

## PROJETO II

### PROJECT II

<b>Área científica</b> Scientific domain	Arte Multimédia New Media Art
<b>Anos letivos</b> Academic years	2021–2023
<b>Grau de ensino</b> Degree	Licenciatura Bachelor of Arts
<b>Duração</b> Duration	Semestral Semestral
<b>Horas de contacto</b> Student workload	(TP 84 + OT 14 horas) (TP 84 + OT 14 horas)
<b>ECTS</b>	(6 ECTS)
<b>Nível</b> Level	II*

\*Esta unidade curricular é de **NÍVEL II**. Deverá ser frequentada preferencialmente a meio do percurso académico por se tratar de uma disciplina com grau de complexidade e exigência médios.

\*This is a **LEVEL II** unit. It should preferably be attended in the half way through one's academic course as it is a subject with a mid-range degree of complexity and requirement.

# **PROGRAMA CURRICULAR**

## **COURSE UNIT CONTENT**

### **1 — Objetivos de Aprendizagem**

#### **Intended learning outcomes**

Tendo como objectivo geral o desenvolvimento de competências estruturantes 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;
- Identificar tipologias diferenciadas no domínio das artes multimédia;
- Conceber, desenvolver e concretizar um projeto artístico multimédia;
- Desenvolver metodologia projetual;
- Selecionar, estruturar e gerir os conteúdos essenciais à apresentação de um projeto multimédia;
- Experimentar dispositivos e metodologias de apresentação e divulgação visual, audiovisual, oral e escrita de um projeto multimédia;
- Exercitar criticamente a autoavaliação, mediante a reflexão dos processos implicados na concepção, desenvolv. E concretização do projeto.

With the overall objective to develop basic competences in the field of multimedia arts, Project II has the following learning specific objectives:

- Explore the concept of multimedia arts in the general context of modern and contemporary art;
- Identify different typologies in the fields of multimedia arts;
- Create, conceive, develop and realize an artistic multimedia project;
- Develop project methodology;
- Select, organize and manage the essential contents to the presentation of a multimedia project;
- Experiment devices and methodologies of visual, audiovisual, oral and written presentation and disclosure of a multimedia project;
- Exercise critically the self-evaluation, through reflection of the implied processes in the conception, development and concretization of the project.

### **2 — Conteúdos Programáticos**

#### **Syllabus**

UC aglutinadora das competências adquiridas nas UCs específicas de cada vertente do curso, em Projeto II são abordados os contextos conceptuais, teóricos, operativos e tecnológicos das artes multimédia.

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.

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

Agglutinating the acquired competences at each strand's specific CUs of the course, in Project II are discussed the conceptual, theoretical, operative and technological contexts of multimedia arts.

Project methodologies applied to multimedia artistic projects are tested and developed, particularly as regards the implementation of its processes: definition of a theme, research and

consolidation of a reference framework, stabilization of terminology, circumscription of hypotheses, test, analysis of results, structure and construct of the object. Presentation and disclosure devices (analogical and digital: online and offline, linear and nonlinear) of a multimedia artistic project are referenced.

### **3 — Metodologias de Ensino e Avaliação**

#### **Teaching and Evaluation Methodologies**

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 cinco fases:

1 Redação de um programa 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; bibliografia básica.

2 Construção de um dossier de pesquisa;

3 Elaboração da estrutura e construção do objeto;

4 Construção do portefólio;

5 Apresentação oral com apoio de recursos audiovisuais;

A avaliação desdobra-se em contínua (pressupõe a regularidade do contacto com a docente), periódica (incide sobre as duas 1as fases de trabalho) e final, que consiste na apreciação de todo o trabalho desenvolvido.

A classificação final resulta da média das classif. obtidas nas diferentes fases de desenvolvimento do projeto: 1 e 2 — 30%; 3 — 40%; 4, e 5 — 30%.

Avaliação Final: 20%

Não são admitidos à avaliação final os estudantes com indicação NA (Não Avaliado) e com classificação resultante das avaliações periódicas e contínua inferior ao valor mínimo que permita a obtenção de 9,5 (nove e meio) valores na classificação final.

Project II works in a side by side and individualized discussion of the project and, whenever necessary, transversal contents are presented to the class.

The project is developed in five stages:

1. Drafting of a work program that includes:

the definition of the theme and concept to search, and its framing in the contemporary context of multimedia arts; a summary presentation text of the project; a basic bibliography.

2. Construction of a research dossier;

3. Development of structure and construction of the object;

4. Construction of the portfolio;

5. Oral presentation with support of audiovisual resources;

Evaluation unfolds into continuous (assumes regular contact with the teacher), periodic (focuses on the first two stages of work) and final, which consists in the appreciation of all the work done.

Final classification is the weighted average of marks obtained in different stages of the project: 1 and 2 — 30%; 3 — 40%; 4 and 5 — 30%.

Final Assessment: 20%

Students without class assessment during the semester and with a final grade below 9,5 (nine and a half) are not admitted to the final assessment.

## **4 — Bibliografia Recomendada**

### **Recommended Bibliography**

- 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.