

REFERÊNCIAS

ABRAGAMES. Plano Diretor da Promoção da Indústria de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos no Brasil, 2004. Disponível em:

<<http://www.abragames.com.br/downloads.html>> Acesso em: 03 jul. 2009

ABRAGAMES. Pesquisa ABRAGAMES - A indústria de Jogos Eletrônicos no Brasil, 2005. Disponível em: <<http://www.abragames.com.br/downloads.html>> Acesso em: 03 jul. 2009

ABRAGAMES. Pesquisa ABRAGAMES - A indústria de Jogos Eletrônicos no Brasil, 2008. Disponível em: <<http://www.abragames.com.br/downloads.html>> Acesso em: 03 jul. 2009

ANHEMBI-MORUMBI, Design de Games, 2009. Disponível em:

<http://portal.anhembri.br/publique/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?=-undefined&UserActiveTemplate=_template04?&infoid=152&rndval=1205347773703&sid=11> Acesso em: 10 jun. 2009

AZEVEDO, Eduardo. **Desenvolvimento de Jogos 3D e aplicações em Realidade Virtual**. Elsevier Editora Ltda. Rio de Janeiro, 2005.

AZEVEDO, Israel Belo de. **O prazer da produção científica**. Piracicaba, UNIMEP, 1999. 7a. ed.

BALLAY, Joseph M. **An experimental view of the design process**. In: VENTURINO, Michael (Ed.) Selected readings in Human factors. Santa Monica (CA), human Factors and Ergonomics Society, 1990. 406p. pp 27-44

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa (sem data). Edições 70.

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto** – guia prático para o design de novos produtos. 2ª. Edição Revisada. Editora Edgard Blucher Ltda. São Paulo, 1998.

BELL, Judith. **Doing your research project**. Open University Press. Buckingham, 1987.

BOBANY, Arthur. **Videogame Arte**. Novas Idéias. Teresópolis, 2008

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do Design**. 2a. Edição Edgard Blücher, São Paulo, 2004

CARDOSO, Rafael (organizador). **O Design Brasileiro antes do Design: aspectos da história gráfica, 1870-1960**. São Paulo, Cosac Naify, 2005.

- C.E.S.A.R, 2009. Disponível em:<<http://www.cesar.org.br/node/29>> Acesso em: 15 mai. 2009
- CHAGAS, Maria das Graças de Almeida. **Projetos para WWW (World Wide Web)** – fronteiras entre Design e Informática: aspectos de documentação, manutenção e gerência de sites. Dissertação (Mestrado em Design) - PUC-RIO, 2002.
- CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**, 1999.
- DUBIELA, Rafael Pereira e BATTAIOLA, André Luiz. **A Importância das Narrativas em Jogos de Computador**. In: VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital - SBGames 2007. Anais. CD e [on line] Disponível em:
<<http://www.inf.unisinos.br/~sbgames/anais/arteedesign/fullpapers/34834.pdf>>
Acesso em: 25 jun 2009
- DREXEL UNIVERSITY, 2009. Disponível em:
<http://www.drexel.edu/news/digest/Default.aspx?d=6%2F12%2F2009&id=4090>.
Acesso em: 18 jul 2009
- FERREIRA, Aurelio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro. Editora Nova Fronteira, 1975.
- FLAUSINO, Rodrigo. Ubisoft adquire a empresa Southlogic Studios, de Porto Alegre. In: GAMEDEVBR, 2008. Disponível em:<<http://www.gamedevbr.com/ubisoft-adquire-a-empresa-southlogic-studios-de-porto-alegre/>>. Acesso em: 21 jul 2009
- FULLERTON, Tracy; SWAIN, Christopher; HOFFMAN, Steven. **Game Design Workshop: Designing, Prototyping and Playtesting Games**. CMP Books, San Francisco, 2004.
- GAMETNET. <http://www.gamenetpr.com.br/gamenet.html>
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo. Atlas, 1991
- GAMASUTRA. [on line] Disponível: <http://www.gamasutra.com>
- IGDA-Game Education Special Interest Group. IGDA Curriculum Framework – The Study of Games and Game Development – Version 2.3 beta – February 2003
Disponível em:
<http://www.igda.org/academia/IGDA_Curriculum_Framework_Feb03.pdf> .
Acesso em: 25 nov 2008
- IGDA-Game Education Special Interest Group. IGDA Curriculum Framework – The Study of Games and Game Development – Version 3.2 beta – February 2008

Disponível em: <<http://www.igda.org/wiki/images/e/ee/Igda2008cf.pdf>>. Acesso em: 20 jan 2009.

