

Instituto Politécnico da Maia
Escola Superior de Tecnologia e Gestão

FICHA PROGRAMÁTICA DA UNIDADE CURRICULAR
ANO LECTIVO 2023/24

1. Unidade Curricular						
Designação	Arte, Cultura e Comunicação na Era Digital					
Ano Curricular	1º	Tipo	2º Semestre	ECTS	5	
Tipologia das aulas	T:0	TP: 52	PL:0	TC:0	S/E:0	OT:0 L:0 O:0
Cursos	Tecnologias e Programação de Sistemas de Informação			Ciclo de estudos	CTeSP	

2. Nome completo do Regente
Pedro Correia Cravo Pimenta

3. Outros docentes a leccionar na unidade curricular
–

4. Objectivos de Aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelo estudante)
1. Conhecer o âmbito e o impacto do uso da tecnologia digital no processo de criação artística. 2. Reconhecer o impacto da Cultura no desenvolvimento tecnológico. 3. Explorar criticamente a produção de artefactos híbridos arte – cultura – sociedade. 4. Utilizar plataformas “end-user” - ArtSteps ou ambientes de programação - BabylonJS, Unify ou outros Processing, P5, Three, PaperJs, PhiloGL, etc) - para a produção de artefactos híbridos e/ ou para a gamificação da arte. 5. Explorar a criação colaborativa de conteúdos digitais. Competências Transversais / Soft Skills • 4 C's: Comunicação, Colaboração, Pensamento Crítico e Criatividade. • Escrita técnica: Foco em i) Objectividade vs julgamentos pessoais e ii) Referenciação de fontes.

5. Conteúdos programáticos
1. O impacto da tecnologia digital na criação artística - o Arte, Ciência e Tecnologia - o Processos de hibridização - o Conceitos de Obra de Arte na era digital - o Colaboração e co-criação na Era Digital - o O impacto do digital nas várias formas de arte - o Ferramentas de (re)criação de arte digital 2. O impacto da tecnologia digital na cultura - o Da cultura local à cultura global - o Cultura digital e cultura web - o Comunidades virtuais

Instituto Politécnico da Maia
Escola Superior de Tecnologia e Gestão

FICHA PROGRAMÁTICA DA UNIDADE CURRICULAR

- Hbridização e gamificação
- 3. Tecnologia, Comunicação e Colaboração
 - A Sociedade em Rede
 - Media e Media Digital
 - Digitalização e Fruição do Objecto Cultural e Artístico
 - Redes Sociais

6. Distribuição por Horas de Contacto e Outras Horas de Trabalho

Área de educação e formação: 213 - Áudio-Visuais e Produção dos Media
Componente de formação: Geral e científica
Ano curricular: 1.º ano
Duração: Semestral
Horas de contacto (6): 50
Das quais de aplicação (6.1): 0
Outras horas de trabalho (7): 75
Horas de trabalho totais (9)=(6)+(7): 125
Créditos (10): 5

7. Critérios de Avaliação

Realização de dois Projectos (P1 e P2) baseados nos conhecimentos e competências já adquiridos pelos Alunos, nas técnicas apresentadas nas aulas, e no trabalho autónomo (pesquisa, trabalho de campo, etc) realizado pelos alunos, e de uma prova escrita Teorico-Prática (TP, a realizar no final do semestre). A avaliação dos Projectos inclui a avaliação contínua, em todas as aulas, da participação dos Alunos e do desenvolvimento dos Projectos.

O peso relativo de cada elemento de avaliação é o seguinte (40/30 ou 30/40):

Relatório - 30% (proposta) 29/4/42024, 19h
Projecto - 40% (proposta) 11/6/2024, 19h
Teste TP - 30% (proposta) 7/6/2024

Os alunos que não tiverem aproveitamento à avaliação contínua serão sujeitos a avaliação final. O exame é constituído por uma prova com uma componente TP e outra componente Prática, com a duração de 3hr: 1h TP + 2h P.

Notas:

- Os elementos de avaliação “Relatório” e “Projecto” (avaliação contínua) são produzidos pelos Alunos durante as aulas / períodos de trabalho autónomo (DL n.º 42/2005, de 22 de Fevereiro, cf. <https://bit.ly/35wEjmz>), sendo o seu peso na nota final crescente, no sentido de atribuir maior importância ao trabalho desenvolvido na parte final da UC. A avaliação do “Relatório” e do “Projecto” inclui a avaliação contínua, em todas as aulas, da participação dos Alunos e do desenvolvimento dos Projectos.
- Os Relatórios e Projectos desenvolvidos serão usados para a formalização do portfolio da Unidade Curricular (cf. <https://github.com/pedroccpimenta/acced>), reforçando a sua visibilidade e facilitando a sua análise e eventual reformulação.

Instituto Politécnico da Maia
Escola Superior de Tecnologia e Gestão

FICHA PROGRAMÁTICA DA UNIDADE CURRICULAR

7.a) Critérios de avaliação					
Estudantes Regime Geral			Estudantes Mobilidade		
Avaliação contínua			Avaliação contínua		
Momento	Descrição	Peso	Momento	Descrição	Peso
M1	Relatório	30%	M1	Relatório	30%
M2	Projecto	40%	M2	Projecto	40%
M3	Prova TP	30%	M3	Prova TP	40%
Avaliação final (Épocas normal, Recurso e Especial)			Avaliação final (Épocas normal, Recurso e Especial)		
Prova	Descrição	Peso	Prova	Descrição	Peso
Prova TP+P	Exame	100%	Prova TP+P	Exame	100%

8. Bibliografia
Bibliografia principal • Pasikowska-Schnass, M. (2019). Arts in the digital era, European Parliamentary Services - https://bit.ly/3YFFc3a. • Smithsonian Institution, 2010, "Plano de Digitalização do Smithsonian Institution", (www.si.edu) - https://bit.ly/3Xzyjyl • "Best of both Worlds - Museums, Libraries, and Archives in a Digital Age", 2013, Clough, G. W., Smithsonian Institution, https://www.si.edu/bestofbothworlds • Ribeiro, A. P. 2022 "Museus na Europa" • Bagersh, M., 2021 "How to design a unique VR exhibition using ARTSTEPS", http://bit.ly/3YyN5qZ Exploratórios e leituras complementares: • Google, "Arts and Culture", https://artsandculture.google.com/ • Google "Experiments with Google", https://experiments.withgoogle.com/arts-culture • "Nos museus, o passado (re)imagina-se com o digital do futuro", http://bit.ly/3YK8DR8 • "9 Dazzling Virtual Art Experiences You Can Have From the Comfort of Your Home, Including a Memorable Trip to the Sistine Chapel", https://bit.ly/3MqWhYO • "5 Visually Stimulating Virtual Art Experiences", FLux Magazine, https://bit.ly/3ClmRO9 • "A one-take journey through Russia's iconic Hermitage museum Shot on iPhone 11 Pro", Apple, https://www.youtube.com/watch?v=49YeFsx1rlw • "Timeline of Art History" (Heilbrunn) https://www3.metmuseum.org/toah/works • Persepolis @ Getty - https://persepolis.getty.edu/ • https://chat.openai.com/chat e https://openai.com/dall-e-2/ • "Art, Museums and Digital Cultures → Rethinking Change", Barranha, H. e Henriques, J. S., Eds., 2021 • "BabylonJS Guide" disponível em https://bit.ly/35Dkp9T