



**cursos livres**  
cásper líbero

# Jornalismo de Games

## **Data**

16 a 20 de julho de 2018 (segunda a sexta), 19h às 22h.

## **Carga horária**

15 horas.

## **Investimento**

R\$500,00

## **Apresentação**

Em pouco mais de 40 anos de história, os jogos eletrônicos se tornaram o produto mais rentável na indústria do entretenimento – tem exigido dos veículos de comunicação editorias dedicadas ao tema. Sites especializados em jogos não apenas surgem a cada dia, como se viabilizam como modelo de negócios. Diante disso, o curso proposto pretende introduzir e capacitar o jornalista com um repertório para a cobertura e a crítica em videogames. Para tanto, reforçará princípios jornalísticos importantes enquanto discute os jogos eletrônicos enquanto sistemas de expressão, de experiência e seus impactos culturais. O aluno sairá do curso com uma caixa de ferramentas complexa do game design e de estudos culturais para cobrir a indústria dos jogos e analisar criticamente os videogames.

## **Objetivos**

Introduzir jornalistas aos principais conteúdos teóricos sobre jogos e aos conceitos e práticas em game design, para capacitá-los a cobrir videogames para um público cada vez mais exigente e formar um pensamento crítico sobre estes produtos, entendendo os ambientes culturais dos quais fazem parte e os quais estes próprios transformam.

## **Público Alvo**

O curso é direcionado a profissionais e estudantes de Jornalismo, habituados ou interessados com o tema proposto.

## **Professor**

### **Tiago Mota**

Mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), comunicólogo e jornalista formado pela Faculdade Cásper Líbero (FCL). Desenvolveu a pesquisa *Tablet, o Brinquedo*: um estudo da apropriação lúdica da tecnologia por crianças do primeiro ano do ensino fundamental, em que se debruça na experiência de jogos educacionais e no caráter lúdico da apropriação das mídias. Participou da concepção do newsgame *Desafio Aquático*, para o jornal *O Estado de S. Paulo*. Como jornalista, assinou por três anos a coluna de games e tecnologia da revista *Sexy* e, atualmente, atua no segmento de marketing de conteúdo.

## **Programa de aula**

### **Aula 1**

- Introdução ao game design e ao review de jogos.
- A trajetória do jornalismo cultural do século.
- O jogo na cultura: o conceito de círculo mágico e os elementos lúdicos da cultura contemporânea.

### **Aula 2**

- Videogame como arte.
- Videogame como mídia.
- Sistemas de representações simbólicas nos games.
- Games e ficções.
- Games como narrativas caleidoscópicas. O impacto cultural dos games.

### **Aula 3**

- Os conceitos de jogo.
- As retóricas do lúdico.
- As particularidades do jogo digital.
- A noção de cibertexto e de semiótica ergódica.
- Transformação, Imersão e Agência como categorias dos videogames.

### **Aula 4**

- Sobre regras e mecânicas.
- As tipologias de regras de Gonzalo Frasca e de Katie Salen e Eric Zimmerman.
- As mecânicas de espaço, objetos e atributos, ações, regras, habilidade e sorte.
- O conceito de balanceamento em games.
- Aprendendo a dissecar a experiência do jogo.

## Aula 5

- Jornalismo de games: cobertura e crítica.
- O dia a dia da cobertura.
- Desenvolvendo reportagens sobre jogos.
- O papel do crítico em uma forma de expressão ainda emergente.
- Aplicando o novo repertório na elaboração de críticas de jogos.

## Forma de pagamento

### Pessoa física

Boleto - Valor integral. O boleto tem 5 dias úteis para vencimento.

Cartão de Crédito - Parcelas com valor mínimo de R\$ 200,00.

### Pessoa jurídica

No caso de pagamento por empresa, o próprio responsável financeiro deve conduzir o cadastro (com os dados da empresa) para que a nota saia com os dados da empresa; além de poder pagar com boleto (valor integral) ou pelo cartão de crédito corporativo (com possibilidade de parcelamento também).

*Alunos, ex-alunos e funcionários da Fundação Cásper Líbero têm 10% desconto.*

## Informações importantes

I. A quantidade de vagas disponíveis é controlada de acordo com o número de inscrições pagas.  
II. A inscrição estará devidamente aceita após a confirmação do pagamento até o início do curso. Para matrícula via boleto bancário o pagamento do boleto deverá ser realizado em até 2 dias úteis antes do início do curso.

III. A confirmação de vaga ocorrerá via e-mail a ser enviado pelo Centro de Eventos Cásper Líbero.

IV. Caso o participante efetue o pagamento após o preenchimento das vagas, terá o reembolso de 100% do valor pago.

V. O horário do curso deverá ser seguido rigorosamente. O aluno só poderá faltar em 25% das aulas, ou não receberá o certificado.

VI. O curso poderá ser cancelado pela Instituição por falta de quórum com até 48 horas de antecedência da data prevista para seu início.

VII. A Faculdade Cásper Líbero não se responsabiliza por custos extras do aluno, como por exemplo hospedagem, passagem, combustível, estacionamento e alimentação.

VIII. Os reembolsos seguirão os seguintes procedimentos:

- Desistência do aluno, no prazo de 7 dias contados da data de contratação e que não tenha utilizado o serviço: ressarcimento de 100% do valor pago.

- Desistência do aluno, antes do início do curso: ressarcimento de 100% do valor pago.

- Desistência do aluno, com até 50% de aulas transcorridas: ressarcimento de 50% do valor pago.

- Desistência do aluno, após o início do curso e depois de transcorridos mais de 50% das aulas: não haverá ressarcimento do valor pago.

- Desistência pela Instituição por falta de quórum na turma: ressarcimento de 100% do valor pago.

IX. Os reembolsos referentes a pagamento via boleto terão o prazo de 15 dias úteis (crédito em conta bancária do contratante, a contar do envio dos dados bancários) para serem realizados.

Os reembolsos referentes a pagamento via cartão de crédito terão o prazo de 15 dias úteis para estorno na fatura do cliente. Em ambos os casos, devem ser solicitados pelo e-mail [eventos@fcl.com.br](mailto:eventos@fcl.com.br).

FACULDADE  
CÁSPER LÍBERO

Av. Paulista, 900 - São Paulo - SP

(11) 3170-7995 [eventos@fcl.com.br](mailto:eventos@fcl.com.br) [casperlibero.edu.br](http://casperlibero.edu.br)