



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS  
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO**

Via Washington Luís, Km 235 - Caixa Postal 676  
Fones: (16) 3351-8109 / 3351-8110  
Fax: (16) 3361-3176  
CEP 13.565-905 - São Carlos - SP - Brasil  
End. Eletrônico: progg@ufscar.br

**FICHA DE CARACTERIZAÇÃO DE DISCIPLINAS**

**1. Programa de Pós-Graduação em:**

Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som

**2. Objetivo da Ficha:** Criação de disciplina.

|                      |        |                   |   |                    |                     |
|----------------------|--------|-------------------|---|--------------------|---------------------|
| Código da Disciplina | IS 010 | Total de Créditos | 8 | Início de Validade | 1o. período de 2008 |
|----------------------|--------|-------------------|---|--------------------|---------------------|

|                    |   |
|--------------------|---|
| Nome da Disciplina | Narrativa e Interatividade: do Cinema aos Jogos Eletrônicos |
|--------------------|---|

**Campos a serem Alterados**

|   |   |   |                                 |
|---|---|---|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Código da Disciplina | <input type="checkbox"/> Nome da Disciplina | <input type="checkbox"/> Carga Horária  | <input type="checkbox"/> Ementa |
| <input type="checkbox"/> Código Anterior:     | <input type="checkbox"/> Créditos           | <input type="checkbox"/> Pré-Requisitos |                                 |

Justificativa:

**3. Carga Horária da Disciplina:**

|                |     |                |   |                         |   |
|----------------|-----|----------------|---|-------------------------|---|
| Aulas Teóricas | 120 | Aulas Práticas | 0 | Exercícios e Seminários | 0 |
|----------------|-----|----------------|---|-------------------------|---|

**4. Ementa da Disciplina:**

Análises das influências do cinema clássico de Hollywood nas estruturas narrativas dos jogos. Estudos sobre as principais características da narrativa clássica, identificando a presença e funções dos imaginários e arquétipos do cinema clássico na construção de narrativas, espaços e personagens de jogos. Storytelling interativo: modelos e técnicas. Ponto de vista. Estrutura de iteração. Design de interfaces e ferramentas de navegação. Mapas e descrição de tarefas. Testes de implementação.

## 5. Caráter da Disciplina:

Criada para o curso de:

Mestrado

Doutorado

Mestrado Profissional

Todos

Caráter para mestrado:

Obrigatória para:

Optativa para: Imagem e Som.

Alternativa para:

Área de Concentração para:

Específica de Linha para:

Caráter para doutorado:

Obrigatória para:

Optativa para:

Alternativa para:

Área de Concentração para:

Específica de Linha para:

Caráter para mestrado profissional:

Obrigatória para:

Optativa para:

Alternativa para:

Área de Concentração para:

Específica de Linha para:

## 6. Disciplinas que São Pré-Requisitos:

## 7. Bibliografia Principal:

- 1- BATEMAN, Chris. Game writing: Narrative skills for videogames. Charles River Media Game Development:2006.
- 2- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- 3- LAUREL, Brenda. Computers as theatre. Massachusetts: Addison-Wesley, 1999.

## 8. Principais Docentes Responsáveis:

João Carlos Massarolo

## 9. Aprovação da Coordenação do Programa de Pós-Graduação:

Aprovada na 1a. reunião da coordenação deste programa de pós-graduação, realizada em 02/10/2007.

\_\_/\_\_/\_\_

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Coordenador do Programa

## 10. Aprovação do Centro:

Aprovada na 1a. reunião do Centro de Educação e Ciências Humanas, realizada em 11/11/1111.

\_\_/\_\_/\_\_

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Diretor do Centro

## 11. Aprovação do Conselho de Pós-Graduação:

Aprovada na 325a. reunião da Câmara de Pós-Graduação, realizada em 28/11/2007.

\_\_/\_\_/\_\_

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Presidente do Conselho