



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENT

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade complementar	<input type="checkbox"/> Prática de ensino
<input type="checkbox"/> Monografia	<input type="checkbox"/> Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

<input type="checkbox"/> OBRIGATÓRIO	<input checked="" type="checkbox"/> ELETIVO OPTATIVO	<input type="checkbox"/> DADOS DO COMPONENTE
--------------------------------------	--	--

PROGRAMA DA DISCIPLINA

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
ADMT 0087	Videogames: Negócios, Cultura, Política e Sociedade	4		4	60	8º/9º

Pré-requisitos	---	Co-Requisitos	---	Requisitos C.H.	---
----------------	-----	---------------	-----	-----------------	-----

EMENTA

Disciplina de *Game Studies*; História da Indústria de Videogames; Ontologia e Epistemologia dos Videogames; Política em Videogame; Cultura e Sociedade em Videogames; Negócios em Videogames; Perspectivas Críticas ao Estudos dos Videogames; Temas Emergentes de Videogames.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Introdução à disciplina de *Game Studies*
2. Passado, Presente e Futuro da Indústria de Videogames
3. Ontologia e Epistemologia dos Videogames
4. Teorias e Métodos em Videogames
5. Videogames e o Complexo Militar-Industrial de Entretenimento
6. Videogames, Raças e Gêneros
7. Videogames, Cultura Nacional e "*Fan Culture*"
8. Jogos *Online* e suas Implicações Socioculturais
9. Videogames e Ativismo Político
10. Videogames e Trabalho
11. Videogames e Capitalismo
12. Marketing e Videogames
13. Videogames e Educação
14. Videogames e Violência
15. Videogames e Mudança Social
16. Perspectivas Futuras sobre o Estudo dos Videogames

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. and Tosca, S. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. London: Routledge, 2014.
Flanagan, M. *Critical Play: Radical Game Design*. London: The MIT Press, 2009.
Mäyrä, F. *Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: Sage, 2008.
Newman, J. *Videogames*. London: Routledge, 2013.
Perron, B. and Wolf, M. (eds.) *The Video Game Theory Reader 2*. London: Routledge, 2009.
Rutter, J. and Bryce, J. (eds.) *Understanding Digital Games*. London: Routledge, 2006.

Núcleo de Gestão

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



Emitido em 13/08/2021

EMENTA Nº 2279/2021 - SECGC (12.33.89)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 18/08/2021 12:56)

CRISTIANE SALOME RIBEIRO COSTA

COORDENADOR

1670188

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <http://sipac.ufpe.br/documentos/> informando seu número:
2279, ano: **2021**, tipo: **EMENTA**, data de emissão: **13/08/2021** e o código de verificação: **6ae0c881ff**