JONES, J. Christopher. **Design Methods: seeds of human futures**. Jonh Wiley & Sons, 1980.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**. Jorge Zahar Editor Ltda, Rio de Janeiro, 2001

KÖCHE, José Carlos. **Fundamentos de Metodologia Científica: teoria da ciência e prática da pesquisa**. Petrópolis: Vozes, 1997.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia Científica**. São Paulo, Atlas, 1991

LANG, Tim. Top Ten Tips: Design. In: GUIDE, Game Career, 2009. Disponível em: <http://www.gamecareerguide.com/features/722/top_ten_tips_.php>. Acesso em: 20 jul 2009

LEITE, LEONARDO CARDARELLI; SPITZ, REJANE; **Jogos eletrônicos multi-plataforma** : compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design. Dissertação (Mestrado em Design)-Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marli E.D.A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

LUNDGREN, Sue. Designing Games: Why and How. (in: Interactions - Volume XV.6 November/December. Association of Computing Machinery, 2008

MORAES, Dijon de. **Limites do Design**. São Paulo. Studio Nobel, 1999.

PÁDUA, Elisabete Matallo Marchesini de Pádua. **Metodologia de Pesquisa: abordagem teórico-prática**. Campinas, SP, Papirus, 1998. 3ª. Ed.

PUC-RIO. Normas para Apresentação de Teses e Dissertações. Disponível em: <<http://www.puc-rio.br/ensinopesq/ccpg/normas/>>. Acesso em: 30 jul 2009

PARDEW, Les. **Beginning Illustration and Storyboarding for Games**. Premier Press. Boston, 2005

PRESSMAN, Roger S. **Software Engineering**. McGraw Hill, Berkshire, 1994

POOLE, Steven. **Trigger Happy – Videogames and the entertainment Revolution**. Arcade Publishing, New York, 2000.

PUC-SP. Curso Superior em Tecnologia em Design de Games (maio/2009. Disponível em:

<http://www.pucsp.br/paginas/ensino_pesquisa/cursos/design_de_games/index.htm>

Acesso em: 15 jul 2009

ROLLINGS, Andrew e MORRIS, Dave. **Game Architecture and Design**. The Coriolis Group. Scottsdale, Arizona, 2000.

ROZZIN, Danny, 1999. Disponível em:

<http://www.chrysler.com/design/design_influences/design_awards/2001/drozin.htm>
l> Acesso em: 5 jul 2009

ROUSE, Richard. **Game Design - Theory and Practice**. Wordware Publishing, Inc. Plano, Texas, 2001.

SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: game design fundamentals**. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts, 2004.

SALTZMAN, Mark. **Game Design - secrets of the sages**. Indianapolis. Brady Publishing, 2000.

SANTOS, Antônio Raimundo dos. **Metodologia Científica: a construção do conhecimento**. Rio de Janeiro. DP&A Editora, 1999.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games: uma abordagem prática**. São Paulo. Cengage Learning, 2008.

SIGGRAPH 2005. The 32nd International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques – Proceedings. ACM SIGGRAPH Publications, 2005.

SIGGRAPH 2006. The 33rd International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques – Proceedings. ACM SIGGRAPH Publications, 2006.

SENAC. **GameBrasilis - Catalogo dos jogos eletrônicos brasileiro**. SENAC, 2003

SKILKSET, 2009. Disponível em:

<http://www.skillset.org/games/careers/article_4724_1.asp>. Acesso em: 05 jul 2009

SLOPER, Tom. Game Design Career Preparation. 2006. Disponível em:

<http://www.gamecareerguide.com/features/260/game_design_career_preparation.php>. Acesso em: 14 mar 2009

SPITZ, Rejane. **O papel da Computação Gráfica no Ensino do Desenho Industrial: a percepção de dirigentes, docentes e alunos**. Tese de Doutorado. Depto de Educação, PUC-RIO, 1993

TEIXEIRA, Luis Filipe B. (Org). **Cultura de Jogos. Caleidoscópio** – Revista de Comunicação e Cultura. No. 4. Edições Universitárias Lusófonas. Lisboa, Portugal. 2003, 2o. semestre.

