

## MESTRADO PROFISSIONAL EM INÚSTRIAS CRIATIVAS

### DISCIPLINA:

Gamificação

### EMENTA:

Jogos, sociedade e mercado. Gamificação e negócios. Elementos de jogos e aplicabilidade. Teoria da diversão e o círculo mágico. Universo lúdico, regras e tomada de decisão. Motivação e comportamento competitivo. Estratégias de engajamento na produção de experiências lúdicas. Competição, aprendizado, fuga da realidade e interação social. Design Thinking na geração de produtos da indústria criativa. Design de jogos e ambientes virtuais. Gamificação e perspectivas. Estudo de casos e prototipação.

### BIBLIOGRAFIA:

1. ALVES, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizado engajadoras. São Paulo: DVS Editora (edição digital), 2014.
2. BARTLE, Richard. Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit muds, 1996. Disponível em: Acesso em: 20 abr. 2016.
3. BLACKWELL, David; GIRSHICK, Meyer A. Theory of games and statistical decisions. New York: Dover, 1979.
4. BROWN, Tim. Change by Design. 1a edição, HarperCollins e-books, 2009.
5. DETERDING, Sebastian. Gamification: designing for motivation. In Magazine interactions. Interactions Homepage archive, Volume 19 Issue 4, July + August, 2012.
6. EPPLER, Martin J.; KERNBACH, Sebastian. Dynagrams: Enhancing Design Thinking Through Dynamic Diagrams. In: Design Thinking for Innovation: Research and Practice. Part II. St. Gallen: Springer International Publishing, Switzerland, 2016.
7. KOSTER, Raph. A theory of fun for game design. Scottsdale, Arizona: Paraglyph Press, c2005.
8. KUO, Ming-Shiou; CHUANGH, Tsung-Yen. How gamification motivates visits and engagement for online academic dissemination – An empirical study. In: Computers in Human Behavior, Volume 55, Part A, pages 16–27, Filadélfia: Elsevier, EUA, 2016.
9. MASTROCOLA, Vicente Martin. Ludificador. São Paulo: Edição do autor, 2012.
10. MCGONIGAL, Jane. A realidade em jogo. São Paulo: Ed. Bestseller, 2012.
11. MCKINSEY, J. C. C. Introduction to the theory of games. Mineola, NY: Dover Science, 2003.
12. RIGBY, S. e RYAN, R. Glued to Games: how video games draw us in and hold us spellbound. Praeger, 2011.

13. SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. As regras do jogo: fundamentos do design de jogos. Volume 1. São Paulo: Blucher, 2012.
14. \_\_\_\_\_. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003. As regras do jogo: fundamentos do design de jogos. Volume 4. São Paulo: Blucher, 2012.
15. SANTOS JÚNIOR, Sílvio Alves do. Gamificação: introdução e conceitos básicos. E-book, 2014.
16. VIANNA, Ysmar Vianna; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno e TANAKA, Samara. Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos. E-book, 1. Ed., Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.
17. WERBACH, Kevin e HUNTER, Dan. For the win: how game thinking can revolutionize your business. Pensilvânia: Wharton Digital Press, 2012.
18. \_\_\_\_\_. The gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for the win. Pensilvânia: Wharton Digital Press, 2012.
19. SEABORN, Katie; FELS, Deborah I. Gamification in theory and action: A survey. International Journal of Human-Computer Studies, Volume 74, Pages 14–31. Filadélfia: Elsevier, EUA, 2015.