

Narrativas Digitais

rodrigo medeiros

RODRIGO MEDEIROS

#visualização de
informação
#tecnologias livres
#design de interação
#ux
#recife
#guimarães
#são paulo

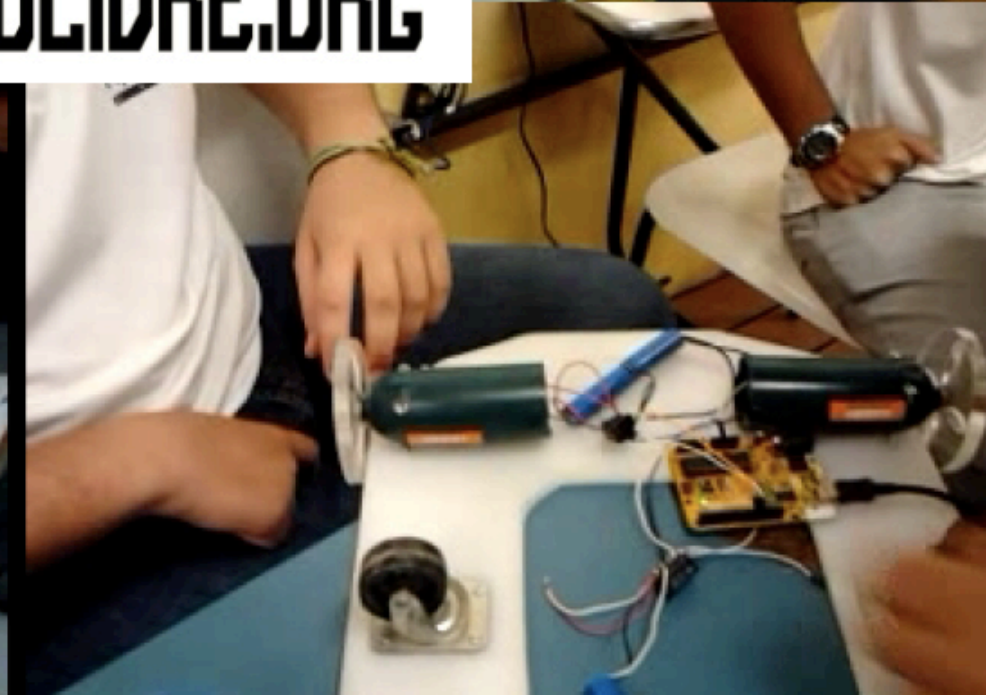
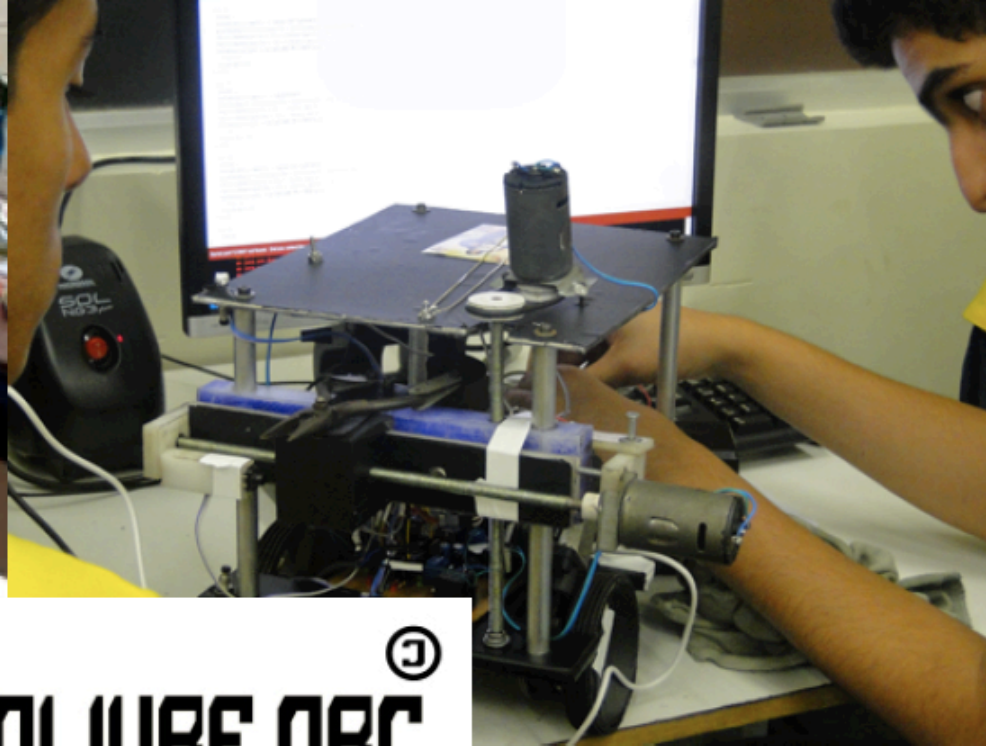
Designer de interação e pesquisador em
visualização de informação.

Mestre em Tecnologia e Arte Digital pela
Universidade do Minho (Portugal).

