

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2015 — 2016

Unidade Curricular:	Explorações Digitais Interativas & Tipografia
Docente responsável:	Prof. Aux. Mónica Mendes
Respetiva carga letiva na UC:	2 horas semanais
Outros Docentes:	---
Respetiva carga letiva na UC:	---
ECTS:	4 ECTS

1 — Objetivos de Aprendizagem

Os alunos deverão adquirir referências, questionar conceitos e tecnologias, e apropriar-se de linguagens para a concretização de projectos interativos que integram a tipografia como matéria-prima.

Pretende-se estimular a criatividade dos alunos e o desenvolvimento de uma atitude crítica com uma perspectiva global. No final desta unidade curricular, os alunos deverão ter competências para definir enquadramentos conceptuais e para seleccionar as tecnologias implicadas na implementação de projetos tipográficos inovadores.

2 — Conteúdos Programáticos

Nesta unidade curricular são proporcionadas referências e práticas para que os alunos venham a conhecer, questionar e explorar a concretização de diversas práticas criativas emergentes articulando a tipografia com tecnologias e abordagens contemporâneas, incluindo interatividade, fabricação, computação e relação com o espaço.

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

A concretização do programa faz-se através de conteúdos teórico-práticos apresentados nas aulas em módulos de duas sessões: numa primeira, o conceito – apresentação e discussão em torno de exemplos e referências de trabalhos digitais

interactivos para estudo; na segunda, as explorações práticas – demonstrações, experimentação das tecnologias – na aula ou em visitas de estudo.

A avaliação será contínua, valorizando a participação dos alunos nas aulas e a publicação dos seus conteúdos numa plataforma online da unidade curricular, incluindo:

1. Ensaio sobre um trabalho seleccionado, com uma perspectiva crítica no que respeita à dimensão da tipografia e das tecnologias;
2. Documentação das explorações realizadas;
3. Participação nas discussões na aula e comentários com fundamentação na plataforma online.

4 — Bibliografia de Consulta

BOLTER, GROMALA, 2005

Bolter, David; Gromaala, Diane (2005). Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency. Massachusetts: The MIT Press, Leonardo Books.

KAC, 2015

Kac, Eduardo, Ed. (2015). Signs of Life – Bio Art and Beyond. Leonardo Book Series

HACKOS, REDISH, 1998

Hackos, JoAnn; Redish, Janice (1998). User and Task Analysis for Interface Design. New York: Wiley Computer Publishing.

LOVEJOY, PAUL, VESNA, 2011

Lovejoy, Margot; Paul, Christiane; Vesna, Victoria (eds.) (2011). Context Providers: Conditions of Meaning in Digital Arts. UK: Intellect.

MAEDA, 2004

Maeda, John (2004). Creative Code: Aesthetics and Computation. Thames and Hudson.

REAS, MCWILLIAMS, LUST, 2010

Reas, Casey; McWilliams, Chandler; Lust (2010). Form+Code in Design, Art, and Architecture. Princeton Architectural Press.

SOMMERER, MIGNONEAU, KING, 2008

Sommerer, Christa, Mignonneau, Laurent, King, D. (2008). Interface Cultures – Artistic Aspects of Interaction. Transcript Verlag.

5 — Assistência aos alunos

Segunda-feira 20:00-21:00 | Sala 3.07 (marcação na aula anterior ou por email - monica.mendes@fba.ul.pt - até à véspera da data proposta).