



PUC
RIO

CENTRO UNIVERSITÁRIO CTC DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA		2021.1
INF2064	Tópicos CG III: Narratologia Computacional Avançada Profs. Antonio Luz Furtado, Bruno Feijó	
	CARGA HORÁRIA TOTAL: 45h	CRÉDITOS: 3
	2h sala + 1h SHF	

OBJETIVOS	Esta disciplina examina, através de abordagem transdisciplinar, os resultados de adaptar conceitos de Narratologia a Jogos e Entretenimento Digital.
EMENTA	Fundamentos de Narratologia; Eventos; Personagens; Temas; Análise e Composição Interativa de Narrativas.
PROGRAMA	Narratological background Operational approach to events Characters as intentional agents Themes and narrative patterns Interactive story composition Time and temporal relations Plot mining and variant restructuring Transdisciplinary contributions Future directions
AValiação	A avaliação é feita através de trabalhos individuais ou em grupo, envolvendo apresentações orais e redação de um artigo técnico.
BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL	Mieke Bal. Narratology, University of Toronto Press, 2017. Inderjeet Mani. Computational Modeling of Narrative. Morgan & Claypool Publishers, 2013.
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	Marc Cavazza e David Pizzi. Narratology for Interactive Storytelling: A Critical Introduction. In: Göbel, S. et al. (eds), Technologies for

Interactive Digital Storytelling and Entertainment, Springer, p. 72-83, 2006.

Jonathan Culler. The Pursuit of Signs: Semiotics, Literature, Deconstruction. Cornell University Press, 2002.

Christopher Vogler. The Writer's Journey – Mythic Structure for Writers, 3rd Ed., Michael Wiese Productions, 2007.

Mani, I. Computational Narratology. In: Hühn, Peter et al. (eds.): the living handbook of narratology. Hamburg: Hamburg University. Disponível em <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/43.html> [acessado em 01/10/2013].

Takashi Ogata e Taisuke Akimoto. Post-Narratology Through Computational and Cognitive Approaches, IGI Global, 2019.