

Ementa e Objetivos da Disciplina Narrativas no Design Interativo de Games

Ementa:

Esta disciplina está voltada para os princípios constitutivos de uma história, elementos de roteiro: Ideia, Storyline, Sinopse. Visa também à criação e desenvolvimento do personagem, diálogos, roteiro linear (cinematográfico). O videogame será estudado como narrativa literária. Isso implica o design narrativo, o roteiro não-linear (interativo), os pontos nodais e a recompensa e resolução. Seu objetivo é fornecer elementos para que os alunos conheçam e possam utilizar adequadamente formas contemporâneas de mecanismos narrativos, possibilitando a construção de personagens, diálogos, a criação de storylines, estruturas narrativas lineares e não-lineares. A disciplina prevê discussões teóricas e atividades práticas de criação de estruturas narrativas elementares e interativas.

Objetivos Gerais:

Disciplina de caráter laboratorial. O curso possibilita vivência em um processo de criação nesta área - pré-produção, produção e pós-produção; conhecimento técnico e de planejamentos administrativo, econômico e executivo. O programa é definido em função das pesquisas realizadas em no discussões entre alunos e professores. Neste caso, há um debate constante teórico e metodológico.

Objetivos Específicos:

Debater as configurações das narrativas digitais, em suas condições de existência no mundo contemporâneo:

A noção de narrativa e suas especificidades no mundo contemporâneo.

A percepção: o signo como um fenômeno estético.

As relações entre narrativa e uma nova configuração dos objetos.

Debater e desenvolver com os estudantes uma versão de um projeto narrativo para jogos (em grupo).

A relação entre espacialidade e temporalidade nas narrativas. Discutir os sentidos políticos, públicos, estéticos, sensíveis, cognitivos de cada projeto.

Discutir os sentidos políticos, públicos, estéticos, sensíveis, cognitivos de cada projeto.

Conteúdo Programático

Data / Semana	Conteúdo por Aula	Metodologia ou Estratégias de Ensino (Metodologias Ativas, projetos, sala de aula invertida, trabalhos em grupo, entrevistas, seminários)	Recursos Tecnológicos ou Físicos (Plataforma / Software / Aplicativos / Salas de Aula específicas / Laboratórios / Equipamentos)	Observações
03/03/2021	Aula 01_ Conteúdo Programático e Introdução	Apresentação do Curso	Plataforma Teams	
10/03/2021	Aula 02_ A Percepção: o signo como um fenômeno estético, ético e lógico	Aula Expositiva	Plataforma Teams	
17/03/2021	Aula 03_ Análise Semiótica do Jogo Journey e Jornada do Herói	Aula Expositiva	Plataforma Teams	
24/03/2021	Aula 04 _ Exercício de Análise de Jogos - Apresentação de Alunos	Metodologia Ativa - Apresentação dos alunos. 1a. Avaliação	Pesquisa na Internet - Apresentação no Teams	
31/03/2021	Aula 05_ Exercício de Análise de Jogos - Apresentação de Aluno	Metodologia Ativa - Apresentação dos alunos. 1a. Avaliação	Pesquisa na Internet - Apresentação no Teams	
07/04/2021	Aula 06_ Texto Media After Software	Leitura de texto e discussão	Plataforma Teams	
14/04/2021	Aula 07 _ Criando Personagens Femininos em Games	Aula Expositiva	Plataforma Teams	
21/04/2021	Feriado	Feriado	Feriado	
28/04/2021	Aula 08 _ Design de Jogos - Livro do Shell	Aula Expositiva	Plataforma Teams	
05/05/2021	Aula 09 _ Roteiro para elaboração de Jogos Digitais _Palestra da Fabiana Oliveira	Palestra do Jogo Connection	Plataforma Teams	
12/05/2021	Aula 10 _ Narrativas e os Jogos Digitais - Documento de Página Única	Aula Expositiva	Plataforma Teams	
19/05/2021	Aula 11- Narrativas e Jogos Digitais - Documento de Dez Páginas	Entrega do Documento de um página, Comentários do professor e Aula Expositiva. 2a avaliação	Plataforma Teams	
26/05/2021	Aula 12- Modelo de Elaboração de Roteiro para Jogos - 5W2H	Entrega do Documento de 10 página e Comentários do professor. 3a. Avaliação	Plataforma Teams	

02/06/2021	Aula 13 - Detalhamento do Documento de 1	Entrega do Documento de 10 páginas e Comentários do professor	Plataforma Teams	
09/06/2021	Aula 14 - Apresentação do Projeto em desenvolvimento	Aula Expositiva	Plataforma Teams	
16/06/2021	Aula 15 - Entrega da Versão Final do Projeto e Apresentação	Apresentação do Protótipo ou da proposta de Narrativa para o Jogo. 3a. Avaliação	Plataforma Teams	
23/06/2021	Aula 16 - Entrega da Versão Final do Projeto e Apresentação	Apresentação do Protótipo ou da proposta de Narrativa para o Jogo. 3a. Avaliação	Plataforma Teams	
30/06/2021	Aula 17 - Análise dos Projetos (Relatório Teams)	Entrega do Relatório Final	Email do Professor	
Avaliação				
Data da Avaliação	Forma de Avaliação (Oral / Escrita / Seminário / Projeto / Entrega de Relatório / outro (indicar))	Tipo: Individual / Grupo	Pesos (caso houver)	Recurso tecnológico (quando necessário) Plataforma/ Softwares/Aplicativos, etc)
24 e 31/03/2021	Apresentação da Atividade	Individual	20 pontos	
19/05/2021	Entrega do texto	Individual	20 pontos	
16 e 23/06/2021	Apresentação do Protótipo	Individual	60 pontos	

Bibliografias Básica e Complementar

Básica:

DESPAIN, Wendy. *Professional techniques for Video Game Writing* . Massachusetts, A K Peters Ltd, 2008.

HARRIGAN, Pat and Noah WARDRIP-FRUIN. *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media* . Massachusetts, MIT Press, 2007.

_____. *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. Massachusetts, MIT Press, 2009.

MCKEE, Robert. *Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro* . Curitiba:Arte & Letra, 2006.

SANTAELLA, Lucia e Mirna FEITOZA, *Mapa do Jogo: A Diversidade Cultural dos Games*. SãoPaulo, Cengage Learning, 2009.

SHELL, Jesse. *A Arte de Game Design: o livro original*. Tradução de Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

Complementar:

BOGOST, I.; FERRARI, S; SCHWEIZER, B. *Newsgames: Journalism at play*. Cambridge: The MIT Press, 2010.

GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as novas mídias* : do game à TV interativa. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

HILDEBRAND, H. R.; CUNHA, A. C. *Autoria nas obras abertas com mídias móveis e locativas*: autor, autoria e colaboração nas plataformas opensource.

Disponível em: http://www.hrenatoh.net/curso/textos/autor_autoria_opensource.pdf. Acessado em: agosto 2013.

_____. Midia after software. Journal of Visual Culture, 12: 30-37, April 2013.

Disponível em: <http://vcu.sagepub.com/content/12/1/30.full.pdf+html>. Acessado em: agosto 2013.

PAUL, N. Elementos das narrativas digitais. In: FERRARI, P. *Hipertexto, hipermídia*: As novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2007.