

| | | | |
|--------------------------|----------------------------------------|-------------------|---------------------------------------------------------|
| Unidade Curricular | História, Fantasia e Ficção Científica | Área Científica | Ciências da Comunicação |
| Licenciatura em | Design de Jogos Digitais | Escola | Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo |
| Ano Letivo | 2018/2019 | Ano Curricular | 2 |
| Tipo | Semestral | Semestre | 2 |
| Horas totais de trabalho | 162 | Horas de Contacto | T - - TP 60 PL - TC - S - E - OT - O - |
| Nível | 1-2 | Créditos ECTS | 6.0 |
| Código | 8309-414-2204-00-18 | | |

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) Jorge Miguel Ferrao Palinhos

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

Estudo e análise dos géneros da ficção como matriz ficcional dos jogos digitais; Análise das características, história e modelos da ficção histórica, fantástica e científica; Estudo dos processos e metodologias da adaptação entre suportes narrativos. Análise das dificuldades de adaptação da estrutura narrativa para uma estrutura lúdica interactiva.

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. 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

Método expositivo e participativo. Trabalhos práticos. Estudos de caso.

Alternativas de avaliação

1. Distribuída - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Trabalhos Práticos - 19% (Pesquisa de um evento histórico para criação de um jogo analógico)
 - Apresentações - 19% (Criação de uma sequência fílmica segundo padrões de ficção de género.)
 - Temas de Desenvolvimento - 38% (Duas fichas de leitura de artigos temáticos.)
 - Apresentações - 19% (Análise de um subgénero de ficção, na literatura, cinema e videojogos)
 - Projetos - 5% (Nota da Semana Interdisciplinar.)
2. Estudantes em mobilidade - (Ordinário) (Final, Recurso)
 - Trabalhos Práticos - 19% (Pesquisa de um evento histórico para criação de um jogo analógico)
 - Trabalhos Práticos - 19% (Criação de guião fílmico segundo padrões de ficção de género.)
 - Temas de Desenvolvimento - 38% (Duas fichas de leitura de artigos temáticos.)
 - Temas de Desenvolvimento - 19% (Análise de um subgénero de ficção, na literatura, cinema e videojogos)
 - Projetos - 5% (Nota da Semana Interdisciplinar)

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 |
| 06-04-2019 | 07-05-2019 | 09-05-2019 | 15-05-2019 |