



Universidades Lusíada

Frade, Ana Moreira Rodrigues Cortez, 1992-
Alcoforado, Isabel Cabral Pessanha, 1990-
Almeida, Luís André Brito Mota Ramos, 1991-
Jacob, João Miguel Inácio, 1989-
Norte, Nuno Gonçalo Neves Gomes, 1990-

Loading...

<http://hdl.handle.net/11067/301>

Metadados

| | |
|---------------------------|---|
| Data de Publicação | 2013-07-31 |
| Resumo | É a história de um jovem "gamer" com dificuldades de relacionamento social que se apaixona pela personagem feminina de um jogo, até que... Um dia... A realidade troca as voltas ao virtual e o jovem vê-se, cara a cara, com aquela que parece ser a personagem do jogo..... |
| Palavras Chave | Curta metragem, Jogos, Realidade virtual |
| Tipo | other |
| Revisão de Pares | Não |
| Coleções | [ULL-FCHS] Trabalhos académicos |

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-04-28T21:58:48Z com informação proveniente do Repositório



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
LICENCIATURA EM COMUNICAÇÃO E MULTIMÉDIA
UNIDADE CURRICULAR DE “PROJECTO DE PRODUÇÃO MEDIATIZADA”

LUSIMÉDIA – 2013

PERFIL DAS PERSONAGENS

Protagonista: Jovem gamer –



“The Gamer” –

É um rapaz de 18 anos e frequenta o primeiro ano de Comunicação e Multimédia na Universidade Lusíada. É pateta, solitário e tem grandes dificuldades em socializar com outras pessoas. Miguel passa muito tempo sozinho com os seus jogos, pois são a única coisa que conseguem melhorar o seu estado de espírito e autoestima, enquanto joga sente-se bem ao contrário de quando está com outras pessoas. Tem grandes dificuldades em conhecer pessoas novas, e não consegue falar com raparigas. Só tem um amigo, Gonçalo, com o qual partilha o mesmo interesse. Conhecem-se desde pequenos pois são vizinhos e sempre estiveram na mesma turma e agora no mesmo curso. Miguel é muito inteligente, um apaixonado por ficção científica e tudo o que implica outras realidades ou mundos em que pode fugir à vida real e viver num mundo imaginário. Miguel vive com os seus pais cientistas especializados em física quântica. Raramente os vê devido aos seus horários exigentes mas quando está na sua presença



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

sente-se um estranho. Nem a mãe nem o pai têm instintos paternais ou maternais. São demasiado lógicos e vêem a vida humana dessa mesma forma. Miguel não quer ver a vida logicamente mas sim viver uma vida imaginária dentro dos seus jogos onde se sente invencível ao contrário da sua vida verdadeira.

Amigo do jovem gamer - “The BFF”



É um rapaz de 18 anos, estudante de Comunicação e Multimédia na Universidade Lusíada. É amigo de Miguel desde criança. São vizinhos e sempre estiveram na mesma turma. Gonçalo partilha o mesmo interesse por jogos que Miguel e joga muitas vezes com ele. Gonçalo apoia Miguel no seu estilo de vida, no entanto, considera Miguel como o seu melhor amigo e por isso quer ajudá-lo nesta aventura que o vai ajudar a quebrar a normalidade.

Rapariga – “The Real Girl” –



Rapariga 18 anos, estudante de Comunicação e Multimédia na Universidade Lusíada. A rapariga é uma cópia física da personagem do jogo. Helena tenta ocultar dos seus



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

amigos e dia a dia a sua obsessão por videogames porque tem a mania da perseguição e medo de assumir aquilo que realmente é. A personagem é calma, tímida, um pouco pateta e é a mais gira da turma sem ter qualquer noção disso.

Rapariga do jogo – “The Virtual Girl”



Personagem do jogo por quem o The Gamer fica obsessivamente apaixonado por ter todas as características que ele sonha numa namorada. É uma personagem forte, decidida e melhor do que ser só interessada em jogar, faz também parte do próprio jogo.