

Unidade Curricular	Narrativa Não-Linear	Área Científica	Ciências da Comunicação
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo
Ano Letivo	2020/2021	Ano Curricular	1
Tipo	Semestral	Semestre	1
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - - TP 60 PL - - TC - - S - - E - - OT - - O - -
Nível	1-1	Créditos ECTS	6.0
Código	8309-414-1103-00-20		

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 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 das 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;
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

- Leitura de textos e visionamento de material audiovisual;
- Resolução de exercícios de estudo de caso para desenvolvimento de um espírito crítico;
- Desenvolvimento de trabalhos de escrita criativa para fomentar a criatividade entre todos.

Alternativas de avaliação

1. Avaliação Distribuída (alunos em mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
 - Trabalhos Práticos - 25% (Vários exercícios na aula e participação nas discussões (nota mínima 7/20)
 - Projetos - 40% (Criação de uma narrativa não linear para um jogo e escrita de uma cut-scene (nota mínima 7/20)
 - Estudo de Casos - 35% (Análise narrativa de um jogo digital (nota mínima 7/20)
2. Avaliação Distribuída (alunos em mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
 - Exame Final Escrito - 50% (Questões de desenvolvimento para aplicação dos conteúdos teóricos (nota mínima 7/20.)
 - Projetos - 50% (Criação de uma narrativa não linear para um jogo e escrita de uma cut-scene (nota mínima 7/20)

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	João Paulo Pereira de Sousa	Aida Maria Oliveira Carvalho	Luisa Margarida Barata Lopes
30-10-2020	02-11-2020	02-11-2020	04-11-2020