



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Programa da Unidade Curricular
GUIONISMO

Ano Lectivo 2026/2027

1. Unidade Orgânica

Faculdade de Arquitectura e Artes

2. Curso

ARTES E COMUNICAÇÃO MULTIMÉDIA

3. Ciclo

1º

4. Unidade Curricular

GUIONISMO (V3009)

5. Área Científica

6. Ano Curricular

1º

7. Tipo de Unidade Curricular / Semestre

2º Semestre



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

8. Tipo de aula e carga horária (tempo de trabalho)

Aulas Teóricas:	
Aulas Práticas:	
Aulas Teórico-Práticas:	30,00
Orientação Tutorial:	20,00

9. Créditos ECTS

6,00

10. Coordenador da Área Científica

11. Regente

Prof. Doutor JOÃO MIGUEL DE CARVALHO LOPES MESQUITA

12. Assistentes

13. Língua de Ensino

Português

14. Objetivos Gerais

No final desta unidade curricular os alunos deverão ter adquirido competências na identificação, caracterização e experiência em guionismo e o seu papel como elemento estruturante na produção de conteúdos artísticos visuais, audiovisuais e multimédia.

15. Objetivos Específicos

- Os estudantes deverão conseguir criar um guião, a partir de um briefing ou de uma ideia original.
- Os estudantes deverão conseguir adaptar o guião do formato textual para o formato visual, sonoro e audiovisual.
- Os estudantes deverão compreender o papel do guionista no contexto da produção de media audiovisuais.
- Os estudantes deverão compreender o papel do guionista no contexto da produção de media digitais.

16. Competências a adquirir

- Competências em visualização e composição de imagens estáticas e em movimento;
- Competências na compreensão do som como forma de expressão complementar.
- Escrita de guião audiovisual e guião para os media digitais.
- Incremento na contextualização teórica e histórica dos audiovisuais e dos media digitais.



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

17. Metodologia de Ensino

As metodologias de ensino presentes na unidade curricular são o método expositivo - momento onde os alunos tomam contacto com a componente teórica da matéria, com a análise de estudos de caso; o método interrogativo - onde os estudantes têm oportunidade de colocar questões; o método activo - onde o estudante é convidado a aplicar na prática a matéria que foi leccionada. Em algumas circunstâncias o método flipped classroom pode ser aplicado.

18. Conteúdos Programáticos

1. O guião como estrutura;
O guião e o texto literário;
O guião e as relações de causalidade;
A estrutura dramática de Aristóteles, como estrutura fundamental do objecto visual e sonoro;
O monomito de Campbell;
Diários gráficos: free writing e brainstorming;
Modelos discursivos: formal, real, mimético; conceito, argumento, premissa;
Ilustrações de produção e storyboard;
2. O guião artístico: ilustração, fotografia, som;
3. O guião audiovisual
Princípios da forma filmica (Bordwell).
O som síncrono como complemento da imagem;
Caracterização do espaço e do tempo: cenas e montagem;
Pessoas: actores sociais e actores.
3. O guião multimédia
O rizoma de Deleuze e Guattari;
A convergência dos media; as interfaces culturais e database narratives de Manovich;
A narrativa multiforme de Murray; estética do digital;
A narrativa espacial;
Narrativas emergentes (Sweeney) e algoritmos de inteligência artificial;
O narrative design;

19. Métodos de Avaliação

A metodologia de avaliação contínua segue os regulamentos gerais da Universidade bem como o Regulamento específico. A UC contempla a possibilidade de obtenção de outros elementos de avaliação nos termos do artigo 8º alínea e, sendo esta classificação a média ponderada de exercícios feitos durante a avaliação contínua em que peso = $2x/n(n+1)$. O trabalho final consiste no desenvolvimento e produção de um guião num meio à escolha do estudante, a partir de um conjunto de exercícios propostos.

20. Recursos Didáticos



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

estúdio de audiovisuais
sala multimédia
creative cloud
fountain/storyboarder/storyrunner

21. Objetivos de Sustentabilidade

Os objectivos gerais e específicos da UC incidem sobre a aquisição de competências gerais e específicas para o desenvolvimento da actividade do guionismo com um enfoque na qualidade (objectivo 4). Tendo em consideração a utilização de recursos materiais, a UC é leccionada tendo em consideração a pegada ecológica e humana em ambientes naturais predominantemente naturais (objectivos 13-14-15).

22. Palavras Chave

guionismo
argumento
design narrativo



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): Monaco, James
Título: How to Read a Film
Edição: 4 Ano: 2009
Local: New York, NY
Editora: Oxford University Press
Codigo ISBN: 9780195321050

Autor(es): Gates, Tudor
Título: Scenario
Edição: Ano: 2002
Local: London, UK
Editora: Wallflower
Codigo ISBN: 1903364264

Autor(es): Murray, Janet
Título: Hamlet on the Holodeck
Edição: 2 Ano: 2017
Local: Cambridge, MA
Editora: The MIT Press
Codigo ISBN: 0262533480

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): Berger, Ross
Título: Dramatic Storytelling & Narrative Design
Edição: Ano: 2019
Local: Boca Raton, FL
Editora: CRC Press
Codigo ISBN: 1138319732

Autor(es): Christopher W. Totten
Título: An Architectural Approach to Level Design
Edição: 2 Ano: 2019
Local: Boca Raton, FL
Editora: CRC Press
Codigo ISBN: 081536136X



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Ficha técnica MIP / MIP Datasheet	
Título / Title	Programa da unidade curricular 'GUIONISMO': Ano Lectivo 2026/2027
Autor / Author	Prof. Doutor JOÃO MIGUEL DE CARVALHO LOPES MESQUITA
Classificação / Classification	-
Descritores / Descriptors	-
Colaborador(es) / Colaborator(s)	-
Data Hora / Date Time	21/06/2026 23:22:00
Formato de dados / Data Format	Texto / Text, PDF
Estatuto de utilização / Usage	Acesso público / Public Access
Relação / Relation	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada, 2026	