UNIVALI. Graduação em Design de Jogos (maio/2009). Disponível em:

<<http://www.univali.br/modules/system/stdreq.aspx?P=3206&VID=default&SID=981322764364348&S=1&A=closeall&C=31238>>. Acesso em : 15 jul 2009

XAVIER, Guilherme. **Imagética Eletrolúdica** - a visualidade dialógica no multiverso dos jogos eletrônicos. Dissertação (Mestrado em Design)-Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

ANEXO I

Lista de entrevistados

	Região	Estado / Cidade	Nome	Vínculos (Empresa / ABRAGAMES)
1	Nordeste	PE Recife	Geber Ramalho	Meantime – Mobile Creations
2	Sudeste	SP São Paulo	Emiliano de Castro	Atlantis / ABRAGAMES
3		SP São Paulo	Winston Petty	Insólita - Abdução / ABRAGAMES
4		RJ Rio de Janeiro	Luiz Augusto Barros	LocZ /Skyzone
5		RJ Rio de Janeiro	Lucas Machado	Overmind
6		SP Campinas	André Penha	Tectoy Digital / ABRAGAMES
7	Sul	Santa Catarina Florianópolis	Cassiano Canheti	Hoplón

ANEXO II

Roteiros de Questões e perguntas das entrevistas

O objetivo desse roteiro de perguntas é guiar a entrevista de forma que permita coletar dados sobre a visão dos diferentes profissionais entrevistados em relação ao perfil e formação do Designer de Games para atuação na Indústria de Jogos Eletrônicos no Brasil.

Questões para identificação do entrevistado e da empresa:

1. Nome, profissão, formação, o que fez anteriormente (*background* resumido)
2. Desde quando está envolvido com a área de Games (pode incluir nesse tempo seu envolvimento como jogador, trabalhos relacionados a *games* desenvolvidos no colégio ou informalmente)
3. Nome da empresa
4. Tempo de existência da empresa
5. Quantidade de funcionários fixos da empresa.
6. Quantidade de funcionários “part-time” ou freelancers” da empresa.
7. Onde é sediada? Existem filiais? Quantas e em quais estados/países?
8. Desde quando está vinculado a essa empresa? Cargo que ocupa na empresa?
9. Para quais plataformas já desenvolveu e desenvolve atualmente?

Questões relacionadas a indústria brasileira

1. Qual denominação considera mais adequada para uso no contexto do idioma brasileiro para referir-se a jogos eletrônicos: jogos digitais, games, video-games, jogos eletrônicos? Porque?
2. Quantas empresas ativas existem hoje em dia no Brasil (aproximadamente)?
3. Você citaria um marco ou uma data para o início da existência da indústria brasileira de games?
4. Você identifica um diferencial positivo da indústria brasileira em relação a indústria de outros países? Para responder, se desejar pode considerar a questão de um ponto de vista específico ou algo mais geral.

5. Você identifica um diferencial negativo da indústria brasileira em relação a indústria de outros países? Para responder, se desejar pode considerar a questão de um ponto de vista específico ou algo mais geral.

Questões relacionadas ao perfil e formação do Game Designer no Brasil

1. Dos diferenciais citados nas perguntas anteriores sobre a indústria brasileira, como você considera que eles afetam o trabalho do Game Designer no Brasil?
2. Sua empresa tem um cargo Designer de Games? O que ele faz?
3. Qual a hierarquia de cargos (organograma) da sua empresa? Caso a empresa não desenvolva unicamente Games, concentre a resposta na hierarquia das equipes de desenvolvimento desses tipos de projetos. Pede-se aqui atenção para não omitir cargos, tais como aqueles onde existem pessoas acumulando funções ou os cargos mais elevados da empresa, como Presidência e Diretorias.
4. No contexto da sua empresa em quais etapas e funções do processo de projeto de um jogo eletrônico o Game Designer atua e com quais profissionais da equipe ele tem que lidar ou se comunicar?
5. Quais são as características de um bom Game Designer?
6. Você acha que os requisitos para um bom Game Designer variam de acordo com o tipo de plataforma para o qual ele vai projetar?
7. Qual a formação universitária do(s) Game Designer(s) da sua empresa?
8. Caso ele(s) NÃO tenha(m) formação universitária, o que levou cada um deles a se qualificar para o cargo?
9. Caso ele (s) tenha(m) formação universitária, mas não em um curso específico de Design de Games:
 - => o quanto dessa formação você acredita que influencia diretamente no desempenho do trabalho como Designer de Games?
 - => Porque apesar de não ser formado em um curso específico de Design de Games ainda assim ele desempenha a função (o quanto é resultado da trajetória de vida, cultura, personalidade, etc)?

