



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
Departamento de Ciência e Gestão da Informação

Ficha 2 (variável)

Disciplina: Gamificação		Código: SIN241					
Professor responsável: Luiz Rogério Lopes Silva		Período de oferta: 17/10/2022 a 25/02/2023					
Natureza: () Obrigatória (X) Optativa		(X) Semestral () Anual () Modular Vagas: 30					
Pré-requisito: Não há		Co-requisito: Não há		Modalidade: () Totalmente Presencial () Totalmente EAD (X) Parcialmente EAD: 20% *CH			
CH Total: 60 CH Semanal: 4 Prática como Componente Curricular (PCC): Atividade Curricular de Extensão (ACE):	Padrão (PD): 60h	Laboratório (LB): 0	Campo (CP): 0	Estágio (ES): 0	Orientada (OR): 0	Prática Específica (PE): 0	Estágio de Formação Pedagógica (EFP): 0
EMENTA							
Compreender os conceitos de <i>gamification</i> para aplicação em contexto de não jogos							
JUSTIFICATIVA PARA OFERTA NA MODALIDADE A DISTÂNCIA							
A oferta de disciplinas na modalidade a distância no Curso de Gestão da Informação está presente no Projeto Político Pedagógico (PPC) e foi aprovada conforme portarias números 280/PROGRAD e 281/PROGRAD, atendendo à distribuição de 20% da carga horária do curso, com base na LDB e Resolução nº 72/10-CEPE, com o objetivo de estimular as e os discentes no processo de aprendizagem, na busca de novas estratégias de ensino que atendam aos problemas detectados em função das dimensões Contexto, Docência e Discência.							
PROGRAMA							
Módulo I - Introdução à Gamificação							
<ul style="list-style-type: none">• Tudo é jogo? Abordagem sobre gamificação e jogos• Elementos do jogo							

- Motivação e engajamento

Módulo II - Metodologia GDD

- Metodologia GDD (história e objetivos)
- Metodologia GDD (Equipe, deadline, gameplay e plataforma)
- Metodologia GDD (personagens, inimigos, universo do jogo)
- Metodologia GDD (controles, câmera, interface, cutscenes, cronograma e orçamento)

Módulo III - Introdução ao Construct3

- Introdução ao Construct3 (criação)
- Introdução ao Construct3 (desenvolvimento)
- Entrega do game e do GDD (finalização)
- Criação, desenvolvimento e finalização do protótipo do game para organização

OBJETIVO GERAL

Relacionar as principais mecânicas de jogos às suas aplicações em gamificação para aprendizagem e motivação em contextos de não jogos

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Associar os princípios de gamificação à gestão da informação nas organizações;
- Aplicar a metodologia GDD à criação de projetos de gamificação;
- Construir um protótipo de jogo considerando aspectos como engajamento e motivação.

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

A disciplina ocorre na modalidade presencial, com apoio de ferramentas e estratégias de Ensino a Distância, tendo 20% da carga horária exclusivamente neste modelo. Ela é desenvolvida, a partir de módulos, conforme apresentado no Programa, utilizando de estratégias didáticas que envolvem atividades individuais e coletivas em sala de aula, incluindo exercícios práticos.

A metodologia será de *Aprendizagem Baseada em Problemas*, visando auxiliar o aluno a ser capaz de construir o aprendizado conceitual, procedimental e atitudinal por meio de problemas propostos que o expõe a situações motivadoras e o prepara para o mundo do trabalho. De forma prática, em cada aula, o aluno será desafiado a construir partes de um documento contendo todas as informações relevantes do design de um jogo: temática, mecânicas, plataformas, inimigos, entre outros.

Acontecerá oficina do software Construct3, finalizando com o desenvolvimento de um protótipo de game.

OBSERVAÇÕES:

A disciplina contará com a participação de dois professores externos que ministrarão oficinas de desenvolvimento de games.

Recesso entre 26/12/2022 e 14/01/2023 (inclusive).

Período do exame final: de 27/02 até 04/03/2023

Exame final da disciplina: DD/MM/2023.

Feriados e outras datas previstas (conforme [PORTARIA ME Nº 14.817, DE 20 DE DEZEMBRO DE 2021](#)): 12/10, 28/10 (ponto facultativo), 02/11, 15/11 e 25/12.

Carnaval 2023 previsto para 20, 21 e 22/02/2023 (quarta-feira).

ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

- **Sistema de comunicação:** Plataforma UFPR Virtual: www.ufprvirtual.ufpr.br e pelo *e-mail* do professor: luiz.lopes@ufpr.br
- **Material didático:** No Moodle estarão disponíveis o Guia Didático da disciplina, onde consta o cronograma e orientação detalhada para cada atividade; arquivos para leitura (*e-books* ou arquivos do tipo pdf ou *links* para acesso a artigos em periódicos); e recursos multimídias (*link* para acesso a plataformas de vídeos, imagens, *podcasts*, *sítios web* etc). O material didático será elaborado observando utilização de linguagem dialógica, apresentação e formato próprios para o ensino à distância.
- **Suporte técnico:** Suporte técnico ao AVA UFPR Virtual é oferecido pela Coordenação de Integração de Políticas de Educação a Distância (CIPEAD/PROGRAD). Eventuais problemas no Moodle deverão ser comunicados, sempre que verificados, ao professor da disciplina, mais informações para contato em: <https://ufprvirtual.ufpr.br/course/view.php?id=8742>.
- **Ambientação:** o curso de Gestão da Informação prevê a ambientação de seus estudantes no AVA durante o 1º ano, 1º período, na semana do calouro. Para a visão inicial da educação a distância existe o curso Ambientação: <https://ufprvirtual.ufpr.br/course/view.php?id=9724>. Caso persistam dúvidas sobre a utilização da plataforma, recomenda-se visualizar 'Conheça a UFPR Virtual': <http://www.cipead.ufpr.br/portall/index.php/cipead/saberesonline/ufpr-virtual/> Os tutoriais podem ser acessados em: <https://ufprvirtual.ufpr.br/course/view.php?id=8737>.

- **Frequência:** Nos dias previstos para atividades de EaD a frequência é computada a partir da entrega das atividades. A não conclusão das mesmas no prazo é considerada falta.
- **Previsão de atividades não presenciais:** 8 e 9 de novembro de 2022; 13 e 14 de dezembro de 2022; e 07 e 08 de fevereiro de 2023.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

As avaliações serão presenciais e realizadas da seguinte forma:

- Entrega do GDD do game a ser desenvolvido no projeto final valendo 10 (dez) pontos com peso 2 – 20% da nota final;
- Entrega do game experimental desenvolvido em sala de aula, valendo 10 (dez) pontos, com peso 4 (40% da nota final).
- Entrega do protótipo de game desenvolvido no GDD valendo 10 (dez) pontos, com peso 4 (60% da nota final)

Desta forma, o cálculo do conceito final está apresentado a seguir:

GDD: 20% (peso)

Game experimental: 40% (peso)

Protótipo do GDD: 40% (peso)

Conceito: $(GDD * 0,2) + (Game * 0,4) + (Protótipo * 0,6)$

Caso o aluno não atinja a média de 40 (quarenta) pontos, estará automaticamente reprovado; se atingir ou ultrapassar 70 (setenta) pontos estará automaticamente aprovado, desde que não tenha sido reprovado por faltas. Caso sua média seja igual ou superior a 40 (quarenta) pontos e inferior a 70 (setenta) pontos, o aluno deverá fazer uma prova de exame final e atingir, com a média entre a nota da prova final e a média das provas bimestrais, pontuação igual ou superior a 50 (cinquenta) pontos, com o que será considerado aprovado, desde que não tenha sido reprovado por faltas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (mínimo 03 títulos)

DA SILVA, Andreza Regina Lopes et al. **Gamificação na educação**. Pimenta Cultural, 2014.

VIANNA, Ysmar et al. **Gamification, INC: Como reinventar empresas a partir de games**. 2014.

FUCHS, Mathias et al. **Rethinking gamification**. meson press, 2014.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (mínimo 05 títulos)

MARINHO, R. **Prática na Teoria - Aplicações da Teoria Dos Jogos e da Evolução Aos Negócios - 2ª Ed. 2011**. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2012. 9788502126114. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502126114/>. Acesso em: 25 Aug 2022

MASTROCOLA, V. M. **Game Design - modelos de negócio e processos criativos: Um trajeto do protótipo ao jogo produzido**. [Digite o Local da Editora]: Cengage Learning Brasil, [Inserir ano de publicação]. 9788522122714. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522122714/>. Acesso em: 25 Aug 2022

SANTAELLA, Lucia. **Gamificação em debate**. [Digite o Local da Editora]: Editora Blucher, 2017. E-book. 9788521213161. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521213161/>. Acesso em: 25 ago. 2022.

DA SILVA, Gabriel F.; SILVA, Tatyane S. Calixto; FILHO, Michele P.; et al. **Game Design**. [Digite o Local da Editora]: Grupo A, 2021. E-book. 9786556901299. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556901299/>. Acesso em: 25 ago. 2022.

ARRUDA, Eucídio P. **Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais (Tekne)**. [Digite o Local da Editora]: Grupo A, 2014. E-book. 9788582601440. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582601440/>. Acesso em: 25 ago. 2022.



Documento assinado eletronicamente por **RODRIGO EDUARDO BOTELHO FRANCISCO, CHEFE DO DEPARTAMENTO DE CIENCIA E GESTAO DA INFORMACAO - SA**, em 27/09/2022, às 11:53, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



Documento assinado eletronicamente por **LUIZ ROGÉRIO LOPES SILVA, Usuário Externo**, em 27/09/2022, às 12:02, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida [aqui](#) informando o código verificador **4838167** e o código CRC **AD3A225F**.