



## 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

<b>Data de Publicação</b>	2013-07-31
<b>Resumo</b>	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.....
<b>Palavras Chave</b>	Curta metragem, Jogos, Realidade virtual
<b>Tipo</b>	other
<b>Revisão de Pares</b>	Não
<b>Coleções</b>	[ULL-FCHS] Trabalhos académicos

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-04-28T06:03:50Z 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**

**ENUNCIADO DO EXERCÍCIO**

Este semestre, a unidade curricular lança o desafio de os alunos desenvolverem um trabalho em ambiente multimédia, sob o lema “Do real ao virtual e do virtual ao real”, tomando em consideração o conceito de pós-moderno tal como Lyotard o propõe: a época em que desapareceram as grandes narrativas, em favor dos jogos de linguagem múltiplos e heteromórficos, para os quais não é possível estabelecer regras gerais, por via das transformações tecnológicas. Isto é, a pós-modernidade é o revestimento cultural da era pós-industrial que se inscreve num mundo de valores que pondera a aceitação da pluralidade de estilos e estéticas num mercado cultural que se afirma, ainda culturalmente, através dos meios de comunicação e informação, como global e já não somente uma sociedade de massas. Sendo assim, é lançado o desafio de configurar diferentes representações digitais que sobressaem, ainda, como interpretação da postura profética e apocalíptica de Baudrillard quando propõe o conceito de “realidade virtual”. A liberdade de execução dos projetos confirma a liberdade de utilização de linguagens múltiplas e heteromórficas que podem ir desde o documentário, à ficção, ao jogo multimédia ou à narrativa interativa.

**Prof.<sup>a</sup> Doutora Vanda Maria Gonçalves de Sousa**  
Regente da unidade curricular de “Projecto de produção mediatizada”