UAlg
UNIVERSIDADE DO ALGARVE

English version at the end of this document

| | |
|---|---|
| **Ano Letivo** | 2018-19 |
| **Unidade Curricular** | LABORATÓRIO EXPERIMENTAL MULTIMÉDIA |
| **Cursos** | ARTES VISUAIS (1.º ciclo) (*)<br>Tronco comum<br><br>(*) Curso onde a unidade curricular é opcional |
| **Unidade Orgânica** | Faculdade de Ciências Humanas e Sociais |
| **Código da Unidade Curricular** | 14531138 |
| **Área Científica** | ARTES VISUAIS |
| **Sigla** | |
| **Línguas de Aprendizagem** | Português. |
| **Modalidade de ensino** | Presencial. |
| **Docente Responsável** | Alexandre Nuno Serrão Fialho Alves Barata |

| DOCENTE | TIPO DE AULA | TURMAS | TOTAL HORAS DE CONTACTO (*) |
|---|---|---|---|
| Alexandre Nuno Serrão Fialho Alves Barata | PL | PL1 | 19PL |
| Tiago Rodrigues Baptista | OT; PL | PL1; OT1 | 20PL; 3OT |

* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

| ANO | PERÍODO DE FUNCIONAMENTO* | HORAS DE CONTACTO | HORAS TOTAIS DE TRABALHO | ECTS |
|---|---|---|---|---|
| 2º | S2 | 39PL; 5OT | 140 | 5 |

* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

**Precedências**

Sem precedências

**Conhecimentos Prévios recomendados**

Sem conhecimentos prévios recomendados.

**Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)**

Desenvolvimento da capacidade de utilizar a experimentação como ferramenta metodológica fundamental para desenvolver projetos artísticos.

Desenvolvimento da capacidade de, a partir da análise critica da realidade, propor novos objetos no domínio da expressão multimédia.

Desenvolvimento da capacidade de operar em ambientes hápticos, numa relação estreita com técnicas e tecnologias (analógicas e digitais) .

Desenvolvimento da capacidade de desenvolver um processo criativo da concepção até realização.

Desenvolvimento da capacidade de organizar os componentes em função das ideias que se querem veicular.

Desenvolvimento da capacidade de observação, reflexão e critica em relação às ideias e às propostas artísticas.

Desenvolvimento da capacidade de exploração da plasticidade formal de diversos materiais.

**Conteúdos programáticos**

Estudo e desenvolvimento de ideias em multimédia:

Os principais meios (vídeo, fotografia, performance, instalação, internet, som) e suas especificidades na relação com o espectador;

A imagem (analógica, digital e electrónica) a sua relação com o tempo, som e o lugar;

A iniciação à robótica, programação e arduino;

A electrónica básica ( sistema eléctricos e e utilização de sensores);

A ideia de *circuit bending* e sua experimentação;

Processos multimédia e o seu contexto;

A obra instalada e os dispositivos técnicos;

A multidisciplinaridade e transdisciplinaridade na arte contemporânea;

O espectador como agente ativo e criador de significado;

Intervenção no espaço (espaço público, *White Cube* , *Black Box* ) e estratégias.

**Metodologias de ensino (avaliação incluída)**

Os conteúdos programáticos serão explorados, essencialmente, através de projectos práticos. A avaliação tem um carácter contínuo. O discente terá de participar obrigatoriamente na Avaliação Final que consiste na apresentação dos trabalhos referentes às propostas solicitadas, perante um júri composto por pelo menos os docentes da UC.

Será matéria de avaliação:

A idealização (coerência e originalidade);

A conceção (articulação das ideias com o projeto finalizado, criatividade e qualidade de execução técnica);

A capacidade crítica, o poder de síntese e a contribuição para o conhecimento coletivo;

Investimento no trabalho e evolução do percurso pessoal.

Para admissão à avaliação final exige-se a assiduidade com frequência de pelo menos 75% das horas de contato e devem ser realizados pelo menos dois elementos de avaliação.

A avaliação desta UC não terá Exame Final.

**Bibliografia principal**

BOLTER, Jay David. GROMALA, Diane. Windows and Mirrors: Interaction design, digital art, and the myth of transparency. London, The MIT Press, 2003.

TRIBE, Mark e JANA, Reena. New Media Art, Taschen, Koln, 2007

FRANKE, Herbert W. Computer Graphics, Computer Art. Phaidon

GIANNETTI, Claúdia.Estética digital : sintopia da arte, ciência e tecnologia, Nova Veja, Lisboa, 2012

LIESER, Wolf. Arte Digital Novos caminhos da arte, H.F.Ullman, Potsdam, Alemanha, 2010.

