

NCE/17/00093 — Decisão de apresentação de pronúncia - Novo ciclo de estudos

Decisão de Apresentação de Pronúncia ao Relatório da Comissão de Avaliação Externa

1. Tendo recebido o Relatório de Avaliação/Acreditação elaborado pela Comissão de Avaliação Externa relativamente ao novo ciclo de estudos Arte Multimédia
2. conferente do grau de Mestre
3. a ser lecionado na(s) Unidade(s) Orgânica(s) (faculdade, escola, instituto, etc.)
Faculdade De Belas-Artes (UL)
4. a(s) Instituição(ões) de Ensino Superior
Universidade De Lisboa
5. decide: Apresentar pronúncia
6. Pronúncia (Português):
Ver ficheiro pdf em anexo.
7. Pronúncia (Português e Inglês, PDF, máx. 150kB): (impresso na página seguinte)

Anexos

No dia 12 de Abril, pelas 14.30h, o Conselho Científico reuniu com a seguinte ordem de trabalhos:

1. Apresentação e votação dos Planos de Estudos dos Cursos de 1.º e 2.º Ciclos, reformulados de acordo com as condições definidas pelas CAE:
 - 1.º Ciclo: Arte Multimédia, Ciências da Arte e do Património, Desenho, Design de Comunicação, Design de Equipamento e Escultura;
 - 2.º Ciclo: Arte Multimédia, Desenho e Escultura.
2. Discussão e votação da estratégia de pronúncia a adoptar, pela área de Pintura, para o primeiro ciclo de estudos, no quadro das condições de aprovação enunciadas no Relatório da CAE.

Relativamente ao ponto 1, os membros do Conselho foram informados:

1. do acatamento, por parte de todas as áreas, da condição de aprovação posta pelas diversas CAEs a todos os Cursos de 1.º Ciclo, relativa à oferta de minors apenas poder contemplar áreas científicas e pedagógicas distintas do major em que os estudantes se inscrevem;
2. dos reajustes daí decorrentes, designadamente no que se refere às designações de UCs e à oferta alargada de optativas nalguns minors;
3. da troca de UCs optativas condicionadas por optativas livres, nalguns majors que, sem alterarem a sua estrutura, garantem aos estudantes a hipótese de escolher qualquer minor;
4. da integração da UC de Metodologias de Investigação no 1.º semestre dos cursos de 2.º Ciclo.

Os Planos de Estudos, ajustados às condições e recomendações da CAE, dos Cursos de 1.º Ciclo, de Arte Multimédia, Ciências da Arte e do Património, Desenho, Design de Comunicação, Design de Equipamento e Escultura, assim como os de 2.º Ciclo, de Arte Multimédia, Desenho e Escultura, foram aprovados por unanimidade.

Relativamente ao ponto 2, foi discutida e posta à votação uma proposta de acatamento da condição da CAE, a cumprir no imediato, de aprovação do 1.º Ciclo de Estudos de Pintura. A votação obteve o seguinte resultado: quatro votos a favor, dois votos contra e cinco abstenções.

A Presidente do Conselho Científico,

MARIA JOÃO GAMITO

(Prof.ª Catedrática Maria João Gamito)

Pronúncia ao Relatório Preliminar da Comissão de Avaliação Externa
Pronouncement to the Preliminary Report of the External Evaluation Committee

(pt)

Analisado o Relatório Preliminar da Comissão de Avaliação Externa (CAE) e em resposta à recomendação de não acreditação do Ciclo de Estudos proposto (ponto 12.1 do Relatório Preliminar), vem a Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa apresentar pronúncia.

Assim, e de acordo com as observações da CAE apresentadas no ponto 12.4 do Relatório, apresentamos um primeiro anexo clarificando a Pergunta A10 e os Pontos 3, 5 e 10, e, também em anexo, propostas de reformulação de redação das Fichas de UC, indo ao encontro de observações mencionadas no relatório da CAE.

