INSTITUTO POLITÉCNICO DE BRAGANÇA

Unidade Curricular	Opção 2 - Universos narrativos & escrita de jogos	Área Científica	Artes/Design de Jogos/Informática/Ciências Sociais e Emp.
Mestrado em	Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	1
Nível	2-1	Créditos ECTS	6.0
Tipo	Semestral	Semestre	1
Código	5074-802-1104-01-23		

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 Tutórica; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s): Jorge Miguel Ferrao Palinhos

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
1. Compreender a relação entre espaço ficcional e enredo ambiental no design de jogos;
2. Identificar o potencial narrativo dos espaços e desenvolver princípios e técnicas de criação de universos ficcionais e narrativas em ambientes multimodais — do texto (ficção interativa) ao audiovisual
3. Aplicar as principais técnicas de design de universo ficcional e narrativa no suporte à criação de ambientes interativos e/ou lúdicos;

Pré-requisitos

Não aplicável

Conteúdo da unidade curricular

A unidade curricular de Universos Narrativas e Desenvolvimento de Jogos tem por objetivo aprofundar conceitos de design de narrativa, nomeadamente criação de universos lúdicos, o uso do espaço na criação de narrativas interativas e relação entre enredo e mecânicas de jogos.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. - Design de universos lúdicos
   - Design de personagens e construção do mundo
   - Design de Nível
2. - Narrativa, História e Enredo
   - Espaço e narrativa
   - Modalidades da narrativa interativa
3. - Sistemas de Diálogo
   - Programação de Fluxos de Decisão e Diálogo

Bibliografia recomendada

1. Juul, Jesper (2005) Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: MIT Press
2. Howard, Jeff (2008) Quests, Design, Theory and History in Games and Narratives. Wellesley: A.K. Peters
3. Heussner, Tobias (ed.) (2019) The Advanced Game Narrative Toolbox. Boca Raton: Taylor and Francis
4. McRae, E, (2017), Narrative Design for Indies: Getting Started, Kindle edition, Narrative Limited.
5. Zagalo, N. (2020). Engagement Design: Designing for Interaction Motivations. Springer Nature. Berlin. DOI: 10.1007/978-3-030-37085-5

Métodos de ensino e de aprendizagem

O processo de ensino/aprendizagem observa uma abordagem baseada em sessões teórico-práticas para assegurar a complementaridade recíproca entre a teoria e a prática. Este serão ancorado em numerosos exercícios práticos, tanto de escrita, como de exploração das propriedades espaciais, uso da não linearidade em jogos pen and paper e de tabuleiro, e ainda exemplos de jogos digitais.

Alternativas de avaliação

- Avaliação Final - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
  - Temas de Desenvolvimento - 30% (Investigação sobre um mundo ficcional.)
  - Trabalhos Práticos - 35% (Desenvolvimento de elementos narrativos de um mundo ficcional)
  - Trabalhos Práticos - 35% (Desenvolvimento de um mundo ficcional partilhado.)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Jorge Miguel Ferrao Palinhos	João Paulo Pereira de Sousa	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Luisa Margarida Barata Lopes
12-10-2023	15-10-2023	13-11-2023	11-12-2023

Este documento só tem validade académica depois de autenticado, em todas as suas folhas, com o selo a óleo da Instituição.