

|                          |                          |                   |   |
|--------------------------|--------------------------|-------------------|---|
| 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<br>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                   |