**NARRATIVAS INTERATIVAS**

Mestrado em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

---

Código: 26002

Área Cientifica Predominante: Audiovisuais

Docente: Marta Alexandra da Cruz Madureira

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 15h Carga Trabalho: 85h

ECTS: 4,0

---

**Objetivos**

Nesta unidade curricular pretende-se que os alunos do mestrado em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais (EDJD) possam conhecer a dinâmica das narrativas interativas no contexto da indústria criativa dos videojogos.

**Resultados da Aprendizagem**

- Adquirir noções basilares acerca das definições fundamentais e estruturais da narrativa e da interatividade;
- Conhecer as metodologias e processos adequados para delinear e produzir narrativas para jogos digitais;
- Aprender técnicas de criação subjacente aos diversos componentes de uma narrativa, nomeadamente, texto, media, hipertexto, imagem animada e narrativa;
- Desenvolver competências para estruturar e contar uma história, da ideia à projeção final no contexto de uma obra interativa;
- Executar um projeto de que envolva a narrativa, interatividade e de argumento criativamente relevante.

**Conteúdos Programáticos**

Indústria criativa e narratologia
Interatividade e Narrativa
Texto, Média, Hipertexto, Imagem animada e Hipermédia
Estrutura e técnicas da narrativa
Aspetos fundamentais no desenvolvimento de um guião
Ferramentas e metodologias no desenvolvimento do guião
Desenvolvimento prático

**Bibliografia Recomendada**

ANTHROPY, A., CLARK, N. (2014). A Game Design Vocabulary. Addison-Wesley Professional
BATEMAN, C. M. (Ed.). (2007). Game writing Narrative skills for videogames. Charles River Media
HARVEY, C.B (2014) Storyworlds across Media, University of Nebraska - Lincold and London
INCE, S. (2006). Writing for Video Games. AC Black
LAUREL, B. (2014). Computers as Theatre. Addison-Wesley
MURRAY, J.H. (2011), Hamlet in the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge, Mass.: MIT Press
SALEN, K, ZIMMERMAN, E. (2004). Rules of play: Game design fundamentais. MIT press
TOH, W. (2020) A Multimodal Approach to Videogames and the Player Experience

**Métodos de Ensino e de Aprendizagem**

Os conteúdos programáticos desta unidade curricular adaptam-se às necessidades e objectivos do curso de EDJD. A unidade curricular de Narrativas Interativas para Videojogos é uma unidade fundamental que complementa e oferece os conhecimentos básicos na prática da narratologia. Procura um trabalho de conceção e execução de argumentos, a diligência da interatividade, e o sentido lúdico valorizando as diferenças e pontos comuns entre estas áreas, e o seu impacto na obra interativa.

**Métodos de Avaliação**

Os estudantes devem consultar o Regulamento Académico (RA) do IPCA e o Regulamento de Avaliação de Conhecimentos e Competências (RACC) da ESD.
A unidade curricular funciona em regime presencial.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM
Avaliação contínua
O regime de avaliação nesta unidade curricular é o da avaliação contínua (conforme ponto 1 do artigo 3.º do RACC da ESD)
A avaliação contínua integra os seguintes elementos de avaliação da aprendizagem com a ponderação:
- Exercícios de avaliação contínua: 30 %
- Trabalho Prático: 60%
- Assiduidade, pontualidade, interesse, capacidade crítica e resposta do aluno: 10%

O estudante deve frequentar o mínimo de 75% das aulas lecionadas, para obter classificação em época de avaliação contínua.
No caso dos estudantes abrangidos por regimes especiais de frequência (secção 1, artigo 135.2 do Regulamento Académico do IPCA) a assiduidade e participação em sala de aula poderá ser substituída por tempo de contacto alternativo com o docente, em horário de atendimento ou outro horário a combinar, desde
que garantindo o cumprimento total dos objetivos definidos na unidade curricular, assim como a igualdade de tratamento entre estudantes.

Avaliação em época de exames (1.º semestre):
Esta unidade curricular possibilita a inscrição em época de exames (RACC-ESD - artigo 4º, ponto 4), apenas em contexto de melhoria de nota (mais informação adiante).

Avaliação em época especial
Apenas têm acesso a esta época os estudantes que se encontrem em regime especial de frequência (conforme descrito na seção I, artigo 135.º e no ponto 5, artigo 209.º, do Regulamento Académico do IPCA).
O aluno deve informar o docente sobre a sua intenção de se inscrever em época especial. A data prevista para o "exame" corresponde ao dia de lançamento do enunciado. Aluno e docente devem combinar os meios de contacto, em horário de atendimento ou outro horário a combinar, para se garantir o acompanhamento obrigatório do projeto e o cumprimento total dos objetivos definidos na unidade curricular.

A avaliação nesta época especial integra os seguintes elementos de avaliação da aprendizagem com a ponderação:
- Projeto prático: 100 %

Melhoria de nota
Nesta unidade curricular, a melhoria de nota funciona em dois regimes:
1. Por avaliação contínua (nova inscrição à Unidade Curricular) (conforme ponto 2 do artigo 6.º do RACC da ESD).
Neste regime, a avaliação integra os seguintes elementos de avaliação da aprendizagem com a ponderação:
- Exercícios de avaliação contínua: 40%
- Trabalho Prático: 50%
- Assiduidade, pontualidade, interesse, capacidade crítica e resposta do aluno: 10%

2. Em época de exames (RACC-ESD, artigo 6º, ponto 1)
Para inscrição em época de exames do 1º semestre, é exigida uma classificação mínima de 8 valores, em época de avaliação contínua, e da frequência de um mínimo de 75% das aulas lecionadas. As ponderações são as seguintes:
- Projeto prático: 100%