

## Ementa e Objetivos da Disciplina Projeto de Narrativas I

### 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
13/03/2023	Aula 01_ Conteúdo Programático e Introdução	Apresentação do Curso	Sala de Aula	
20/03/2023	Aula 02_ A Percepção: o signo como um fenômeno estético, ético e lógico	Aula Expositiva	Sala de Aula	
27/03/2023	Aula 03_ O Conceito da Jornada do Herói - Narrativa do Jogo Journey	Aula Expositiva	Sala de Aula	
03/04/2023	Aula 04_ Exercício de Análise de uma Narrativa Multimídia	Metodologia Ativa - Apresentação dos alunos. 1a. Avaliação	Pesquisa na Internet	
10/04/2023	Aula 05_ Exercício de Análise de uma Narrativa Multimídia	Metodologia Ativa - Apresentação dos alunos. 1a. Avaliação	Pesquisa na Internet	
17/04/2023	Aula 06_ Texto Gesto Inacabado	Leitura de texto e discussão	Sala de Aula	
24/04/2023	Aula 07_ Desenvolvimento de Narrativa - Twine	Exercício do Twine	Sala de Aula	
08/05/2023	Aula 08_ Criando Personagens Femininos e a Jornada da Heroína	Aula Expositiva	Sala de Aula	
15/05/2023	Aula 08_ Design de Jogos - Livro do Shell	Aula Expositiva	Sala de Aula	
22/05/2023	Aula 09_ Roteiro para elaboração de Narrativa	Palestra do Jogo Connection	Sala de Aula	
29/05/2023	Aula 10_ Narrativas - Documento de Página Única	Aula Expositiva	Sala de Aula	
05/06/2023	Aula 11- Narrativas Documento de Dez Páginas	Entrega do Documento de um página, Comentários do professor e Aula Expositiva. 2a avaliação	Sala de Aula	
12/06/2023	Aula 12- Modelo de Elaboração de Roteiro para Jogos - 5W2H	Entrega do Documento de 10 página e Comentários do professor. 3a. Avaliação	Sala de Aula	

19/06/2023	Aula 13 - Detalhamento do Documento de 1	Entrega do Documento de 10 páginas e Comentários do professor	Sala de Aula	
26/06/2023	Aula 14 - Apresentação do Projeto em desenvolvimento	Aula Expositiva	Sala de Aula	
03/07/2023	Aula 15 - Entrega da Versão Final do Projeto e Apresentação	Apresentação do Protótipo ou da proposta de Narrativa para Avaliação	Sala de Aula	
<b>Avaliação</b>				
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)
03 e 10/04/2023	Apresentação da Atividade	Individual	30 pontos	
03/06/2023	Apresentação do Protótipo	Individual ou Grupo	70 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-FRUIIN. *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](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.