

LUDOPOETICA: CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

Coordenador: PAULA MASTROBERTI

Trata-se de uma ação interdisciplinar, integrando Artes Visuais, Educação e formação em mídia e tecnologias para produção de Jogos Digitais com finalidade poética, educativa e cultural, através de parceria entre Unisinos e UFRGS. O programa tem por objetivo abrigar ações multidisciplinares envolvendo produção de artefatos lúdicos e poéticos com finalidade cultural e educativa, utilizando tecnologias para o desenvolvimento de jogos e aplicativos lúdicos. Nossos objetivos mais específicos incluem: 1-Desenvolver artefatos relacionados a jogos digitais ou aplicativos lúdicos de finalidade poética, cultural e/ou educativa; 2-Desenvolver ações de formação multidisciplinar para estudantes e comunidade em geral nos temas arte e tecnologias, jogos digitais, educação, mídia e tecnologias, cultura e mídia; 3-Promover encontros e debates relacionados aos temas do programa; 4-Criar grupos de estudo e de desenvolvimento de artefatos com base em teorias relacionadas a jogos, arte, educação, cultura, tecnologias e mídias; 5-Atuar como um laboratório de experimentação criativa para produção de jogos digitais; 6- Procurar parcerias de apoio para o desenvolvimento e utilização dos artefatos produzidos. Nosso público-alvo envolve: Estudantes e desenvolvedores de Jogos Digitais; Estudantes e profissionais das Artes; Estudantes e profissionais de Comunicação e Design; estudantes e profissionais das áreas de educação, áreas das ciências computacionais e tecnologias. Os jogos ou aplicativos digitais têm sido objeto de pesquisa em inúmeras áreas; tem crescido o interesse pela ludificação em diversos setores, principalmente os relacionados à cultura e à educação. A qualificação artística para produção de Jogos Digitais ainda recebe pouca atenção por parte dos cursos universitários e eventos acadêmicos no Brasil, apesar da demanda de estudantes por uma especialização para além dos requisitados conhecimentos em programação e design. No Brasil, estudos sobre a relação entre jogos e artes ainda são incipientes, embora a categoria de jogo-arte já seja reconhecida em eventos como o Fest. Int. de Linguagem Eletrônica (FILE) e SB Games (SBC). Com parceria de João Ricardo de Bittencourt Menezes e de Rossana Queiroz (UNISINOSPoa) e de Luciano Bedin da Costa (UFRGS/FACED), desejamos criar um lugar interdisciplinar entre Artes Visuais, Educação e Jogos Digitais para encontro extensivo, promovendo o estudo, a formação e o desenvolvimento de artefatos ludopoéticos e ludoeducativos.