

## **QUESTÕES TRANSMEDIA**

### **TRANSMEDIA ISSUES**

<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	Mestrado Master of Arts
<b>Duração</b> Duration	Semestral Semestral
<b>Horas de contacto</b> Student workload	TP 42 + OT 21 TP 42 + OT 21
<b>ECTS</b>	(6 ECTS)

# **PROGRAMA CURRICULAR**

## **COURSE UNIT CONTENT**

### **1 — Objetivos de Aprendizagem**

#### **Intended learning outcomes**

No final desta Unidade Curricular os alunos deverão adquirir conhecimentos, competências e estar aptos a:

- I. Entender e interpretar práticas de recombinação artística e tecnológica no âmbito da cultura contemporânea em geral e das artes transmedia em particular;
- II. Elaborar um conceito que vá de encontro a um projeto de grupo;
- III. Ter em consideração nos projetos a realizar aspectos éticos, sociais, cognitivos, lógicos e emocionais e que ao mesmo tempo tenham em conta estratégias artísticas e de design que recorram a recursos narrativos (transmedia, cross media narratives, locative media) e lúdicos (playable media);
- IV. Considerar o projeto de forma ampla (do dossier de projeto à possível implementação do protótipo);
- V. Ter em conta uma experiência transmedia, i. e., que explora as potencialidades de diferentes culturas, ambientes sociais, tecnologias digitais e outras, de forma a dar corpo a ideias criativas produzidas a partir deste(a)s.

At the end of this course students must acquire knowledge, skills and competences in the following areas:

- I. Understand the main recombination and participatory artistic and technological practices that coexist in contemporary culture in general and transmedia arts in particular;
- II. Create a concept to build a group project (teamwork);
- III. Create and design projects which take into account different cultures, environments and technologies and show some ethical, social, emotional and cognitive concerns;
- IV. Be able to create a fiction and narrative in a playable art and design ludic strategy (playable media, cross media narratives, locative media);
- V. Understand the concept of a simulation environment in digital and analogue ecologies broadly (from concept to the project prototype);
- VI. Explore the creative potential of a transmedia experience in a group production project since the script till the prototype.

### **2 — Conteúdos Programáticos**

#### **Syllabus**

Serão abordados os seguintes conteúdos:

- I. Contextualização das artes digitais e transmedia, influências e integração no âmbito das artes contemporâneas;
- II. Projetos modernistas que exploram aspectos lúdicos e partilhados (dadaísmo, fluxus, surrealismo, situaçãoismo, entre outros);
- III. Design da interação, teorias da participação (escola nórdica) e conceitos de interface;
- IV. Apresentação de obras produzidas através de algoritmos genéticos e software “inteligente”: simulação e síntese (inteligência, vida e emoções artificiais);
- V. Mundos artísticos e em rede: activismo e hacktivismo;
- VI. Experiências transmedia: Alternate Reality Games (ARGs), jogos urbanos e “sérios” e estética pervasiva.

- VII. Convergência e cultura de fãs;
- VIII. Sistemas de informação e dispositivo cibernetico (inputs, feedback e outputs);
- IX. Ação, narração e percepção; interfaces tangíveis, sistemas de realidade aumentada e mista;
- X. Animação digital (CGA) e sistemas de captação de movimento (Mocap).

It will examine the following contents:

- I. Contextualization of digital and transmedia arts, influences and integration within the contemporary arts;
- II. Modernist movements that explore playful and shared techniques (Dada, Fluxus, Surrealism, Situationist International, among others);
- III. Interaction design, participatory theories (nordic school) and interface concepts;
- IV. Presentation of works produced through genetic algorithms and “intelligent” software. Simulation and synthesis: (artificial intelligence, artificial life and emotions);
- V. Networked and artistic worlds: activism and hacktivism;
- VI. Transmedia experiences: Alternate Reality Games (ARGs), urban and “serious” games and pervasive aesthetics. Convergence and fan culture;
- VII. Information systems and cybernetic devices (inputs, outputs and feedback);
- VIII. Action, perception and narration; tangible interfaces, augmented and mixed reality systems;
- IX. Digital animation (CGA) and motion capture (MOCAP) systems.

