



FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO: [informe o código, se houver]	COMPONENTE CURRICULAR: Roteiros	
UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE: Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal	SIGLA: ICENP	
CH TOTAL TEÓRICA: 60 horas	CH TOTAL PRÁTICA: 0 horas	CH TOTAL: 60 horas

1. OBJETIVOS

Capacitar o estudante a conceber, analisar e elaborar roteiros para diferentes gêneros e formatos de jogos digitais, articulando fundamentos da narrativa, técnicas de roteirização e princípios de game design aplicáveis ao desenvolvimento de produtos interativos.

2. EMENTA

Natureza, formatos e histórico dos roteiros lineares e não lineares. Modelos de narrativa e narrativas interativas. Etapas criativas do processo de roteirização e seus elementos constitutivos. Destinação do roteiro conforme o formato de mídia, com ênfase nas novas mídias e nos jogos digitais. Análise crítica de roteiros de gêneros e formatos diversos, adaptação de roteiros de outras origens (cinema, televisão e literatura) e sua relação com o gameplay, as mecânicas, a elaboração de fases e o balanceamento de jogos.

3. PROGRAMA

1. FUNDAMENTOS DA NARRATIVA
 - 1.1. Narrativas: conceitos e estruturas.
 - 1.2. Modelos de narrativa.
 - 1.3. Narrativas interativas e não lineares.
 - 1.4. Modelos de narrativa interativa aplicados a jogos digitais.
2. NOÇÕES E TÉCNICAS DE ROTEIRIZAÇÃO
 - 2.1. Conceitos, objetivos e metas da roteirização.
 - 2.2. Formatos de roteiros (ficcional e não ficcional).
 - 2.3. Gêneros de roteiros (drama, comédia, aventura, romance, suspense, ficção científica, entre outros).
 - 2.4. Roteiros lineares e não lineares.
 - 2.5. Catalogação e ordenação das ações narrativas.

2.6. Elementos da roteirização: cenários, iluminação, ações, personagens, diálogos, enquadramento e ambientações.

3. ETAPAS CRIATIVAS DA ROTEIRIZAÇÃO

3.1. Níveis de compreensão e interpretação da audiência (estético, semântico e simbólico).

3.2. Desenvolvimento de ideias, story line e argumento.

3.3. Desenvolvimento de personagens e construção de audiência.

3.4. Escaleta, storyboard e tratamento.

3.5. Pré-roteiro (literário) e roteiro final (técnico).

4. ROTEIRO, NARRATIVE DESIGN E MÍDIAS

4.1. Destinação do roteiro conforme o formato de mídia (tradicionais e interativas).

4.2. Roteiros para hipermídias, vídeos de internet, aplicativos e jogos digitais.

4.3. Análise sistemática de jogos na perspectiva do game design, com prática sobre jogos já desenvolvidos.

4.4. Integração entre roteiro e gameplay: alinhamento entre narrativa, mecânicas de jogo e dissonância ludonarrativa.

4.5. Narrativa aplicada à progressão de fases e ao ritmo de jogo (pacing).

4.6. Análise crítica e decupagem sistemática de jogos a partir da perspectiva do narrative design.

4.7. Introdução a ferramentas de autoria e prototipagem de narrativas não lineares

4.8. Adaptação de roteiros de cinema, televisão e literatura para jogos digitais.

4. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

[1] MELLO, Felipe C.; MASTROCOLA, Vicente M. **Game Cultura: Comunicação, entretenimento e educação**. Porto Alegre: +A Educação - Cengage Learning Brasil, 2016. E-book. ISBN 9788522125517. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522125517/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

[2] MASTROCOLA, Vicente M. **Game Design - modelos de negócio e processos criativos: Um trajeto do protótipo ao jogo produzido**. Porto Alegre: +A Educação - Cengage Learning Brasil, 2015. E-book. ISBN 9788522122714. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522122714/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

[3] SILVEIRA, Guaracy Carlos da. **Design narrativo em jogos digitais**. São Paulo: Editora Blucher, 2026. E-book. ISBN 9788521225201. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521225201/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

5. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

[4] RAMALHO, José A. **Storytelling: Cativando Com a Narrativa**. São Paulo: Actual Editora, 2023. E-book. ISBN 9786587019567. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786587019567/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

[5] PINKER, Steven. **Guia de Escrita - Como conceber um texto com clareza, precisão e elegância**. São Paulo: Editora Contexto, 2016. E-book. ISBN 9788572449755. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788572449755/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

[6] RÜSCHE, Ana. **A prática da escrita: como transformar ideias em texto**. São Paulo: Editora Contexto, 2026. E-book. ISBN 9786555417180. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786555417180/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

[7] MARCHIONI, Rubens. **Escrita criativa: da ideia ao texto**. São Paulo: Editora Contexto, 2018. E-book. ISBN 9788552000501. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788552000501/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

[8] ARRIVABENE, Rafael M C. **Introdução didática ao game design**. Porto Alegre: SAGAH, 2020. E-book. ISBN 9786581492090. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786581492090/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

6. APROVAÇÃO

Prof. Marcelo Gonçalves Oliveira Vieira Presidente da Comissão Projeto Pedagógico e Projeto de Criação do Curso de Jogos Digitais Portaria de Pessoal UFU Nº 4645, de 20/08/2026	Profª. Sabrina Coelho Rodrigues Diretora do Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal Portaria de Pessoal UFU Nº 4404, de 11/08/2026
---	---



Documento assinado eletronicamente por **Sabrina Coelho Rodrigues, Diretor(a)**, em 27/08/2026, às 11:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **Marcelo Gonçalves Oliveira Vieira, Professor(a) do Magistério Superior**, em 27/08/2026, às 11:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **7645570** e o código CRC **0924A1B4**.

Referência: Processo nº 23117.060749/2026-41

SEI nº 7645570