

| | | | |
|--------------------------|--|-------------------|--|
| Unidade Curricular | História, Fantasia e Ficção Científica | Área Científica | 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 | 2 |
| Nível | 1-2 | Créditos ECTS | 6.0 |
| Código | 8309-801-2203-00-23 | | |
| 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) Joana Ines Veiga Guerra da Costa Tavares

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Compreender a ficção histórica, a fantasia e a ficção científica enquanto géneros transversais a vários meios;
2. Fazer a sua contextualização histórica, social e cultural;
3. Desenvolver capacidades de leitura e análise de obras literárias, fílmicas e de jogos digitais destes géneros;
4. Adquirir capacidades criativas para estruturar uma história / ideia com recurso aos elementos caraterísticos destes géneros.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Conhecer a linguagem audiovisual básica

Conteúdo da unidade curricular

O estudo e análise dos diferentes géneros de ficção enquanto matriz ficcional dos jogos digitais, possibilita a distinção e compreensão das suas principais características, assim como do seu contexto e evolução histórica. Ao mesmo tempo, o estudo dos processos e metodologias de adaptação nos mais variados suportes narrativos, permite evidenciar potenciais dificuldades na sua aplicabilidade nomeadamente ao nível de uma estrutura lúdica interativa.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Ficção de Género e Jogos Digitais
 - Relações entre ficção de género e jogos digitais
 - Introdução à história da ficção de género
2. A aventura e o aventureiro da ficção de género como matriz da estrutura narrativa lúdica
3. Intertextualidade e adaptação
 - Princípios, métodos e problemas
 - Estudos de caso: o mesmo universo ficcional em livros, filmes e jogos
4. Ficção histórica
 - História, marcas e exemplos
 - Subgéneros: História alternativa; viagens no tempo
 - Estudos de caso
5. Fantasia
 - História, marcas e exemplos
 - Subgéneros: High Fantasy, Sword-and-Sorcery, Dark Fantasy, Horror
 - Estudos de Caso
6. Ficção Científica
 - História, marcas e exemplos
 - Subgéneros: Hard Science Fiction, Cyberpunk, Space Opera
 - Estudos de Caso

Bibliografia recomendada

1. Clute, J. e Nichols, P. (1993). The Encyclopedia of Science Fiction. London: Orbit Books. [ISBN: 9780246110206]
2. Fowkes, K. A. (2010). The Fantasy Film. New York: Wiley-Blackwell. [ISBN: 9781405168793]
3. Sanders, J. (2006). Adaptation and Appropriation. Oxon: Routledge. [ISBN: 9780415311724]
4. Vandermeer, J. (2013). Wonderbook: The Illustrated Guide to Creating Imaginative Fiction. New York: Abrams Image. [ISBN: 9781419704420]
5. Abbott, H. P. (2002). The Cambridge Introduction to Narrative. Cambridge: CUP. [ISBN: 9780521715157]

Métodos de ensino e de aprendizagem

- a) Método expositivo, visionamento de material audiovisual;
- b) Método interrogativo, de forma a que os alunos desenvolvam a capacidade crítica;
- c) Método ativo, através do desenvolvimento de trabalhos em dinâmica de grupos e individual incentivando o ensino ativo, e permitindo a construção do conhecimento de maneira coletiva, por meio de discussões temáticas.

Alternativas de avaliação

1. Avaliação Contínua (estudantes em mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
 - Trabalhos Práticos - 20% (nota mínima 7/20 Análise de um subgénero de ficção - filme e jogo)
 - Projetos - 40% (nota mínima 7/20 Evento histórico para um jogo analógico- 20%; Narrativa jogo digital -20%)
 - Estudo de Casos - 20% (nota mínima 7/20 Análise, apresentação e discussão de um artigo temático)
 - Temas de Desenvolvimento - 20% (Semana Interdisciplinar -10% ; Projeto Integrado - 10%)
2. Avaliação Final (estudantes em mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
 - Exame Final Escrito - 20% (nota mínima 7/20 Teste final)
 - Trabalhos Práticos - 20% (nota mínima 7/20 Nova análise de um subgénero de ficção (filme e jogo))
 - Projetos - 40% (nota mínima 7/20 Evento histórico para um jogo analógico (20%) ; Narrativa jogo digital (20%))
 - Temas de Desenvolvimento - 20% (Semana Interdisciplinar (10%); Projeto Integrado (10%))

Língua em que é ministrada

1. Português

Língua em que é ministrada

2. Inglês

Validação Eletrónica

| | | | |
|---|----------------------------------|----------------------------------|------------------------------|
| Joana Ines Veiga Guerra da Costa Tavares | Barbara Costa Vilas Boas Barroso | Barbara Costa Vilas Boas Barroso | Luisa Margarida Barata Lopes |
| 28-03-2024 | 10-04-2024 | 10-04-2024 | 17-04-2024 |