10. Caso ele (s) tenha(m) formação universitária em um curso específico Design de Games, o quanto dessa formação específica representa um diferencial para o desempenho da função?
11. Ele(s) entraram na empresa diretamente no cargo de Game Designer(s)? Se não, qual foi a trajetória dele(s) dentro da empresa? Se sim, Quais diferenciais ele(s) apresentou/apresentaram para ser(em) contratado(s) para o cargo?
12. Quais documentos de Design são produzidos nos projetos da sua empresa e por quem são elaborados?
13. Você identifica problemas de comunicação na equipe decorrentes de terminologia? Exemplo: o artista não compreende o que o programador diz.
14. O que você vê de semelhante entre a lógica de raciocínio do Programador e do Designer de Games?
15. Até qual nível de aprofundamento você acha que o Designer de Games deve ter das áreas de Design, Arte e Informática para que possa atuar nessa função?
16. Quais qualificações/habilidades/experiência ou conhecimento falta(m) no Game Designer da sua empresa?
17. Você acha que o Game Designer no Brasil tem ou deve ter algum diferencial em relação ao Game Designer de outros países devido a alguma particularidade da indústria nacional?
18. Como você acha que o perfil do Game Designer brasileiro vai mudar a partir do momento em que cursos voltados para a formação específica de Designer de Games começarem a formar alunos? As empresas mudarão sua forma de seleção de profissionais para o referido cargo?

ANEXO III - Tabela do Levantamento dos Cursos de nível superior no Brasil para formação de Designers de Games

Região	UF	Cidade	Instituição	Nível	Formação	Nome do Curso	Duração
Bacharelados							
Sudeste	SC	Camboriu	Universidade do Vale do Itajaí - Univale	Gra	Bacharel	Graduação em Design de Jogos e Entretenimento Digital	7 semestres
			http://www.univali.br/modules/system/stdreq.aspx?P=3190&VID=default&SID=725785082212822&S=1&A=closeall&C=29904				
	SP	São Paulo	Universidade Anhembi Morumbi	Gra	Bacharel	Design de Games	4 anos
			http://portal.anhembi.br/publique/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?undefined&UserActiveTemplate=_template04?&infoid=152&rndval=1205347773703&sid=11				
Graduação Tecnológica							
Sudeste	ES	Vila Velha	Centro Universitario Vila Velha	Gra	Tecnólogo	Jogos Digitais	2,5 anos
			http://www.uvv.br/cursos/info_curso.asp?id=191&tpcurso=3				
	MG	Belo Horizonte	Infórium	Gra	Tecnólogo	Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos	2,5 anos (5 semestres)
			http://www.inforium.com.br/interna/desenvolvimento_jogos_eletronicos.php				
	RJ	Rio de Janeiro	Universidade Estácio de Sá	Gra	Tecnólogo	JOGOS DIGITAIS (Arte e Design e Desenvolvimento de Software para Entretenimentos Digitais)	2,5 anos
			http://www.estacio.br/_cursos/politecnico/jogos_digitais/default.asp				

Região	UF	Cidade	Instituição	Nível	Formação	Nome do Curso	Duração
	SP	São Paulo	UniCSul - Universidade Cruzeiro do Sul	Gra	Tecnólogo	Jogos Digitais	4 semestres
			http://www.cruzeirosul.edu.br/				
		São Paulo	PUC-SP	Gra	Tecnólogo	Curso Superior em Tecnologia Design de Games	6 semestres
			http://www.pucsp.br/paginas/ensino_pesquisa/cursos/design_de_games/				
		São Paulo	SENAC	Gra	Tecnólogo	Tecnologia em Jogos Digitais	2,5 anos
			http://www.sp.senac.br/jsp/default.jsp?newsID=DYNAMIC,oracle.br.dataservers.CourseDataServer,selectCourse&course=3778&template=409.dwt&unit=NONE&testeira=723&type=G&sub=0				
Sul	RS	São Leopoldo	Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS	Gra	Tecnólogo	Jogos Digitais	3 anos
			http://www.unisinos.br/graduacao_tecnologica/jogos/				
	PR	Curitiba	Universidade Positivo	Gra	Tecnólogo	Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais	2 anos e 6 meses
			http://www.centrotecnicocoup.com.br/ver_conteudo.aspx?codigo=1457				
Especialização							
Centro Oeste	DF	Brasilia	IESB - Instituto de educação superior de Brasília	Pos	Especialização	Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos	420 Horas/Aula
			http://www.iesb.br				
Sudeste	SP	São Paulo	SENAC - SP	Pos	Especialização	Games: Produção e Programação	408 horas
			http://www.sp.senac.br/jsp/default.jsp?newsID=DYNAMIC,oracle.br.dataservers.CourseDataServer,selectCourse&course=2194&template=397.dwt&testeira=595				