

Unidade Curricular	História, Fantasia e Ficção Científica	Área Científica	Ciências da Comunicação
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela
Ano Letivo	2021/2022	Ano Curricular	2
Tipo	Semestral	Semestre	2
Nível	1-2	Créditos ECTS	6.0
Código	8309-414-2204-00-21		
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;
- d) Método PBL (problem based learning), incentivando o ensino ativo, e permitindo a construção do conhecimento de maneira coletiva, por meio de discussões temáticas.

Alternativas de avaliação

1. Distribuída (estudantes em mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
 - Trabalhos Práticos - 20% ((nota mín 7/20)
 - Pesquisa de um evento histórico para criação de um jogo analógico
 - Trabalhos Experimentais - 45% ((nota mín 7/20)
 - Narrativa (hist, fant. ou sci-fi) jogo digital 3D - 25%
 - Proj. int - 10%
 - Sem. Inter -10%
 - Temas de Desenvolvimento - 15% ((nota mín 7/20)
 - Análise, apresentação e discussão de um artigo temático)
 - Estudo de Casos - 20% ((nota mín 7/20)
 - Género (histórico, fantasia e ficção científica), na literatura, cinema e videojogos)
2. Distribuída (Estudantes em Mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
 - Exame Final Escrito - 35% ((nota mín 7/20)
 - Teste final com a matéria leccionada)

Alternativas de avaliação

- Trabalhos Experimentais - 45% ((nota mín 7/20
Narrativa (hist, fant. ou sci-fi) jogo digital 3D - 25%
Proj. int - 10%
Sem. Inter -10%)
- Estudo de Casos - 20% ((nota mín 7/20
Gênero (histórico, fantasia e ficção científica), na literatura, cinema e videojogos)

Língua em que é ministrada

1. Português
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
05-04-2022	06-04-2022	07-04-2022	07-04-2022