PAUL, Christiane. Digital art. Thames and Hudson, New York, 2003

POPPER, Frank. Art of the electronic age. London: Thames and Hudson, cop. 1993.

POPPER, Frank. From technological to virtual art. London: The MIT Press, 2007

RUSH, Michael. New Media in art New. Thames and Hudson, London, 2005

WANDS, Bruce. Art of the Digital Age.Thames & Hudson, 2007

UAlg
UNIVERSIDADE DO ALGARVE

| | |
|---|---|
| **Academic Year** | 2018-19 |
| **Course unit** | LABORATÓRIO EXPERIMENTAL MULTIMÉDIA |
| **Courses** | VISUAL ARTS (1st Cycle) (*)<br>Tronco comum<br><br>(*) Optional course unit for this course |
| **Faculty / School** | Faculdade de Ciências Humanas e Sociais |
| **Main Scientific Area** | ARTES VISUAIS |
| **Acronym** | |
| **Language of instruction** | Portuguese. |
| **Teaching/Learning modality** | Face to face. |
| **Coordinating teacher** | Alexandre Nuno Serrão Fialho Alves Barata |

| Teaching staff | Type | Classes | Hours (*) |
|---|---|---|---|
| Alexandre Nuno Serrão Fialho Alves Barata | PL | PL1 | 19PL |
| Tiago Rodrigues Baptista | OT; PL | PL1; OT1 | 20PL; 3OT |

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

**Contact hours**

| T | TP | PL | TC | S | E | OT | O | Total |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | 39 | 0 | 0 | 0 | 5 | 0 | 140 |

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

**Pre-requisites**

no pre-requisites

**Prior knowledge and skills**

No prior knowledge.

**The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)**

Development of the capacity to use experimentation as a fundamental methodological tool to develop artistic projects;

Development of the ability, based on the critical analysis of reality, to propose new objects in the field of multimedia expression;

Development of the ability to operate in haptic environments, in close relation with techniques and technologies (analog and digital).

Developing the ability to develop a creative process from conception to realization;

Development of the ability to organize the components according to the ideas they want to convey;

Development of the ability to observe, reflect and criticize ideas and artistic proposals;

Development of the capacity to exploit the formal plasticity of several materials.

**Syllabus**

Study and development of ideas in multimedia:

The main media (video, photography, performance, installation, internet, sound) and their specificities in the relationship with the viewer;

The image (analog, digital and electronic) its relation with time, sound and place;

The introduction to robotics, programming and arduino.

Basic electronics (electrical systems and the use of sensors);

The idea of "circuit bending" and its experimentation.

Multimedia processes and their context:

Installed work and technical devices;

The multidisciplinarity and transdisciplinarity in contemporary art;

The spectator as an active agent and creator of meaning;

Intervention in space (public space, White Cube, Black Box) and strategies.

**Teaching methodologies (including evaluation)**

The course content will be explored mainly through practical exercises. There will be a theoretical component at the beginning of each proposal for presenting the foundation concepts.

Evaluation is continuous. Students will have to undergo the Final Evaluation which consists of presenting each of the proposed assignments.

The jury for the presentations will be composed of at least the lecturers from this Curricular Unit.

The following aspects will be evaluated:

Idealization (coherence and originality);

Carrying out the project (articulate ideas with the final project, creativity, quality of technical work)

Critical ability and contributing collectively;

Personal investment and progress.

Attendance criteria: in order to be admitted for final evaluation students are required to attend, at least, 75% of the contact hours and at least two evaluations must be completed.

There is no Final Examination.

**Main Bibliography**

BOLTER, Jay David; GROMALA, Diane. Windows and Mirrors: Interaction design, digital art, and the myth of transparency. London, The MIT Press, 2003.

TRIBE, Mark e JANA, Reena. New Media Art, Taschen, Koln, 2007

FRANKE, Herbert W. Computer Graphics, Computer Art. Phaidon

GIANNETTI, Claúdia.Estética digital : sintopia da arte, ciência e tecnologia, Nova Veja, Lisboa, 2012

LIESER, Wolf. Arte Digital Novos caminhos da arte, H.F.Ullman, Potsdam, Alemanha, 2010

PAUL, Christiane. Digital art. Thames and Hudson, New York, 2003

POPPER, Frank. Art of the electronic age. London: Thames and Hudson, cop. 1993

POPPER, Frank. From technological to virtual art. London: The MIT Press, 2007

RUSH, Michael. New Media in art New. Thames and Hudson, London, 2005

WANDS, Bruce. Art of the Digital Age.Thames & Hudson, 2007