

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	2019/2020	Ano Curricular	2
Nível	1-2	Créditos ECTS	6.0
Tipo	Semestral	Semestre	2
Código	8309-414-2204-00-19		
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

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 (estudantes em mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
 - Trabalhos Práticos - 20% (Pesquisa de um evento histórico para criação de um jogo analógico (nota mínima 7/20))
 - Estudo de Casos - 20% (Análise de um subgénero de ficção, na literatura, cinema e videojogos (nota mínima 7/20))
 - Projetos - 30% (Criação de uma sequência fílmica segundo padrões de ficção de género (nota mínima 7/20))
 - Temas de Desenvolvimento - 20% (Duas fichas de leitura de artigos temáticos (nota mínima 7/20))
 - Trabalhos Experimentais - 10% (Semana Interdisciplinar)
2. Distribuída (Estudantes em Mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
 - Exame Final Escrito - 40% ((nota mínima 7/20))
 - Estudo de Casos - 20% (Análise de um subgénero de ficção, na literatura, cinema e videojogos (nota mínima 7/20))
 - Projetos - 30% (Criação de uma sequência fílmica segundo padrões de ficção de género (nota mínima 7/20))
 - Trabalhos Experimentais - 10% (Semana Interdisciplinar)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Joana Ines Veiga Guerra da Costa Tavares	João Paulo Pereira de Sousa	Aida Maria Oliveira Carvalho	Luisa Margarida Barata Lopes
01-03-2020	09-03-2020	09-03-2020	10-03-2020