

LABORATÓRIO DE ESCULTURA (MEIOS DIGITAIS V)

SCULPTURE LABORATORY (DIGITAL MEDIA V)

Área científica	Escultura
Scientific domain	Sculpture
Anos letivos	2021–2023
Academic years	
Grau de ensino	Licenciatura
Degree	Bachelor of Arts
Duração	Semestral
Duration	Semestral
Horas de contacto	(PL 84 horas)
Student workload	(PL 84 hours)
ECTS	(6 ECTS)
Nível	III*
Level	

*Esta unidade curricular é de **NÍVEL III**. Deverá ser frequentada preferencialmente no fim do percurso académico por se tratar de uma disciplina com grau de complexidade e exigência elevados.

*This is a **LEVEL III** unit. It should preferably be attended at the end of one's academic course as it is a subject with a high degree of complexity and requirement.

PROGRAMA CURRICULAR

COURSE UNIT CONTENT

1 — Objetivos de Aprendizagem

Intended learning outcomes

Facultar os conhecimentos necessários para o domínio teórico e prático dos diversos instrumentos e tecnologias digitais para a prática da Escultura;

Desenvolvimento e pesquisa dos conteúdos referentes às realidades dos meios digitais no âmbito da prática da Escultura;

Meios digitais como medium de expressão escultórica e como instrumento conceptual para o desenvolvimento das diversas fases do projecto artístico;

Aquisição de dados paramétricos; edição de dados paramétricos; aplicação de dados paramétricos.

Provide the necessary knowledge for the theoretical and practical mastery of the different digital instruments and technologies for the practice of Sculpture;

Introduction, development and research of the contents regarding realities of digital media in the scope of the practice of Sculpture;

Digital media as medium of sculptural expression and as a conceptual tool for the development of the different phases of the art project;

Acquisition of parametric data; edition of parametric data; application of parametric data.

2 — Conteúdos Programáticos

Syllabus

Desenvolvimento e realização de **Projecto Pessoal** no âmbito dos conteúdos programáticos aprofundados nos níveis anteriores.

Development and execution of a Personal Project under the syllabuses that were deepened in the former levels.

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Teaching and Evaluation Methodologies

Aulas expositivas teóricas dos conteúdos programáticos;

Aulas práticas relativas aos conteúdos abordados;

Realização de exercícios teóricos e práticos dos conteúdos apreendidos;

Apresentação da proposta de projecto;

Acompanhamento do desenvolvimento do projecto pretendido;

A Metodologia de Avaliação desta Unidade Curricular consiste na aplicabilidade do seguinte processo:

Avaliação Contínua incide sobre:

- Assiduidade do aluno às sessões lecionadas;
- Participação do aluno às propostas de trabalho a realizar em contexto de sala de aula.

A Avaliação Contínua tem uma ponderação de **20%** na obtenção da **Classificação Final** obtida na Unidade Curricular.

Avaliação Periódica integra:

- Entrega de **Portefólio**, contendo todos os estudos e exercícios realizados em contexto de sala de aula (40%), **em meados do semestre letivo**;
- Entrega de um **Projeto de Escultura Digital** (60%), **no final do semestre letivo**.
- As datas específicas dos elementos de avaliação serão apresentadas aos alunos no início do semestre letivo.

A Avaliação Periódica tem uma ponderação de **90%** na obtenção da **Classificação Final** obtida na Unidade Curricular.

Classificação Final (CF):

$$\text{Avaliação Contínua} (20\%) + \text{Avaliação Periódica} (90\%) + \text{Avaliação Final} (10\%) = \text{CF}$$

Avaliação Final:

A Avaliação Final consiste na discussão oral dos conteúdos lecionados e dos exercícios realizados durante o semestre letivo.

A Avaliação Final tem uma ponderação de **10%**.

A Avaliação Final é obrigatória para os alunos que obtenham na média da **CF** uma classificação entre **7,5** e **9,4** valores.

Estão dispensados da **Avaliação Final** os alunos que obtenham na média da **CF** uma classificação igual, ou superior a **9,5** valores.

Os alunos cuja média obtida na **CF** seja igual, ou inferior, a **7,4** valores são considerados **Reprovados (RE)**.

Atendimento pedagógico por marcação através do email institucional

4 — Bibliografia Recomendada

Recommended Bibliography

BARNATT, Christopher, (2014). 3D Printing: Second Edition. ExplainingTheFuture.com

DOLLENS, Dennis, (2002). De lo Digital a lo Analógico. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.

GERE, Charlie, (2008). Digital Culture. London: Reaktion Books.

GEROIMENKO, Vladimir (Ed). (2014). Augmented Reality Art — From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium. Plymouth, UK: Springer.

GRAU, Oliver, (2003). Virtual Art — From Illusion to Immersion. Cambridge, MA: The MIT Press.

GUTIÉRREZ, Mario A. et al. (2008). Stepping into Virtual Reality. London: Springer.

MANOVICH, Lev, (2013). Software Takes Command. New York: Bloomsbury.

MONGEON, Bridgette, (2015). 3D Technology in Fine Art and Craft: Exploring 3D Printing, Scanning, Sculpting and Milling. Burlington, MA: FocalPress.

PAUL, Christiane, (2008). Digital Art (2^a Ed). London: Thames & Hudson.