
Ano Letivo 2023-24

Unidade Curricular ARTE MULTIMÉDIA

Cursos EDUCAÇÃO BÁSICA (1.º ciclo) (*)

(*) Curso onde a unidade curricular é opcional

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 14831207

Área Científica HUMANIDADES

Sigla

Código CNAEF (3 dígitos) 220

Contributo para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (Indicar até 3 objetivos) 4;11;16

Línguas de Aprendizagem Português

Modalidade de ensino

Presencial

Docente Responsável

Francisco Baptista Gil

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
---------	--------------	--------	-----------------------------

* 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
3º	S2	45TP; 5OT; 2O	168	6

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

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Conhecimento de Arte Contemporânea: Pós-modernismo, Novos Media;
Domínio de software e programação de alto nível.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Pretende-se com esta unidade curricular refletir sobre a criação e difusão de imagens na contemporaneidade, atendendo a aspetos estéticos, socioculturais e técnicos de forma a interpretar e usar corretamente diferentes linguagens visuais. Comunicar e publicar recursos tecnológicos para diferentes públicos em vários contextos educativos e socioculturais em acesso aberto.

Conteúdos programáticos

História da Arte: das gravuras rupestres à arte digital;

Narração visual: da imagem fixa à imagem animada;

Conteúdos web. Interação: texto, áudio, imagem fixa e em movimento;

Composição visual.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Os estudantes devem consultar o Regulamento de Avaliação da Universidade do Algarve (Regulamento n.º 516/2021).

Os estudantes-trabalhadores (e especiais) devem informar o docente e comprovar a situação.

Trabalho autónomo de estudo, análise, reflexão sobre as diferentes correntes artísticas e a importância das artes na história da humanidade.
Produção de artefactos com recurso a tecnologias de criação visual e audiovisual.

Avaliação:

Realização de estudo e análise de arte multimédia: 50%.

Desenvolvimento de trabalhos práticos autónomos com utilização de recursos tecnológicos: 50%

Bibliografia principal

Arnheim, R. (2017). Arte e Percepção Visual - Uma psicologia da visão criadora - Edição revista. Cengage.

Aumont, J. (2009). A Imagem. Texto & Grafia.

Beloeil, G. (2013). Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective, and Depth. 3D Total Publishing.

Gil, F. B. (2021). Fotografia: Processo Criativo. Contempla. <https://doi.org/hbrb>

Gombrich, E. (2003). Historia del Arte. Debate.

Huyghe, R. (2009). O Poder da Imagem. Edições 70.

Kandinsky, W. (2008). Gramática da Criação. Edições 70.

Maeda, J. (2004). Creative Code - Aesthetics + Computation. Thames & Hudson.

Mesquita, F. (2015). Comunicação Visual, Design e Publicidade. Media XXI.

Moura, L. (2009). INSIDE [arte e ciência]. LxXL.

Munari, B. (2014). Design e Comunicação Visual. Edições 70.

Academic Year 2023-24

Course unit MULTIMEDIA ART

Courses BASIC EDUCATION (1st cycle) (*)

(*) Optional course unit for this course

Faculty / School SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

Main Scientific Area

Acronym

CNAEF code (3 digits) 220

Contribution to Sustainable Development Goals - SGD (Designate up to 3 objectives) 4:11:16

Language of instruction Portuguese

Teaching/Learning modality Presential

Coordinating teacher Francisco Baptista Gil

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
----------------	------	---------	-----------

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

Contact hours	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
	0	45	0	0	0	0	5	2	168

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

Knowledge of Contemporary Art: Postmodernism, New Media;
Mastery of software and high-level programming.

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

This course aims to reflect on the creation and dissemination of images in contemporary times, taking into account aesthetic, socio-cultural and technical aspects in order to interpret and correctly use different visual languages. Communicate and publish technological resources for different audiences in various educational and sociocultural contexts in open access.

Syllabus

History of Art: from cave paintings to digital art;
Visual storytelling: from still image to animated image;
Web content. Interaction: text, audio, still and moving image;
Visual composition.

Teaching methodologies (including evaluation)

Students should refer to the University of Algarve's Assessment Regulation (Regulation no. 516/2021).
Working (and special) students must inform the lecturer and prove the situation.

Autonomous work of study, analysis, reflection on the different artistic currents and the importance of the arts in the history of humanity.
Production of artifacts using visual and audiovisual creation technologies.

Evaluation:

Study and analysis of multimedia art: 50%.

Development of autonomous practical work using digital technology: 50%.

Main Bibliography

Arnheim, R. (2017). *Arte e Percepção Visual - Uma psicologia da visão criadora* - Edição revista. Cengage.

Aumont, J. (2009). *A Imagem. Texto & Grafia*.

Beloil, G. (2013). *Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective, and Depth*. 3D Total Publishing.

Gil, F. B. (2021). *Fotografia: Processo Criativo*. Contempla. <https://doi.org/hbrb>

Gombrich, E. (2003). *Historia del Arte*. Debate.

Huyghe, R. (2009). *O Poder da Imagem*. Edições 70.

Joly, M. (2003). *A Imagem e a sua Interpretação*. Edições 70.

Kandinsky, W. (2008). *Gramática da Criação*. Edições 70.

Maeda, J. (2004). *Creative Code - Aesthetics + Computation*. Thames & Hudson.

Mesquita, F. (2015). *Comunicação Visual, Design e Publicidade*. Media XXI.

Moura, L. (2009). *INSIDE [arte e ciência]*. LxXL.

Munari, B. (2014). *Design e Comunicação Visual*. Edições 70.