Quanto à questão transversal colocada pela CAE, de que neste mestrado existe um "desfasamento entre a vontade de autonomização do aluno na criação e realização prática e a oferta de mero conhecimento teórico incapaz de garantir a autonomia expressa", recordamos que o plano agora apresentado resulta das propostas sugeridas pela A3ES, na sequência da avaliação realizada em 2016 (processo ACEF/1415/18067), de melhoramento de um mestrado já em funcionamento que tem dado indiscutíveis provas a nível prático.

Efectivamente, os projectos resultantes do mestrado, na sua vertente teórico-prática implicam prática artística e consequente apresentação pública. Mais ainda, este Mestrado, na hora actual, não só tem grande procura — o número de candidaturas tem incrementado de ano para ano (de 47 candidaturas em 2012-2013, passou-se para 62 em 2017-2018) — como tem apresentado resultados concretos na área da Arte Multimédia.

Apenas para referir três casos cujo trabalho resultou directamente de UC que a CAE considerou estarem "mais orientadas ao desenvolvimento de competências ao nível da teorização em estudos de artes digitais e menos na criação multimédia", mencionamos os trabalhos de João Cristóvão Leitão, um deles vencedor do Loops.Lisboa/Festival Temps d'Images e outro do FUSO, de Waléria Américo, que foram expostos no Museu de Arte Contemporânea do Centro Dragão do Mar, Fortaleza e na Fundación ACE em Buenos Aires e o projecto de Rodrigo Gomes que venceu o Prémio SONAE Media Art 2017.

Por estas razões, e sublinhando que o Relatório Preliminar nos permitiu corrigir aspectos que necessitavam de clarificação e melhoria, e que vão ao encontro das observações da CAE, estamos certos que agora será possível a acreditação de um ciclo de estudos cuja procura e qualidade de resultados nos parece um importante contributo para as práticas artísticas e investigação em arte multimédia.

ANEXO: NCE/17/00093 — Clarificação de Pergunta A10 e dos Pontos 3, 5 e 10 (pt)

Pergunta A10 (Condições específicas de ingresso):

Em resposta ao comentário da CAE a saber, que

"as condições de ingresso, sendo abrangentes, não garantem que os alunos à entrada detenham o conhecimento técnico capaz de potenciar e colocar em prática o conhecimento teórico que se apresenta",

refira-se que, de acordo com o Artº30º do Regulamento de Estudos de Pós-Graduação da Faculdade de Belas-Artes (Regulamento n.º 931/2016, de 14 de Outubro), tal está acautelado.

Com efeito, para além das condições de admissão de candidatos indicadas, são considerados como critérios de selecção e seriação: "a) Classificação do grau académico (...); b) Apreciação do currículo académico, científico, técnico e artístico; c) Experiência profissional relevante na área do ciclo de estudos." (sublinhado nosso).

Ou seja, os candidatos são seleccionados após uma rigorosa triagem o que garante a sua adequação técnica à frequência do Mestrado.

3. Descrição e fundamentação dos objetivos, sua adequação ao projeto educativo, científico e cultural da instituição, e unidades curriculares

Quanto aos Objectivos do ciclo de estudos, e tendo em conta o comentário da CAE, de que "A IES necessita de rever os Objectivos e o Plano de Estudos", propõe-se aqui uma reformulação da redacção dos pontos 3.1.1 e 3.1.2 tendo em vista a clarificação das diferentes especialidades e sua articulação com os Objectivos gerais e os Objectivos de aprendizagem.

