



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM JORNALISMO

CAMPUS REITOR JOÃO DAVID FERREIRA LIMA - TRINDADE - CEP 88040-900 - FLORIANÓPOLIS / SC
TELEFONE +55 (48) 3721-6610
ppgjor@contato.ufsc.br www.prograd.ppgjor.ufsc.br

PLANO DE ENSINO

DOCENTE: Rita Paulino
SALA: Redação II – Dep. Jornalismo
HORÁRIO: Segundas-feiras -18h00-21h00
SEMESTRE: 2018.2

1. IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA

CÓDIGO	NOME DA DISCIPLINA	CRÉDITOS	CARGA HORÁRIA	PRÉ-REQUISITOS	CURSO
	Questões Empíricas e Aplicadas da Pesquisa em Jornalismo - Metodologia de Estudos em Newsgames	2	30h		PPGJOR

2. EMENTA

Disciplina centrada no estudo de métodos e técnicas de pesquisa empírica ou aplicada apropriados às especificidades do Jornalismo. Problemas da pesquisa qualitativa. Problemas da pesquisa quantitativa. Recursos, métricas e instrumentos. Design, abordagem e resultados. Aperfeiçoamento de procedimentos metodológicos pertinentes aos projetos de pesquisa em andamento no programa.

3. OBJETIVOS

1. Fornecer conceitos de *newsgames*, *jogos sérios* e a aplicação no jornalismo;
2. Expor as potencialidades dos *newsgames* no jornalismo e como essa união se efetiva;
3. Fundamentar, promover as discussões e análises críticas sobre o estereótipo dos jogos como mero entretenimento – propor quebra de paradigma;
4. Aplicar uma metodologia de análise e desenvolvimento de *newsgames* (Documento de Game Design (GDD),)
5. Propor a concepção de um modelo de *newsgames* e sua publicação;
6. Refletir e verificar a potencialidade do *newsgame* no mercado;

4. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- 1 – Conceitos básicos de jogos, serious games, e *newsgames*
- 2 – Conceituação de *newsgames*, características, categorias, plataformas em que podem ser inseridos e exemplos nacionais e internacionais
- 3 – Procedimentos de game design, equipe, funções e etapas para criação de *newsgames*



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM JORNALISMO

CAMPUS REITOR JOÃO DAVID FERREIRA LIMA - TRINDADE - CEP 88040-900 - FLORIANÓPOLIS / SC
TELEFONE +55 (48) 3721-6610
ppgjor@contato.ufsc.br www.prograd.ppgjor.ufsc.br

- 4 – Utilização do software grátis de criação de jogos Construct 2, hospedagem e publicação.
- 5- Metodologia de Documento de Game Design (GDD), conceituação, modos de aplicabilidade e testes de resultado
- 6 – Desenvolvimento e Análise do Newsgame segundo o Documento de Game Design (GDD)
- 7 – Análise e reflexões críticas sobre o processo produtivo e apresentação do produto.

5. METODOLOGIA

- a) Aulas expositivas dialogadas com apresentação dos conceitos base e exercícios
- b) Aula prática com orientação e acompanhamento para a criação de um modelo de *newsgame* por grupo.
- c) Aulas de análise crítica das produções, a luz da metodologia empregada/apresentada na disciplina

6. AVALIAÇÃO

- a) Elaboração do GDD (Game Design Document) pela equipe com as informações sobre o *newsgame* a ser desenvolvido (3,0)
- b) Criação e apresentação do modelo de *newsgame* para a turma (3,0)
- c) Produção de artigo para documentar o processo de criação, desenvolvimento e análise do *newsgame* (3,0)
- d) Participação nas aulas, frequência, leituras e exercícios individuais (1,0)

