

Unidade Curricular	Escrita Criativa para Jogos	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	2
Nível	1-2	Créditos ECTS	6.0
Tipo	Semestral	Semestre	1
Código	8309-414-2104-00-20		
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) Jorge Miguel Ferrao Palinhos

### Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Demonstrar capacidade criativa e técnica ao nível da escrita;
2. Dominar instrumentos teóricos e sobretudo práticos nas áreas da descrição, da narração e da poética;
3. Demonstrar competências específicas de escrita de jogos digitais, nomeadamente na criação de: conceitos criativos; diálogos in-game e para cut-scenes; jogos baseados em componentes escritas.
4. Aplicar capacidades críticas e de análise ao nível da leitura de textos variados.

### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:  
Ser fluente na língua portuguesa ou inglesa.

### Conteúdo da unidade curricular

Perspetiva histórico-cultural do conceito de escrita criativa; Estudo dos princípios da linguagem; Plasticidade da linguagem escrita; Estilo e género literário; Introdução ao conceito de ficção; Não-linearidade e jogos; Diálogos; Jogos baseados em componentes escritas; Crítica e análise de textos variados.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Perspetiva histórico-cultural do conceito de escrita criativa:
  - O que é criatividade;
  - Escrita, leitura e oralidade.
2. Estudo dos princípios da linguagem.
3. Plasticidade da linguagem escrita:
  - Técnicas de descrição;
  - Voz;
  - Estruturação do texto;
  - Figuras de estilo.
4. Introdução ao conceito de ficção.
5. O conto.
6. A banda desenhada.
7. O policial.
8. Não-linearidade e jogos:
  - História vs. jogo;
  - Técnicas para a imersão da história;
9. Diálogos:
  - Estruturação e dinamização;
  - O papel do diálogo no jogo;
10. Jogos baseados em componentes escritas:
  - RPGs em papel;
  - Jogos de aventura baseados em texto.
11. Crítica e análise de textos variados.

### Bibliografia recomendada

1. Carmelo, L. (2005). Manual de escrita criativa. Mem-Martins: Europa-América. [ISBN: 9721055816]
2. Despain, W. (2008). Professional Techniques for Videogame Writing. Wellesley, MA: A. K. Peters. [ISBN: 156881416X]
3. Dille, F. & Platten, J. Z. (2008). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. Nova Iorque: Lone Eagle Publishing. [ISBN: 9781580650663]
4. Lebowitz, J. & Klug, C. (2011). Interactive Storytelling for Video Games. Burlington, MA & Oxford: Focal Press. [ISBN: 0240817176]
5. Mancelos, J. (2012). Manual de Escrita Criativa. Lisboa: Edições Colibri. [ISBN: 9896892296]

### Métodos de ensino e de aprendizagem

Horas presenciais: - Método expositivo, com recurso à leitura de textos variados. - Método interrogativo, por forma a desenvolver a capacidade crítica. - Método ativo, em que os discentes resolvem exercícios. Horas não presenciais: - Método ativo, em que os discentes realizam trabalhos.

### Alternativas de avaliação

- AVALIAÇÃO DISTRIBUÍDA - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
  - Trabalhos Práticos - 20% (Escrita e reescrita de uma narrativa)
  - Portfólio - 20% (Trabalhos desenvolvidos ao longo do semestre)
  - Projetos - 20% (Escrita e desenvolvimento de um RPG em papel.)
  - Projetos - 20% (Escrita e desenvolvimento de um jogo de aventura, usando software específico.)
  - Projetos - 10% (Projeto interdisciplinar)
  - Projetos - 10% (Projeto interdisciplinar Capstone)

### Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

## Validação Eletrónica

Jorge Miguel Ferrao Palinhos	João Paulo Pereira de Sousa	Aida Maria Oliveira Carvalho	Luisa Margarida Barata Lopes
24-11-2020	13-12-2020	14-12-2020	19-12-2020