INSTITUTO POLITÉCNICO DE BRAGANÇA

Unidade Curricular	Narrativa Não-Linear	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	1
Nível	1-1	Créditos ECTS	6.0
Tipo	Semestral	Semestre	1
Código	8309-801-1103-00-23		

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 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 conceitos fundamentais da narrativa audiovisual.
2. Reconhecer e empregar técnicas específicas de escrita para formatos audiovisuais e interativos.
3. Distinguir e compreender diferentes características entre narrativas lineares, não-lineares e multi-lineares.
4. Demonstrar competências de análise de estruturas narrativas que usam 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
   - Principios teóricos da narrativa.
   - Estruturas narrativas: o modelo dos 3 atos e a Jornada do Herói.
   - Elementos da narrativa: enredo, narração, personagens, espaço e tempo.
2. Narrativa linear no cinema
   - O cinema clássico ou cinema de Hollywood
3. A narrativa não-linear e multi-linear no cinema
   - O modelo do cinema moderno e contemporâneo.
4. Linguagem audiovisual
   - Cena, sequência, planos, audio, cutscenes, storyboard.
5. Argumento audiovisual
   - Ideia, tema, storyline, sinopse, argumento, guião, storyboard, cutscenes
6. A narrativa interativa nos videojogos
   - Interatividade, agência
   - Estruturas narrativas base;
   - Análise de jogos
   - Desenvolvimento de guiões para 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

1. Avaliação Contínua (interno e mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
   - Projetos - 30% (Desenvolvimento de uma narrativa para um jogo e guião uma para cutscene; (nota mínima 7/20;)
   - Estudo de Casos - 30% (Análise de um jogo (nota mínima 7/20 ;)
   - Prova Intercalar Escrita - 30% (Teste escrito; (nota mínima 7/20;)
   - Temas de Desenvolvimento - 10% (Semana Interdisciplinar;)
2. Época de Recurso e Especial (interno e mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
   - Projetos - 30% (Desenvolvimento de uma narrativa para um jogo e guião uma para cutscene; (nota mínima 7/20;)
   - Estudo de Casos - 30% (Análise de um jogo (nota mínima 7/20 ;)
   - Exame Final Escrito - 30% (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
2. Inglês

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

Validação Eletrónica

Joana Ines Veiga Guerra da Costa Tavares	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
21-11-2023	22-11-2023	07-02-2024	14-02-2024

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