7. CRONOGRAMA

Aula	Data	Conteúdo	Bibliografia
01	06/08	Apresentação e discussão do plano de ensino. Conceitos básicos de jogos, <i>serious games</i> e jogos na comunicação com <i>newsgames</i> . Categorização e diferentes propostas dos <i>newsgames</i> , procedimentos básicos da criação de jogos X <i>newsgames</i> , conceitos técnicos de criação do <i>newsgame</i> (narrativa, banco de imagens e som, mecânicas, hospedagem e divulgação). Seminário: Escolha de estudos de caso (<i>newsgames</i>) para discussão na próxima sala de aula Aula prática: exercício de fixação	BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. Newsgames: journalism at play . London: The MIT Press, 2010. 235 p ISBN 9780262014878.
02	13/08	Apresentação e discussão em sala sobre os	BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER,



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO

DEPARTAMENTO DE JORNALISMO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM JORNALISMO

CAMPUS REITOR JOÃO DAVID FERREIRA LIMA - TRINDADE - CEP 88040-900 - FLORIANÓPOLIS / SC

TELEFONE +55 (48) 3721-6610

ppgjor@contato.ufsc.br www.prograd.ppgjor.ufsc.br

		NewsGames escolhidos. Reflexões sobre o processo produtivo, tecnologias envolvidas, impacto na mídia.	Bobby. Newsgames : journalism at play. London: The MIT Press, 2010. 235 p ISBN 9780262014878.
03	20/08	O que é e qual a importância do Documento de Game Design (GDD). Aula prática: exercício de fixação	MARCIANO C., Newsgames, por onde começar? Como planejar um GDD para os jogos jornalísticos. SBC – Proceedings of SBGames, 2017. MARCIANO, Carlos Nascimento. Jogando ética : newsgames de letramento no ensino de deontologia jornalística. 2016. 237 p. Dissertação (Mestrado) Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Jornalismo, Florianópolis, 2016. Disponível em: http://www.bu.ufsc.br/teses/PJOR0081-D.pdf
04	27/08	Introdução aos games e lógica https://scratch.mit.edu/ Aula prática: produção de um jogo simples para compreensão dos comandos e lógica.	https://scratch.mit.edu/ MARJI M., Aprenda a Programar com Scratch. Uma introdução visual à programação com jogos, arte, ciência e matemática. Novatec, 2014
04	03/09	Introdução aos games e lógica https://scratch.mit.edu/ Aula prática: produção de um jogo simples para compreensão dos comandos e lógica.	https://scratch.mit.edu/ MARJI M., Aprenda a Programar com Scratch. Uma introdução visual à programação com jogos, arte, ciência e matemática. Novatec, 2014
05	10/09	Introdução ao software Construct 2 (controles básicos, diferenças entre jogos mobile e web, interface e programação). Aula prática: produção de um jogo simples para compreensão dos comandos. Início do desenvolvimento do <i>newsgame</i> pelas equipes.	ACOSTA, Danielle Rufino de Medeiros. Transição e inovação : as potencialidades dos newsgames para o jornalismo on-line. 2016. 265 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico, Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Florianópolis, 2016. Disponível em: < http://www.bu.ufsc.br/teses/PEGC0434-D.pdf >
06	17/09	Trabalhando com variáveis, inserindo sons,	BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER,



