

Unidade Curricular	História, Fantasia e Ficção Científica	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	2
Tipo	Semestral	Semestre	2
Nível	1-2	Créditos ECTS	6.0
Código	8309-801-2203-00-23		
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 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 e individual incentivando o ensino ativo, e permitindo a construção do conhecimento de maneira coletiva, por meio de discussões temáticas.

### Alternativas de avaliação

1. Avaliação Contínua (estudantes em mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
  - Trabalhos Práticos - 20% (nota mínima 7/20 Análise de um subgénero de ficção - filme e jogo)
  - Projetos - 40% (nota mínima 7/20 Evento histórico para um jogo analógico- 20%; Narrativa jogo digital -20%)
  - Estudo de Casos - 20% (nota mínima 7/20 Análise, apresentação e discussão de um artigo temático)
  - Temas de Desenvolvimento - 20% (Semana Interdisciplinar -10% ; Projeto Integrado - 10%)
2. Avaliação Final (estudantes em mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
  - Exame Final Escrito - 20% (nota mínima 7/20 Teste final)
  - Trabalhos Práticos - 20% (nota mínima 7/20 Nova análise de um subgénero de ficção (filme e jogo))
  - Projetos - 40% (nota mínima 7/20 Evento histórico para um jogo analógico (20%) ; Narrativa jogo digital (20%))
  - Temas de Desenvolvimento - 20% (Semana Interdisciplinar (10%); Projeto Integrado (10%))

### Língua em que é ministrada

1. Português

## Língua em que é ministrada

2. Inglês

## Validação Eletrónica

Joana Ines Veiga Guerra da Costa Tavares	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Luisa Margarida Barata Lopes
28-03-2024	10-04-2024	10-04-2024	17-04-2024