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

#### Teaching and Evaluation Methodologies

**Método Demonstrativo:** Aplicação dos conhecimentos adquiridos na produção de um trabalho de grupo que tire partido de diversas competências transdisciplinares.

**Método Participativo:** Construção de um dossier de projeto digital e analógico e de um ou mais protótipos de acordo com o projeto concebido.

Avaliação contínua e periódica:

- I. Assiduidade e Participação (42h / 10%)
- II. Memória descriptiva das intenções a realizar no trabalho prático (5 pp. de investigação e bibliografia): 10h / 20%;
- III. Apresentação em sala de aula (20 minutos por grupo) de material para análise crítica em formato audiovisual (10h / 20%);
- IV. Manipulação do software escolhido para a realização do trabalho prático (96 h / 30%);
- V. Apresentação final em aula do trabalho e protótipo finais (10h / 20%).

**Avaliação final:** Média ponderada das classificações das avaliações contínua e periódicas e avaliação final (80% avaliação continua e periódica + 20% avaliação final). 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.

Students must be able, in partnership with other students (3 to 5), to use the acquired knowledge in the production of a group project that shows mix arts and design strategies. The group proposal should consist in a transmedia project document (digital and analogue) and a prototype (paper, digital, etc.).

#### **Assessment:**

- I. Attendance and participation (42h / 10%)
- II. In class presentation (main concept research for critical feedback; references): 10h / 20%;
- III. Short paper with concept, practical group intentions, references (5 pages): 10h / 20%;
- IV. Project creation and development using various media (image, video, interactive): 96h / 30%;
- V. In class final presentation: 10h / 30%.

Final assessment: (80% in class + 20% final exam). 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**

- ANTHROPY, A., (2011), *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Dreamers...*, Seven Stories Press, NY.
- BERNARDO, N., (2011) *The Producer's Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories across Multiple Platforms* beActive Books.
- DAVIDSON, D., (2011) *Cross-media Communications: an Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences* Amazon Digital Services.
- DEZEUZE, A., (2010), *The Do-it-yourself, Artwork, Participation from Fluxus to New Media*, Manchester University Press. Manchester & NY.
- GOUVEIA, P., (2018), “Transmedia Experiences That Blur the Boundaries Between the Real and the Fictional World” (pp. 1-22). In Simão, E., & Soares, C. (2018). *Trends, Experiences, and Perspectives in Immersive Multimedia and Augmented Reality* (pp. 1-277). Hershey, PA: IGI Global. doi:10.4018/978-1-5225-5696-1.
- GOUVEIA, P., (2010), “Playing with Poetry a Portuguese Transmedia Experience and a Serious ARG.” In GIC 2010 Proceedings, 2nd International IEEE Consumer Electronic Society Games Innovation Conference, Hong Kong, China, ISBN: 978-1-4244-7179-9, pp. 150-56.
- KINDER, M., (2014: eds.), “Medium Specificity and productive precursors, an Introduction”. In *Transmedia Frictions, The Digital, the Arts, and the Humanities*, edited by Kinder, M. & McPherson, T., University of California Press.
- MONTOLA, M., STENROS, J., & WAERN, A., (2009), *Pervasive Games, Experiences on the Boundary Between Life and Play*, Morgan Kaufmann, Burlington MA.
- WALZ, S. P. & DETERDING, S., (2014: eds.), *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*. Cambridge, MA: MIT Press.
- WEIBEL, P., (2007), “It is Forbidden Not to Touch: Some Remarks on the (Forgotten Parts of the) History of Interactivity and Virtuality”. In *MediaArtHistories*. Ed.: Oliver Grau. Cambridge, Mass.: MIT Press.