- 2) Realizar o pitching e desenvolver o Projeto de Design de Games do jogo em seus aspectos criativos e conceituais.
- 3) Criar e desenvolver os conceitos visuais (*concepts arts*) para cenários, objetos e personagens. Utilizar as técnicas para criação e elaboração de cenários.
- 4) Desenvolver interfaces adequadas ao público-alvo do jogo no que se refere ao design da informação, interface e navegação, respeitando as definições do Projeto de Design de Games.
- 5) Implementar o jogo, respeitando as definições do Projeto de Design de Games.
- 6) Criar, organizar e documentar os ambientes do jogo requeridos pelo projeto.
- 7) Analisar e interpretar os textos narrativos a estimular a criatividade necessária para a transcrição de uma obra. Registrar este processo por meio de um blog.
- 8) Analisar e desenvolver a narrativa abordada pelo jogo a partir do conto escolhido.
- 9) Fundamentar, valendo-se do aporte conceitual da Psicologia da Percepção, com ênfase na Teoria da Gestalt, os elementos presentes na elaboração da composição e etapas do Projeto Interdisciplinar, sobretudo, da peça final (o jogo e todos os elementos que o compõe).

• Composição do Grupo de Trabalho: o número máximo de componentes do grupo deverá respeitar o limite de 7 pessoas. Sugere-se a composição de grupos com 5 a 7 integrantes. Deverá ser nomeado um representante do grupo. Os grupos devem permanecer com a mesma formação ao longo de todo o semestre, não podendo haver trocas de grupos.

• Composição e Etapas do Projeto Interdisciplinar:

- 1) Análise e interpretação do texto;
- 2) Levantamento de dados inicial (ex.: referências bibliográficas, referências iconográficas, referências sonoras, pesquisa de campo etc.);
- 3) *Pitching*;
- 4) Projeto de Design de Games;
- 5) Artigo Acadêmico;
- 6) Versão beta do jogo (versão digital jogável);
- 7) Teste com usuários (mínimo de 3 usuários com o perfil do público-alvo).

Obs.: o roteiro do teste com usuário será fornecido pelo prof. coordenador do Projeto Interdisciplinar.

Projeto de Design de Games:

- 1) Dados do grupo (nomes, curso, turma, ano letivo e semestre de produção);
- 2) Título do trabalho;
- 3) *High Concept* (conceito principal);
- 4) Perfil do público-alvo;

- 5) Descrição detalhada da Mecânica: Objetivo, Regras (desafios e limites), Controles;
- 7) Sinopse da história no jogo (se houver);
- 8) Transcrição do conto;
- 9) Descrição dos personagens e do universo onde ocorre a ação;
- 10) Descrição de interface com apoio de ilustrações;
- 11) Descrição das animações de transição e *storyboard* (quando houver);
- 12) *Concept art: roughs (personagens)*, plantas, vistas e perspectivas, *model sheets*, *lay-outs* dos cenários; estudos e aplicações de cores e iluminação;
- 13) Documentos de *Level Design*;
- 14) Argumento (*Walk through*): descrição detalhada do progresso (desenrolar das ações e eventos) do jogo, com texto, imagem e diagramas;
- 15) Conceito de criação sonora.

O projeto de Design deverá ser entregue em 2 vias: 1 original colorida e encadernada, 1 cópia em P/B .

O Artigo Acadêmico deverá ter de 6 a 8 páginas e seguir o modelo disponibilizado pelo prof. coordenador do projeto interdisciplinar. Este artigo deve ser entregue em 3 vias impressas, além da versão em pdf em um CD para ser disponibilizado a todos os professores orientadores.

Peça Final: um jogo 2D para Web (online), a partir da transcrição da narrativa literária de um conto ficcional.

OBS: O jogo deve conter uma tela de créditos completa (nomes dos componentes, período da turma, referência das músicas, software, título da Anhembi Morumbi).

• **Orientação dos Projetos:** As orientações dos respectivos grupos serão dadas pelos professores de todas as disciplinas participantes do projeto interdisciplinar em sala de aula e pelo professor coordenador na disciplina **Projeto Interdisciplinar III: Design e Literatura**.

• **Apresentação Final e Defesa da Peça:**

Apresentação de todo o processo do projeto, conforme artigo acadêmico bem como a apresentação do projeto do ambiente funcional do game; as justificativas dos **elementos projetuais** da peça; perfil do público-alvo. A apresentação deve ainda apontar e fundamentar os elementos do projeto da peça, contemplando as eventuais mudanças do Projeto de Design de Games.

No ato da apresentação, o grupo deverá entregar **2 (duas)** peças finalizadas do demo, uma em caixa de DVD (com projeto gráfico) e outra em envelope com rótulo.

O grupo deverá entregar também mais **2 (dois)** DVDs de Backup, em envelope, com todos os arquivos do semestre: o jogo publicado; o Artigo Acadêmico (pdf); o Projeto de Design de Games (em pdf); apresentação audiovisual para a banca em arquivo Flash (swf); seis (06) *screenshots* do jogo, para divulgação, ambos identificados com o título **BACKUP**.

