

Unidade curricular

Projeto Laboratorial e Seminários em Media Arts II

Área Científica predominante

Media Arts

Regime

Semestral

ECTS

10

Tipo de ensino

Presencial

Aulas

15 horas – Teórico-práticas

45 horas – Prática Laboratorial

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)

Nesta unidade curricular, de forte cariz prático, experimental e laboratorial, dá-se a convergência de todas as competências adquiridas nas restantes UCs do semestre no desenvolvimento de projetos preferencialmente em grupo, a serem apresentados formal e publicamente no contexto do mestrado.

Sendo esta uma unidade curricular de cariz projetual, no final do semestre, os estudantes deverão ser capazes de:

1. Pensar e conceptualizar um projeto em Media Arts;
2. Definir e desenhar soluções para a concretização de ideias;
3. Planear as diferentes fases de desenvolvimento do projeto;
4. Prototipar resultados finais;
5. Apresentar trabalhos em contextos de exibição;
6. Identificar, analisar e discutir os aspetos positivos e as limitações de um projeto de Media Arts.

Conteúdos programáticos

1. Da ideia à planificação do projeto: conceção, estruturação e organização de um plano de projeto em Media Arts;
2. Práticas de desenvolvimento e integração para as Media Arts em ambientes gráficos, sonoros, interativos e sensoriais;
3. A produção de protótipos para projetos de Media Arts;
4. Apresentação de projetos de Media Art;
5. Testes e validação em projetos de Media Art;
6. Comunicação de projeto em Media Art.

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular.

Nesta unidade curricular, de forte cariz prático, experimental e laboratorial, dá-se a convergência de todas as competências adquiridas nas restantes UCs do semestre no desenvolvimento de projetos preferencialmente em grupo, a serem apresentados formal e publicamente no contexto do mestrado.

Neste segundo semestre, os alunos serão convidados a explorar principalmente as artes visuais, em complemento à unidade curricular de Atelier Experimental de Imagem em Movimento. Este projeto poderá, ainda, ser uma evolução do projeto laboratorial iniciado no primeiro semestre.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

As aulas terão períodos de experimentação prática e momentos de discussão teórica, acompanhados pela análise de exemplos de referência. O projeto será apresentado formal e publicamente no contexto do mestrado, a Docentes e Comunidade de Parceiros da Braga Media Arts. Artistas de renome poderão ser convidados a participar e contribuir para as aulas.

A avaliação será contínua e sustentada pela participação e evolução dos estudantes, e contemplará um projeto que será avaliado em três fases: 1) concepção e fundamentação das intenções (10-20%); 2) implementação e exposição final (50-70%); 3) descrição e reflexão crítica do processo e do resultado a entregar num documento escrito (20-30%).

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular.

As aulas irão decorrer em ambiente laboratorial de modo a possibilitar o tempo e espaço de prática experimental para a concepção, desenho, implementação e apresentação de um projeto de Media Art.

Bibliografia principal

Buttfield-Addison, P.; Manning J.; Nugent, T (2019). *Unity Game Development Cookbook: Essentials for Every Game*. O'Reilly Media.

Candy, L (2012). *Explorations in Art and Technology*. Springer.

Igoe, T. (2017). *Making Things Talk: Using Sensors, Networks, and Arduino to See, Hear, and Feel Your World, 3rd Edition*. Maker Media, Inc.

Lechner, P. (2014). *Multimedia Programming using Max/MSP and TouchDesigner*. Packt Publishing.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. The MIT Press.

Noble, J. (2012). *Programming Interactivity: A Designer's Guide to Processing, Arduino, and openframeworks*. O'Reilly Media.

Perevalov, D. (2013). *Mastering openFrameworks: Creative Coding Demystified*. Packt Publishing.

Reas, C.; Fry, B. (2014). *Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists*. The MIT Press.

Sack, W. (2019). *The Software Arts (Software Studies)*. The MIT Press.