



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

PROGRAMA DE DISCIPLINA

CAMPUS: GOIABEIRAS /UFES					
CURSO: MESTRADO EM ARTE					
Linha de Pesquisa: Interartes e novas mídias					
CÓDIGO	DISCIPLINA OU ESTÁGIO			PERIODIZAÇÃO IDEAL	
	Tecnologia Digital Aplicada à Arte			() 1º sem. (X) 2ºsem.	
OBRIG./OPT.	PRÉ/CO/REQUISITOS			ANUAL/SEM.	
OPT.	Não tem			SEM.	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	DISTRIBUIÇÃO DA CARGA HORÁRIA			
		TEÓRICA	EXERCÍCIO	LABORATÓRIO	OUTRA
04	60	60	-	-	-
NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA					
AULAS TEÓRICAS	AULAS DE EXERCÍCIO	AULAS DE LABORATÓRIO		OUTRA	
		-			

EMENTA
História da arte digital, análise de exemplos da aplicação de tecnologia digital em obras de arte, introdução a programação visual e sonora, introdução a componentes digitais embarcados em obras artísticas.
OBJETIVOS GERAIS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)
<ul style="list-style-type: none">• Desenvolver a habilidade de projetar, especificar e implementar sistemas multimídia para instalações artísticas.• Fomentar habilidades criativas através do emprego da tecnologia computacional na criação de novas formas de arte.• Criar ferramentas de software que possibilitem a expressão de ideias artísticas, sejam elas gráficos digitais, peças sonoras ou instalações multimídia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)
<ol style="list-style-type: none">1. Desenvolver o raciocínio lógico e algorítmico;2. Ser capaz de programar um ideia artística utilizando uma linguagem de programação;3. Reconhecer os principais componentes digitais empregados em obras de arte digitais;



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das Unidades)

Unidade 1: Histórico da tecnologia digital aplicada nas diversas formas de artes digitais e midiáticas: personas e pensadores influentes, principais idéias que cunham os termos relacionados a artes digital e suas classificações, trabalhos significativos, artistas e suas obras nas diversas linguagens da arte.

Unidade 2: Introdução a ferramentas digitais atuais que são rotineiramente utilizadas na concepção e produção de artefatos artísticos: abordaremos alguns dos componentes comumente encontrados em obras de artes digitais, tanto em nível de hardware (micro-controladores, sensores, atuadores, etc.) como de software (técnicas e algoritmos para geração e interpretação, linguagens de programação específicas, aplicativos e software comerciais, etc.).

Unidade 3: Programação Criativa (Creative Coding): Principais conceitos de programação de computadores possibilitando fazer uso de linguagem de programação na geração de artefato artístico.

METODOLOGIA

Aprendizagem ativa baseada na apresentação de temas, leituras e discussões (unidade 1 e 2). Serão realizados encontros síncronos semanais exposição teórica, apresentações das atividades, demonstrações, e resolução de exercícios/projetos conjuntos (unidade 3). A interação será estimulada e se dará por meio do chat e demais recursos em tempo real disponível da plataforma Google Classroom. Atividades semanais serão propostas e discutidas em aula posterior.

RECURSOS TECNOLÓGICOS:

- Aulas síncronas via Google Meet: <https://meet.google.com/lookup/hnreh7ds72>
- Atividades assíncronas via Google Sala de Aula: <http://bit.ly/artedigital-ppga-ufes> (link de acesso direto para usar após a inscrição com o código **kdd7ujs**)

Observações sobre direitos de imagem e autorais:

1. As atividades síncronas e assíncronas poderão ser gravadas para utilização restrita aos fins a que se destina a disciplina, facultando-se ao estudante seu direito de não ser gravado ou filmado, mediante expressa manifestação.
2. Haverá, durante a própria transmissão das atividades síncronas, o alerta escrito e verbal de que é proibida a utilização daquelas imagens sem expressa autorização.
3. Materiais de terceiros disponibilizados exclusivamente pela disciplina (textos, imagens, registros sonoros ou audiovisuais) não deverão ser compartilhados com público externo, sem que se confirme a devida cessão para esses usos junto aos autores e detentores de direitos de reprodução.
4. A opção por publicação restrita ou aberta dos trabalhos será feita em acordo com os autores estudantes. Será sugerido licenciamento aberto em Creative Commons ou norma similar.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

- ✓ Participação nas aulas síncronas e no fórum de discussão on-line = 30%
- ✓ Apresentação e crítica de obra artística e da linha de trabalho seus autores = 30%
- ✓ Proposição e implementação de artefato artísticos usando-se dos conhecimentos adquiridos ao longo da disciplina = 40%

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

SHANKEN, Edward A. (Ed.). *Art and electronic media*. London; New York, N.Y.: Phaidon, 2009. 304 p. (Themes and movements). ISBN 9780714847825 (enc.). Disponível BC UFES.

REAS, Casey; FRY, Ben. *Processing: a programming handbook for visual designers and artists*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2007. xxvi, 710 p. ISBN 9780262182621 (enc.) Disponível na BC UFES.

Puckette, M. (2007). *The theory and technique of electronic music*. World Scientific Publishing Company. Disponível em: <http://msp.ucsd.edu/techniques/latest/book.pdf>

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

GOODMAN, Cynthia. *Digital visions: computers and art*. New York: Harry N. Abrams, 1987. 191, [1] p. ISBN 0810923610 (broch.). Disponível BC UFES.

Lopes, Dominic (2010). *A Philosophy of Computer Art*. Disponível em: https://onlinelibrarywiley-com.ez43.periodicos.capes.gov.br/doi/epdf/10.1111/j.1540-6245.2010.01436_1.x

PAUL, Christiane (2016). *A companion to digital art*. Hoboken: John Wiley & Sons. Disponível em http://about.mouchette.org/wp-content/uploads/2018/02/Christiane_Paul_A_Companion_to_Digital_Artb-ok.org_.pdf

NUNES, Fábio Oliveira. *Ctrl + art + del: distúrbios em arte e tecnologia*. São Paulo: FAPESP; Perspectiva, 2010. 315 p. (Coleção big bang) ISBN 9788527308823 (broch.). Disponível em: BC UFES.

GASPARETTO, Débora Aita. *O 'curto-circuito' da arte digital no Brasil*. 1. ed. Santa Maria, RS: Ed. do Autor, 2014. 310 p. ISBN 9788591541416 (broch.) Disponível em <https://circuitoartedigitalbr.wordpress.com/>

ASSINATURA DO RESPONSÁVEL

Prof(a). Dr(a). Leandro Lesqueves Costalonga