As mídias devem ser entregues com encarte e rótulo devidamente identificados (título do jogo, nomes, curso, turma, ano letivo e semestre de produção) em uma linguagem visual coerente com o projeto, garantindo assim, a identidade visual do trabalho, seja na embalagem do jogo, seja no rótulo do DVD de backup.

Obs.: Certifique-se da integridade dos dados entregues nos dois DVDs. A não entrega do material conforme solicitado implicará perda de nota.

Observações gerais:

- **Todos os alunos** devem estar presentes às apresentações da classe.
- Cada grupo terá no máximo **20 (vinte)** minutos para apresentar o trabalho.
- A ordem de apresentação será estabelecida a partir de **sorteio**.

• **Atribuição Geral de Notas:**

1ª etapa: as notas parciais nessa etapa de avaliação serão assim distribuídas:

a) Avaliação individual: participação nas orientações e cumprimento das tarefas (incluindo levantamento de dados): **0 – 2 pontos;**

b) *Pitching*: **0 - 2 pontos;**

c) Projeto de Design de Games: **0 - 6 pontos;**

Nesta etapa de avaliação, os pontos relativos aos itens **b** e **c** serão conferidos ao grupo pela avaliação do professor coordenador do Projeto Interdisciplinar a partir das entregas e conteúdo de cada item. A somatória destas notas (total máximo de 8,0 pontos) será multiplicada pelo número de integrantes do grupo e este total será redistribuído pelo grupo. As notas redistribuídas para cada membro devem partir de decisão unânime entre os membros do grupo. Não havendo unanimidade entre o grupo, a decisão final ficará sob responsabilidade dos professores coordenadores do Projeto Interdisciplinar.

Esta etapa será avaliada somente pela disciplina **Projeto Interdisciplinar III: Design e Literatura**.

Importante: o não cumprimento das datas estabelecidas pelo cronograma para a entrega da análise e interpretação do conto, do levantamento de dados inicial, a apresentação do *pitching* do jogo, a entrega do Projeto de Design de Games e a entrega do Artigo Acadêmico, implicará na nota zero para a parte do trabalho não entregue ou entregue fora do prazo. No entanto, para continuarem o desenvolvimento do Projeto Interdisciplinar, ainda que não valha nota (dada às condições acima arroladas), é obrigatória a entrega dos itens acima discriminados.

2ª etapa: a nota final do projeto interdisciplinar será avaliada por uma banca examinadora composta por professores da Universidade e depois incluída na média final da 2ª etapa de todas as disciplinas que participam do Projeto Interdisciplinar. As notas parciais para essa etapa de avaliação serão assim distribuídas:

- Apresentação e defesa das peças finais: **0 a 5 pontos.**
- Conteúdo específico de cada disciplina: **0 a 5 pontos.**

OBS: As disciplinas optativas e as Atividades Complementares, que não participam do projeto interdisciplinar, terão avaliação própria.

Cronograma

Data	Entrega
03/03 a 05/03	Análise e interpretação do conto e levantamento de dados inicial. Entrega em aula da disciplina Projeto Interdisciplinar III: Design e Literatura
Data a definir pelo professor da disciplina Projeto Interdisciplinar III	Apresentação do <i>pitching</i> em aula da disciplina Projeto Interdisciplinar III: Design e Literatura
14/04 a 16/04	Projeto de Design de Games. Entrega em aula da disciplina Projeto Interdisciplinar III: Design e Literatura
26/05 a 28/05	Entrega do Artigo Acadêmico. Entrega em aula da disciplina Projeto Interdisciplinar III: Design e Literatura
Data a definir pelo professor da disciplina Projeto Interdisciplinar III	Entrega da versão beta do jogo na aula da disciplina Projeto Interdisciplinar III: Design e Literatura
31/05 a 11/06 (data a definir)	Entrega da Peça, apresentação e defesa do projeto para Banca Examinadora

1. As entregas previstas nas aulas da disciplina de Projeto Interdisciplinar III: Design e Literatura deverão ocorrer durante o horário de aula da turma na disciplina. Não serão aceitos trabalhos entregues fora do horário de aula, bem como no horário de outra turma.

2. Os trabalhos somente serão aceitos quando entregues em sua completude e acompanhados das cópias exigidas.

• **Considerações sobre plágios, cópias, terceirização dos projetos e não cumprimento dos prazos de entrega e de apresentação:**

Sobre plágio, cópias e terceirização do projeto: será atribuída nota zero ao trabalho no qual, a qualquer momento, for constatado por seus avaliadores plágio, cópia e/ou terceirização integral ou parcial, em qualquer uma das partes do projeto interdisciplinar (peças ou pesquisa teórica).

Sobre o não cumprimento dos prazos de entrega e de apresentação: a não apresentação e defesa das peças pelo grupo para a banca examinadora na data estipulada implicará em **nota de banca igual a zero**. O aluno que não estiver presente na apresentação do trabalho perderá **50% da nota** do interdisciplinar atribuída ao seu grupo.

O papel da banca é de avaliação e seus componentes realizarão perguntas, comentários e sugestões. As dúvidas deverão ser esclarecidas no momento dos comentários, sendo a **banca soberana**, ou seja: as notas atribuídas não serão alteradas posteriormente.

Desejamos a todos um bom trabalho!