| Uma imagem com texto, Tipo de letra, Gráficos, design  Descrição gerada automaticamente  CTSP-TPSI | Prova  **Exame (Parte TP)** | Ano letivo **2022/2023** | Data  **14-7-2023** |
| --- | --- | --- | --- |
| Unidade Curricular  **Arte, Cultura e Comunicação na Era Digital** | Hora  **11h15** | Duração TP  **01h00** |

| A Prova de Recurso de “Arte, Cultura e Comunicação na Era Digital” é composta de duas partes – esta parte (Parte TP), com a duração de 60 minutos, e uma 2a parte (Parte Prática) com a duração de 60 minutos. |
| --- |

Parte Teórico-Prática

Esta é a parte “Teórico-Prática” da prova de ‘Recurso' da UC "ACCED" (CTSP-TPSI), que tem a duração prevista de 1h00.

Esta parte da prova deve ser respondida nestas folhas de prova, para o que foi deixado um espaço vago considerado suficiente para a resposta – se necessitar de mais espaço, poderá pedir folhas adicionais ao Professor.

Leia atentamente todas as perguntas e responda da forma mais completa e coerente que conseguir - respostas genéricas, evasivas, ou incoerentes não serão cotadas.

| 1. Está em curso uma campanha publicitária "Open to Meraviglia" baseada na personagem central da obra "O nascimento de Vénus", de Botticelli. Qual a ideia central dessa campanha? Como está a obra de Botticelli a ser utilizada nessa campanha publicitária? Quais os elementos de Arte, Cultura, Comunicação e inovação digital que se encontram na iniciativa "Open to Meraviglia"? | (2 pontos) |
| --- | --- |
|  | |

1. Em que momento histórico se admite que se considera ter iniciado a interrelação entre Arte e Técnica?

⬜ No séc. XX, após a II Grande Guerra.

⬜ Durante o período do Renascimento, pela procura, pelos pintores da época, de pigmentos mais duráveis para as suas tintas.

⬜ Com o aparecimento do cinema (sonoro), porque permitiu integrar várias tecnologias na produção de uma obra de arte (filme)

⬜ A Arte e a Tecnologia sempre estiveram interrelacionadas.

⬜ A Arte e a Tecnologia só se interrelacionam no momento do aparecimento da Arte Tecnológica (uma variante da Arte Digital)

Justifique a sua resposta: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(1 ponto)

| 1. À semelhança da Publicidade, também actividades lúdicas / jogos recorrem muitas vezes a obras de Arte famosas como elementos centrais ou inspiradores da actividade de recreio ou jogo. Quais as principais razões que levam os produtores de jogos / actividades recreativas a desenvolver as suas propostas tendo por ponto de partida obras de Arte muito conhecidas? Indique alguns exemplos desta situação. | (2 pontos) |
| --- | --- |
|  | |

| 1. Considere a seguinte imagem, integrada na campanha publicitária “Open to Meraviglia”. | (1 ponto) |
| --- | --- |
| Que obra(s) de arte de referência identifica nesta composição? Que elementos de alinhamento com a(s) obra(s) original(ais) encontra nesta composição? E que elementos de dissonância consegue identificar?  Na sua opinião, quais as razões que poderão ter levado o Autor à criação desta imagem? | |

| 1. Considere o seguinte conjunto de selos, de vários países diferentes: | (1 ponto) |
| --- | --- |
| Que obra(s) de arte de referência identifica nesta composição? Que elementos de alinhamento com as obras originais encontra nesta composição? E que elementos de dissonância consegue identificar?  Na sua opinião, quais as razões que poderão ter levado o diversos países a escolher este tema para os seus selos? | |

1. No documento "Arts in the digital era", como são descritos os video-jogos, em termos das áreas necessárias ao seu desenvolvimento?:

⬜ Como uma combinação de Programação 3D e Psicologia da Dependência (entre outros).

⬜ Como uma combinação de Artes Visuais, Música e Escrita de Narrativa, entre outros.

⬜ Como uma combinação de Animação, Projecto Conceptual e Dobragem (ou sintetização de voz) (entre outros)

⬜ Como uma Combinação de Teatro (ou Ópera), realidade virtual e animação 3D (entre outros).

⬜ Todos os anteriores

Justifique a sua resposta: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(1 ponto)

= FIM =