

## Ementa e Objetivos da Disciplina Projeto de Narrativas I - Segunda Feira das 14h às 18hs.

### Ementa:

Esta disciplina está voltada para os princípios constitutivos de uma história narrativa e os elementos de roteiro: criação de uma ideia, sinopse e storyline. Visa também à criação e desenvolvimento de roteiro linear e roteiro multimídia. Para o desenvolvimento de uma narrativa é necessário a elaboração de um design narrativo ou um roteiro multi-linear (interativo) com pontos nodais. O objetivo da disciplina é fornecer elementos para que os alunos conheçam e possam utilizar adequadamente formas contemporâneas de mecanismos narrativos, possibilitando a construção de 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:

A disciplina tem um caráter laboratorial. Ela permite a vivência em processo de criação em todas as suas etapas: pré-produção, produção e pós-produção. O conhecimento técnico e de planejamentos serão desenvolvidos. O programa da disciplina é definido em função das pesquisas dos alunos realizadas nas discussões das salas de aula. Neste caso, há um debate constante teórico, prático 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
10/03/2025	Aula 01_ Conteúdo Programático e Introdução	Apresentação do Curso e Vários projetos desenvolvidos	Sala de Aula	Apresentação de vários projetos que utilizam as tecnologias emergentes.
17/03/2025	Aula 02_ A Percepção: o signo como um fenômeno estético, ético e lógico	Aula Expositiva	Sala de Aula	
24/03/2025	Aula 03_ Exercício de Análise de uma Narrativa Multimídia	Aula Expositiva	Sala de Aula	
31/03/2025	Aula 04_ Exercício de Análise de uma Narrativa Multimídia	Metodologia Ativa - Apresentação dos alunos. 1a. Avaliação	Pesquisa na Internet uma Narrativa Linear ou Multilinear	
07/04/2025	Aula 05_ Exercício de Análise de uma Narrativa Multimídia	Metodologia Ativa - Apresentação dos alunos. 1a. Avaliação	Pesquisa na Internet uma Narrativa Linear ou Multilinear	
14/04/2025	Aula 06_ Desenvolvimento de Narrativa - Twine	Exercico do Twine	Desenvolvimento em Sala de aula	
21/04/2025 - FERIADO	Feriado	Feriado	Feriado	
28/04/2025	Aula 07_ Desenvolvimento de Narrativa - Twine	Exercico do Twine	Apresentação das Narrativas desenvolvidas no Twine	
05/05/2025	Aula 08_ Roteiro para elaboração de Narrativa	Aula Expositiva	Sala de Aula	
12/05/2025	Aula 09_ Roteiro para elaboração de Narrativa		Sala de Aula	
19/05/2025	Aula 10_ Narrativas - Documento de Página Única	Aula Expositiva	Sala de Aula	
26/05/2025	Aula 11- Narrativas Documento de Dez Páginas	Entrega do Documento de um página, Comentários do professor e Aula Expositiva. 2a avaliação	Sala de Aula	

02/06/2025	Aula 12- Narrativas Documento de Dez Páginas	Entrega do Documento de um página, Comentários do professor e Aula Expositiva. 2a avaliação	Sala de Aula	
09/06/2025	Aula 13- Modelo de Elaboração de Roteiro para Jogos - 5W2H	Entrega do Documento de 10 página e Comentários do professor. 3a. Avaliação	Sala de Aula	
16/06/2025	Aula 14 - Detalhamento do Documento de 1	Entrega do Documento de 10 páginas e Comentários do professor	Sala de Aula	
23/06/2025	Aula 15 - Apresentação do Projeto em desenvolvimento	Aula Expositiva	Sala de Aula	
30/06/2025	Aula 15 - Entrega da Versão Final do Projeto e Apresentação	Apresentação do Protótipo ou da proposta de Narrativa para o Jogo. 3a. Avaliação	Sala de Aula	
07/07/2025	Entrega das Avaliações	3a. Avaliação	Entrega da Nota por email com retorno das avaliações	

#### 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)
23 e 30/03/2022	Apresentação da Atividade	Individual	20 pontos	
18/05/2022	Entrega do texto	Individual	20 pontos	
15 e 22/06/2021	Apresentação do Projeto Final	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](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.