



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ENSINO A DISTÂNCIA

CAMPUS: Alaor Queiroz de Araújo – Goiabeiras – Vitória					
CURSO: 90 - Artes Visuais - EAD					
DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL:					
IDENTIFICAÇÃO: Poéticas Digitais					
CODIGO: EAD12637		DISCIPLINA OU ESTAGIO: Disciplina			PERÍODO: 7º período
OBRIGATÓRIA (X) OPTATIVA ()		REQUISITOS: Não há pré-requisitos			
CRÉDITOS: 2		CH TOTAL: 60	DISTRIBUIÇÃO DA CARGA HORÁRIA		
			TEÓRICA 15	EXERCÍCIO 15	LABORATÓRIO 30
NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA: 30					

EMENTA:
Questões atuais de arte e tecnologia. A manipulação da imagem; a utilização da tecnologia na construção da imagem. Recursos interativos. Produção e análise de produtos envolvendo diversas mídias: fotografia, vídeo, som, computador. A produção da arte tecnológica no Brasil. A conjugação de diversas mídias (suportes tecnológicos): fax, xerox. A hibridização da linguagem. A interface homem X máquina.

OBJETIVOS:
<ul style="list-style-type: none">A) Demonstrar compreensão relativa a questões pertinentes ao problema da relação da arte com a tecnologia na atualidade.B) Demonstrar conhecimento relativo à produção neste campo específico da arte no Brasil e no exterior.C) Realizar na prática experimentações neste campo de possibilidades da arte e tecnologia na Educação.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:
<ul style="list-style-type: none">I. Panorama da Arte, Ciência e Tecnologia:<ul style="list-style-type: none">- contextos gerais;- técnicas e materiais artísticos e o tema ampliado- campo ampliado;- a utilização da tecnologia na construção da imagem.II. Produção artística digital:<ul style="list-style-type: none">- a manipulação da imagem;- integração, interação, imersão e narratividade;- da natureza das imagens;- imagens artesanais e técnicas (indiciais e virtuais);



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ENSINO A DISTÂNCIA

- multimídia e intermídia;
- poéticas digitais: sistemas abertos, sistemas fechados (online, offline, soft/hardware);
- a lógica do mix, remix, sampler, apropriação, reciclagem e contaminação.
- problemas e limites da fronteira pós-humana;

III. Arte e tecnologia na Educação:

- arte, tecnologia e consciência crítica;
- potencial das mídias digitais observado pelo campo da arte e da educação: aplicação da realidade virtual, realidade aumentada, mídias locativas digitais (mapeamento, monitoramento do movimento e anotações urbanas) e games.

METODOLOGIA DE ENSINO:

Aulas teóricas, leituras, webconferências, aplicação dos conceitos no desenvolvimento das atividades.

RECURSOS DE ENSINO:

Aulas gravadas e disponibilizadas no AVA; acesso à internet para visualização de vídeos, filmes e obras artísticas digitais; aparelho celular tipo smartfone e computador.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM:

- Avaliação NÍVEL I (peso na disciplina: 49%) assim distribuídos:
 - Unidade 1:
 - Criação de um autorretrato através de fotografia e aplicação de um filtro do aplicativo Prisma.
 - Fórum avaliativo ao final da unidade 1.
 - Tarefas para postagem na plataforma AVA ao final da unidade 2:
 - Pesquisa na ferramenta de busca Google e colagem digital sobre o nome próprio de cada aluno.
 - Criação de um QR code remetendo para o trabalho de colagem digital.
 - Atividades presenciais durante a unidade 3:
 - Passeio virtual pelos sítios com roteiro de pesquisa: 1) Itaú Cultural, seção Ciberultura; 2) Artcyclopedia e 3) Google Arts & Culture.
 - Avaliação Processual: frequência e participação no Ambiente Virtual de Aprendizagem e nas atividades presenciais.
- Avaliação NÍVEL II (peso na disciplina: 51%)
 - Avaliação escrita (objetiva e dissertativa) ao final da unidade 3.
- Critérios gerais:
 - Nível I (49%) + Nível II (51%) = Média da Disciplina (100%)
 - Para aprovação na disciplina o aluno deve obter nota igual ou superior a 60% no Nível I e no Nível II.
 - A média de 60% deve ser obtida em ambos os níveis.
 - O aluno que obtiver média inferior a 60% em um dos níveis, ou em ambos, deverá fazer uma prova final.

Para o aluno que fizer prova final a nota final da disciplina é dada por média simples entre a Média da



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ENSINO A DISTÂNCIA

Disciplina e a Nota da Prova Final, sendo que, para obter aprovação, o aluno deve aferir no mínimo 60% de média final.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- 1) GONZAGA, Ricardo Maurício. *Poéticas digitais*. Vitória: UFES/ SEAD, 2017. (material digital)
- 2) GRAU, Oliver. *Arte Virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: EDUNESP/ Ed. SENAC, 2007.
- 3) ARANTES, Priscila. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Senac SP, 2012.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

- 1) DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997.
- 2) FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.
- 3) LÉVY, Pierre. *O que é virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.
- 4) NUNES, Fabio Oliveira. *Ctrl+Art+Del: distúrbios em arte e tecnologia*. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- 5) PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. São Paulo: Editora 34, 2011.

ASSINATURA (S) DO(S) RESPONSÁVEL(EIS)

Myriam Salomão