Especialista em Design da Informação -
UFPE.

Graduado em Sistemas para Internet
pela Faculdade Marista.





É fácil fazer...

A **roboLivre.org** é uma plataforma de desenvolvimento colaborativo e está disponível desde 2005 para ajudar a mostrar, que a robótica pode e deve ser desenvolvida por qualquer pessoa que tenha interesse.

[Mais sobre a Robô Livre](#)[Like](#)

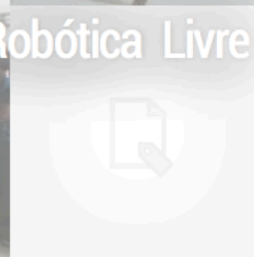
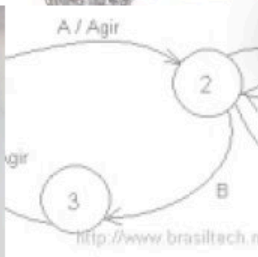
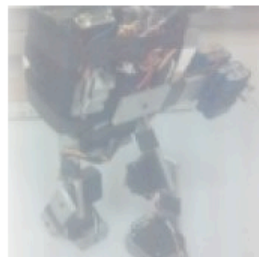
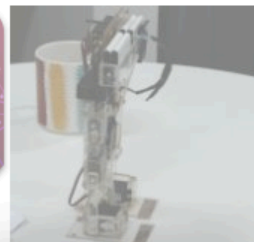
201

[Siga @roboLivre](#)

158 seguidores

[entrar](#)☐ lembrar-me[Esqueceu sua senha?](#)

Novo na Robô Livre? Inscreva-se hoje!

[Cadastrar](#)

Mergulhe no mundo da Robótica Livre

[Explorar Conteúdos](#)

vídeo do robô livre

<http://youtu.be/hewZH7bKyQ0>

e vocês?

Narrativas Digitais?

Roteiro e storyboard para jogos.

presença em sala

4a feira – 20:20h às 22h

sábado – 9:10 às 11:00h

independente 5h+

Duração entre 16 e 17 semanas (passa BEM rápido!)

A disciplina de Narrativas Digitais tem por finalidade proporcionar os conhecimentos e práticas fundamentais acerca dos princípios, **conceitos**, modelos e principais técnicas relacionadas com o **desenho, elaboração e implementação de narrativas** de suporte **computacional e multimídia**.

Na abordagem dos conteúdos vai se privilegiar a dimensão teórico-prática, com o objetivo de facilitar a compreensão de **conhecimentos** e desenvolver capacidades e **habilidades** para a **concepção, desenho e implementação de aplicações e sistemas de narrativa digital**.

Conteúdos

1. Introdução à narrativa;

2. **Conceitos não digitais:** estruturas e formas de narrativas tradicionais (**literatura, cinema, teatro**) e conceitos tradicionais para **narrativas interativas (teatro interativo, psicodrama, teatro do oprimido)**

3. **Aspectos psicológicos:** narrativa e cognição, ensino, **emoção (fatores responsáveis por suspense, calma, divertimento, motivação, imersão, memória, aprendizagem);**

4. **Desenho e construção de narrativas digitais:** diferentes conceitos de histórias digitais interativas e **suas bases tecnológicas** (histórias emergentes, controle algorítmico de estruturas narrativas, **controle pelo autor**);

Conteúdos

5. **Conceitos e tecnologias:** câmara e luz nas narrativas digitais; **narrativas digitais para jogos e narrativas digitais “puras”;**
6. **Tecnologia das aplicações: plataformas e sistemas para narrativas digitais – introdução teórica e prática;** O ponto de vista do autor: editores para narrativas digitais;
7. Narrativas digitais em **contextos práticos:** **assistentes virtuais,** apresentação, **edutainment, entretenimento, terapia, turismo;**

e como vai ser a avaliação?

- 1 GQ – 20% (trabalho em aula), 30% protótipo de narrativa, 50% prova escrita.
- 2 GQ – 30% narrativa interativa + trabalhos em sala, 70% prova escrita.

Bibliografia principal

- CRAWFORD, Chris. Chris Crawford on Interactive Storytelling, New Riders Publishing, USA, 2004.
- MEADOWS, Mark. Pause & Effect, New Riders Press, USA, 2004.
- MUSBURGUER, Robert. Roteiro para mídia eletrônica: tv, rádio, animação e treinamento Corporativo. Rio de Janeiro: Campus, 2008.
- RAMALHO, José Antônio A.. Storyboard plus: Guia do usuário. São Paulo: McGraw-Hill, 1991.
- BARTHES, Roland, An Introduction to the Structural Analysis of Narrative; Lionel Duisit New Literary History, Vol. 6, No. 2, On Narrative and Narratives. (Winter, 1975), pp. 237-272.
- ZAGALO, Nelson, Emoções Interactivas, do Cinema para os Videojogos, Centro de Estudos em Comunicação e Sociedade, Universidade do Minho, 2011
[http:// www.emocoesinteractivas.net](http://www.emocoesinteractivas.net)