

Unidade Curricular	Escrita Criativa para Jogos	Área Científica	Game Design/Ciência da Comunicação
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	2
Tipo	Semestral	Semestre	1
Nível	1-2	Créditos ECTS	6.0
Código	8309-801-2105-00-23		
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - - TP 60 PL - TC - S - E - OT - O -

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Jorge Miguel Ferrao Palinhos

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Demonstrar capacidade criativa e técnica ao nível da escrita;
2. Dominar instrumentos teóricos e sobretudo práticos nas áreas da descrição, da narração e da poética;
3. Demonstrar competências específicas de escrita de jogos digitais, nomeadamente na criação de: conceitos criativos; diálogos in-game e para cut-scenes; jogos baseados em componentes escritas.
4. Reconhecer e adotar convenções de género na escrita para / de jogos digitais.
5. Aplicar capacidades críticas e de análise ao nível da leitura de textos variados.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Ser fluente na língua portuguesa ou inglesa.

Conteúdo da unidade curricular

Perspetiva histórico-cultural do conceito de escrita criativa; Estudo dos princípios da linguagem; Plasticidade da linguagem escrita; Estilo e género literário; Introdução ao conceito de ficção; Não-linearidade e jogos; Diálogos; Jogos baseados em componentes escritas; Crítica e análise de textos variados.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Perspetiva histórico-cultural do conceito de escrita criativa:
 - O que é criatividade;
 - Escrita, leitura e oralidade.
2. Estudo dos princípios da linguagem.
3. Plasticidade da linguagem escrita:
 - Técnicas de descrição;
 - Voz;
 - Estruturação do texto;
 - Figuras de estilo.
4. Introdução ao conceito de ficção.
5. O conto.
6. A banda desenhada.
7. O policial.
8. Não-linearidade e jogos:
 - História vs. jogo;
 - Técnicas para a imersão da história;
9. Diálogos:
 - Estruturação e dinamização;
 - O papel do diálogo no jogo;
10. Jogos baseados em componentes escritas:
 - RPGs em papel;
 - Jogos de aventura baseados em texto.
11. Crítica e análise de textos variados.

Bibliografia recomendada

1. Breault, M. (2020). Narrative Design. The Craft of Writing for Games. Boca Raton, FL: CRC Press. [ISBN 9780367191528]
2. Despain, W. (2020). Professional Techniques for Video Game Writing. 2nd Ed. Boca Raton, FL: CRC Press. [ISBN 9780367184773]
3. Dille, F. & Platten, J. Z. (2008). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. Nova Iorque: Lone Eagle Publishing. [ISBN: 9781580650663]
4. Lebowitz, J. & Klug, C. (2011). Interactive Storytelling for Video Games. Burlington, MA & Oxford: Focal Press. [ISBN: 0240817176]
5. Mancelos, J. (2012). Manual de Escrita Criativa. Lisboa: Edições Colibri. [ISBN: 9896892296]

Métodos de ensino e de aprendizagem

Horas presenciais: - Método expositivo, com recurso à leitura de textos variados. - Método interrogativo, por forma a desenvolver a capacidade crítica. - Método ativo, em que os discentes resolvem exercícios e desenvolvem projetos. Horas não presenciais: - Método ativo, em que os discentes realizam trabalhos e desenvolvem projetos.

Alternativas de avaliação

- AVALIAÇÃO FINAL (interno e mobilidade): - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
- Portfólio - 15% (Exercícios e atividades desenvolvidos ao longo do semestre, com revisão entre pares.)
- Temas de Desenvolvimento - 10% (Projeto desenvolvido no âmbito da Semana Interdisciplinar.)
- Trabalhos Práticos - 15% (Escrita e reescrita de uma narrativa.)
- Projetos - 20% (Escrita e desenvolvimento de um RPG em papel.)
- Projetos - 20% (Escrita e desenvolvimento de um jogo de aventura, usando software específico.)
- Projetos - 20% (Projeto integrado entre unidades curriculares do semestre.)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Jorge Miguel Ferrao Palinhos	João Paulo Pereira de Sousa	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
30-09-2023	03-10-2023	13-10-2023	09-11-2023