

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
Tipo	Semestral	Semestre	1
Nível	1-1	Créditos ECTS	6.0
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 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 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
 - Princípios 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

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