



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 055 | Total de Créditos | 8 | Início de Validade | 1o. período de 2018 |
|----------------------|--------|-------------------|---|--------------------|---------------------|

| | |
|--------------------|---|
| Nome da Disciplina | Design de Mundos Ficcioneis Para Multiplataformas |
|--------------------|---|

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:

Disciplina a ser ministrada no PPGIS para alunos regulares e especiais.

3. Carga Horária da Disciplina:

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

4. Ementa da Disciplina:

Esta disciplina se propõe a apresentar e analisar criticamente o processo de criação de mundos ficcionais dispersos em mídias distintas, com o objetivo de compreender a importância do design na concepção de narrativas e experiências lúdicas para multiplataformas. Para atingir esse objetivo, serão abordadas as principais teorias sobre a transformação do espectador num sujeito participativo, interativo e colaborativo, bem como as diferentes estratégias para incorporar a participação dos usuários no processo de desenvolvimento de projetos multiplataformas. Pretende-se também, analisar as principais referências teóricas sobre realidades alternativas e mundos ficcionais, levando-se em consideração a importância da lógica transmídia na construção de universos ficcionais complexos.

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:

BERNARDO, N. Transmedia 2.0: How to Create an Entertainment Brand Using a Transmedial Approach to Storytelling (Kindle Edition). Lisboa, beActive, 2014.

DOLEZEL, L. Possible Worlds of Fiction and History. Possible Worlds of Fiction and History - the postmodern stage. Johns Hopkins University Press: New York, 2010.

GOODMAN, N. Ways of Worldmaking. Indianapolis, Estados Unidos: Hackett, 1978.

JENKINS, H.; FORD, S.; GREEN, J. Cultura da Conexão: Criando Valor e Significado por Meio da Mídia Propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

MUNGIOLI, M. A construção de mundos possíveis se tornou um processo coletivo - Entrevista com Carlos A. Scolari. Matrizes, v. 4, n. 2, 2011. Disponível em:

https://www.periodicos.usp.br/matrizes/user/setLocale/it_IT?source=/matrizes/article/view/38296. Acesso em: 11 dez. 2018.

KLASTRUP, Lisbeth; TOSCA, Susana. Transmedial worlds rethinking cyberworld design. In: Proceedings International Conference on Cyberworlds, 2005. Disponível

em: <http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf>.

RYAN, Ma. Narrative as Virtual Reality: immersion and interactivity in literature and electronic media. The Johns Hopkins University: Baltimore, 2011.

8. Principais Docentes Responsáveis:

João Carlos Massarolo

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

Aprovada na 71a. reunião da coordenação deste programa de pós-graduação, realizada em 20/12/2017.

20/12/17


Assinatura do Coordenador do Programa

10. Aprovação do Centro:

Aprovada na 514a. reunião do Centro de Educação e Ciências Humanas, realizada em 21/02/2018.