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM JORNALISMO

CAMPUS REITOR JOÃO DAVID FERREIRA LIMA - TRINDADE - CEP 88040-900 - FLORIANÓPOLIS / SC

TELEFONE +55 (48) 3721-6610

ppgjor@contato.ufsc.br www.prograd.ppgjor.ufsc.br

		animações, telas de menu e de finalização no Construct 2. Exportação e hospedagem dos jogos. Aula prática: desenvolvimento do <i>newsgame</i> pela equipe (o professor irá acompanhar o desenvolvimento na aula, sendo esse o momento presencial para os alunos tirarem dúvidas).	Bobby. Newsgames: journalism at play. London: The MIT Press, 2010. 235 p ISBN 9780262014878.
07	24/09	Trabalhando com variáveis, inserindo sons, animações, telas de menu e de finalização no Construct 2. Exportação e hospedagem dos jogos. Aula prática: desenvolvimento do <i>newsgame</i> pela equipe (o professor irá acompanhar o desenvolvimento na aula, sendo esse o momento presencial para os alunos tirarem dúvidas).	ACOSTA, Danielle Rufino de Medeiros. Transição e inovação: as potencialidades dos newsgames para o jornalismo on-line. 2016. 265 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico, Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Florianópolis, 2016. Disponível em: < http://www.bu.ufsc.br/teses/PEGC0434-D.pdf >
08	01/10	Aula Teórico - Prática – Análise crítica a partir da Metodologia de Documento de Game Design (GDD)	ACOSTA, Danielle Rufino de Medeiros. Transição e inovação: as potencialidades dos newsgames para o jornalismo on-line. 2016. 265 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico, Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Florianópolis, 2016. Disponível em: < http://www.bu.ufsc.br/teses/PEGC0434-D.pdf >
09	08/10	Aula Teórico - Prática – Análise crítica a partir da Metodologia de Documento de Game Design (GDD)	ACOSTA, Danielle Rufino de Medeiros. Transição e inovação: as potencialidades dos newsgames para o jornalismo on-line. 2016. 265 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico, Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Florianópolis, 2016. Disponível em: < http://www.bu.ufsc.br/teses/PEGC0434-D.pdf >
10	15/10	Entrega das propostas de artigo da disciplina, avaliação do processo e orientações finais para o artigo final.	



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM JORNALISMO

CAMPUS REITOR JOÃO DAVID FERREIRA LIMA - TRINDADE - CEP 88040-900 - FLORIANÓPOLIS / SC
TELEFONE +55 (48) 3721-6610
ppgjor@contato.ufsc.br www.prograd.ppgjor.ufsc.br

8. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

(* Disponíveis na BU

BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. **Newsgames: journalism at play**. London: The MIT Press, 2010. 235 p. ISBN 9780262014878.

MARCIANO, Carlos Nascimento. **Jogando ética: newsgames de letramento no ensino de deontologia jornalística**. 2016. 237 p. Dissertação (Mestrado) Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Jornalismo, Florianópolis, 2016.

Disponível em: <<http://www.bu.ufsc.br/teses/PJOR0081-D.pdf>>

ACOSTA, Danielle Rufino de Medeiros. **Transição e inovação: as potencialidades dos newsgames para o jornalismo online**. 2016. 265 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico, Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Florianópolis, 2016.

Disponível em: <<http://www.bu.ufsc.br/teses/PEGC0434-D.pdf>>

9. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

(* Disponíveis na BU

BOURSCHEID, Ana Paula. **Funções do jornalismo nos newsgames**. 2016. 202 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Jornalismo, Florianópolis, 2016. Disponível em: <http://www.bu.ufsc.br/teses/PJOR0082-D.pdf>

RIBEIRO, Tiago Henrique. **Desenvolvimento de modelo para pré-produção de jogos digitais baseado em métodos de design e processos de desenvolvimento de jogos**. 2017. 178 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Design, Florianópolis, 2017. Disponível em: <<http://www.bu.ufsc.br/teses/PGDE0149-D.pdf>>

MÜLLER, Ana Cristina Nunes Gomes. **Game Comenius: produção de um jogo digital de educação para as mídias**. 2017. 175 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, 2017.

Disponível em: <<http://www.bu.ufsc.br/teses/PEED1276-D.pdf>>

ACOSTA, Danielle Rufino de Medeiros. **Transição e inovação: as potencialidades dos newsgames para o jornalismo online**. 2016. 265 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico, Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Florianópolis, 2016.

Disponível em: <<http://www.bu.ufsc.br/teses/PEGC0434-D.pdf>>

CALDAS, Joana da Silva. **Wii News Channel : uma análise da apresentação de notícias em video game**. Florianópolis, 2010. 62 f. TCC (Graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Curso de Jornalismo. Disponível em: <<http://tcc.bu.ufsc.br/Jorn299496>>