

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2017 — 2018

Unidade Curricular:	Projecto III Variante de Audiovisuais
Docente responsável:	Profa. Catedrática Maria João Gamito
Respetiva carga letiva na UC:	3 horas
Outros Docentes:	----
Respetiva carga letiva na UC:	----
ECTS:	9 ECTS

1 — Objetivos de Aprendizagem

Tendo como objectivo geral a consolidação de competências no domínio das artes multimédia, esta UC tem como objectivos específicos de aprendizagem:

Explorar o conceito de artes multimédia no contexto geral da arte moderna e contemporânea (OA1);

Identificar tipologias diferenciadas no domínio das artes multimédia (OA2);

Consolidar uma correta articulação conceptual, teórica, operativa e tecnológica com as UCs específicas de uma das 5 vertentes do curso (OA3);

Conceber, desenvolver e concretizar um projeto artístico multimédia na mesma vertente (OA4);

Desenvolver autonomamente metodologia projetual (OA5);

Selecionar, estruturar e gerir os conteúdos essenciais à apresentação de um projeto multimédia (OA6);

Experimentar dispositivos e metodologias de apresentação e divulgação visual, audiovisual, oral e escrita de um projeto multimédia (OA7);

Exercitar criticamente a autoavaliação, mediante a reflexão dos processos implicados na concepção, desenvolvimento e concretização do projeto (OA8).

2 — Conteúdos Programáticos

UC aglutinadora das competências adquiridas nas UCs específicas de cada vertente do curso, em Projeto III são abordados os contextos conceptuais, teóricos, operativos e tecnológicos das artes multimédia (CP1), com especial incidência no domínio dos Ambientes Interativos, Animação, Audiovisuais, Fotografia e Performance/Instalação (CP2). São exploradas metodologias projetuais, designadamente no que diz respeito à aplicação dos seus processos: definição de um tema, pesquisa e consolidação de um quadro de referências, estabilização de terminologia, circunscrição de hipóteses, ensaio, análise dos resultados, estrutura e construção do objeto (CP3).

São referenciados dispositivos de apresentação e divulgação (analógicos e digitais: offline e online, lineares e não-lineares) de um projeto artístico multimédia (CP4).

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

A UC funciona em regime de acompanhamento individualizado do projeto e, sempre que necessário, os conteúdos transversais são apresentados em sessões expositivas.

O projeto é desenvolvido em seis fases:

Redação de um programa preliminar que inclui:

a definição do tema e do conceito a pesquisar e o seu enquadramento no contexto contemporâneo das artes multimédia;

uma breve síntese do projeto;

uma bibliografia básica.

Construção de um dossier de pesquisa;

Elaboração da estrutura e construção do objeto;

Construção do portefólio;

Apresentação oral com apoio de recursos audiovisuais;

Elaboração do relatório (8000 caracteres).

A avaliação desdobra-se em contínua (pressupõe a regularidade do contacto com a docente), periódica (incide

sobre as fases 1 e 2 do trabalho) e final, que consiste na apreciação de todo o trabalho desenvolvido.

A classificação final resulta da média ponderada das classif. obtidas nas diferentes fases de desenvolvimento do projeto: 1 e 2 – 35%; 3 – 35%; 4, 5 e 6 – 30%.

4 — Bibliografia de Consulta

A bibliografia é de carácter geral. A bibliografia específica é individualmente aconselhada.

- ACEF/1415/17987 — Guião para a auto-avaliação
http://www.a3es.pt/si/iportal.php/process_form/print?processId=481f8...
95 de 161 03-02-2015 10:46
- AA.VV. (1997). Lo Tecnológico en el Arte, de la cultura vídeo a la cultura ciborg. Barcelona: Virus Editorial.
- BREA, José Luis (2002). La Era postmedia: Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales. Salamanca: Consorcio Salamanca.
- BUSKIRK, Martha (2003). The Contingent Object of Contemporary Art. Cambridge, Londres: The Mit Press.
- GRAU, Oliver (ed.) (2007). Media Art Histories. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- GRAU, Oliver (2003). Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- HARRISON, Charles; WOOD, Paul (eds) (2006). Art in Theory : 1900-2000 : an Anthology of Changing Ideas. Londres: Blackwell Publishing.
- KOKUR, Zoya; LEUNG, Simon (2005). Theory in Contemporary Art. Londres: Blackwell Publishing.
- SPILER, Neil (ed.) (2002). Cyber_Reader: Critical writings for the digital era. Londres: Phaidon.

5 — Assistência aos alunos

Dia da semana, 5^a feira das 17h às 19h.
Contacto: mj.gamito@belasartes.ulisboa.pt