Unidade Curricular	Narrativa Não-Linear			Área Científica	Ciências da Comunicação								
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais			Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela								
Ano Letivo	2022/2023	Ano Curricular	1	Nível	1-1	Créditos ECTS	6.0						
Tipo	Semestral	Semestre	1	Código	8309-414-1103-00-22								
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): 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 os conceitos fundamentais da narrativa audiovisual.
2. Reconhecer e empregar as técnicas específicas de escrita para formatos audiovisuais e interativos.
3. Distinguir e compreender as diferentes características entre as narrativas lineares, não-lineares e multi-lineares no cinema.
4. Demonstrar competências de análise de estruturas narrativas que utilizam o flashback, múltiplos pontos de vista, disrupções temporais, de espaço e de história.
5. Conhecer a linguagem audiovisual: planos, enquadramentos, posições e movimentos de câmara.
6. Compreender e utilizar conceitos base de escrita e narração em jogos digitais.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Não aplicável.

Conteúdo da unidade curricular

Narrativa cinematográfica;
Narrativa linear no cinema;
Narrativa não-linear e multi-linear no cinema;
Linguagem audiovisual;
Narrativa em Jogos;
Escrita de guiões para cut-scenes.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Narrativa cinematográfica
   - definição do conceito e dos seus elementos.
2. Narrativa linear no cinema:
   - modelo dos três atos of Syd Field e o modelo das quatro partes Kristin Thompson;
   - a Viagem do Herói de Joseph Campbell;
   - modelo do cinema clássico
3. A narrativa não-linear e multi-linear no cinema:
   - perspetiva histórica e o modelo do cinema moderno e contemporâneo (os filmes puzzle).
4. Linguagem audiovisual:
   - cena, sequência e planos, som.
5. A narrativa nos jogos:
   - conceitos de narração e informação narrativa em jogos;
   - estruturas narrativas base;
   - análise de jogos
   - escrita de cut-scenes.

Bibliografia recomendada

1. Bateman, C. (Ed.). (2007). Game writing: narrative skills for videogames. Boston: Charles River Media. [ISBN: 9781584504900]
2. Bordwell, D. (1985). Narration in the Fiction Film (p. 370). Madison: The University of Wisconsin Press. [ISBN: 9780299101749]
3. Buckland, W. (Ed.). (2009). Puzzle Films - Complex Storytelling in Contemporary Cinema. Malden: Wiley-Blackwell. [ISBN: 9781405168625]
4. Thompson, K. (1999). Storytelling in the new Hollywood: understanding classical narrative technique. Cambridge and London: Harvard University Press. [ISBN: 0674839757]
5. Mancelos, J. (2017). Introdução à Narrativa Cinematográfica. Edições Colibri

Métodos de ensino e de aprendizagem

Horas de contacto

Método expositivo: transmissão de conhecimentos de forma estruturada e contínua.
Método interrogativo: desenvolvimento da capacidade crítica. Método activo: resolução de atividades, de forma a permitir a consolidação dos conhecimentos.

Horas não presenciais
Método activo: desenvolvimento dos trabalhos propostos.

Alternativas de avaliação

- Avaliação Distribuída (internos e mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
  - Projetos - 30% (Grupo: Desenvolvimento de um guião para cut-scene;(nota mínima 7/20;)
  - Estudo de Casos - 30% (Grupo: Análise de um jogo (nota mínima 7/20 ;)
  - Prova Intercalar Escrita - 30% (Individual: Teste escrito; (nota mínima 7/20;)
  - Temas de Desenvolvimento - 10% (Semana Interdisciplinar;)

Língua em que é ministrada

1. Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

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

Língua em que é ministrada

2. Inglês

Validação Eletrónica

Joana Ines Veiga Guerra da Costa Tavares	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
29-10-2022	30-10-2022	12-11-2022	14-11-2022

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