3.1.1. Objectivos gerais definidos para o ciclo de estudos:

O ciclo de estudos de mestrado em Arte Multimédia visa desenvolver competências ao nível de uma prática autónoma de criação e investigação em Arte Multimédia, através de uma abordagem artística e científica promovendo a pesquisa, a experimentação, e a criação artísticas, contribuindo também para a qualificação de artistas e profissionais aptos a desenvolver carreiras de investigação artística e científica autónomas e a integrar equipas em domínios pluridisciplinares nas especialidades de Artes Interactivas, Imagem em Movimento e Práticas Transmídia. Estas visam focar aspectos específicos num quadro geral necessário ao desenvolvimento de capacidades de comunicação e entendimento dos diferentes discursos disciplinares envolvidos permitindo um diálogo interdisciplinas, competências práticas a aplicar em projetos artísticos transdisciplinares, espírito crítico e capacidades de questionamento e reflexão das suas práticas à luz dos diferentes contextos em que se inscrevem.

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

O mestrado em Arte Multimédia visa uma formação onde os alunos aprofundem conhecimentos teóricos e práticos, consolidando e alargando competências artísticas, científicas e tecnológicas adquiridas num primeiro ciclo ou em contexto profissional promovendo a aquisição de capacidades de concepção, planeamento e realização de:

a) projectos de instalações, *mix media*, e outros, cuja interacção possa integrar diferentes espaços (museus e galerias, fachadas interactivas de edifícios, etc.) e contextos culturais (Artes Interactivas);

b) obras privilegiando os meios audiovisuais, lineares ou não-lineares em contexto de cinema ensaístico, experimental e expandido (Imagem em Movimento).

c) projectos artísticos numa perspectiva transmedia enquanto processo de criação artística através de multiplataformas usando multimédia e cross media em práticas independentes ou emergindo da cultura das redes digitais, da performance mediada pelas artes contemporâneas e tecnológicas. (Práticas Transmídia)

3.3. Unidades Curriculares

Quanto à “revisão completa dos programas da UC tendo em conta os comentários realizados no âmbito do relatório”, esta será apresentada em anexo.

No entanto, discordamos do comentário de que o "Plano de Estudos e respetivas UC estão mais orientadas ao desenvolvimento de competências ao nível da teorização em estudos de artes digitais e menos na criação multimédia" (3.1.4), pois a vertente aplicada encontra-se presente onde adequada. A título de exemplo, refira-se o caso de Criação Audiovisual onde o relatório da CAE refere tratar-se de uma disciplina de "escopo totalmente teórico, deixando de fora um conjunto fundamental de aplicação prática", estando, no entanto, claramente referido no programa da UC que esta "tem como principal objectivo o desenvolvimento de um projecto artístico audiovisual, dentro da sua vertente prática."

No entanto, dado que alguns programas podem admitir diferentes interpretações aquando da sua leitura, reformulamos a redacção das UC mencionadas. Assim, serão anexadas as fichas revistas das unidades curriculares de:

- Projecto I
- Projecto II
- Produção de Projecto
- Laboratório de Métodos Transmedia
- Realidades Virtual e Aumentada
- Criação Audiovisual
- Teorias da Arte Contemporânea
- Seminário

Destacamos a extensa revisão da UC de *Teorias da Arte Contemporânea* no sentido proposto pela CAE.

Quanto à UC de *Metodologias de Investigação*, esta mantém-se inalterada uma vez que se prende com a componente científica da investigação e é uma disciplina transversal aos vários mestrados da Faculdade. A sua orientação e leccionação ficou a cargo da Área de Ciências da Arte e do Património por determinação do Conselho Científico da Faculdade.

Esta revisão, juntamente com a reformulação dos objectivos, clarifica o Plano de Estudos proposto.

5. Descrição e fundamentação de outros recursos humanos e materiais

Em resposta aos comentários da CAE (5.4 e 5.6) a saber, que a

"listagem dos materiais e equipamentos apresentada é manifestamente insuficiente, sendo um ponto grave tendo em conta a natureza tecnológica exigente do CE." o que implicaria "[f]alta de garantias para a prossecução dos trabalhos dos alunos" e na sequência da avaliação de 2016, cf. *ACEF/1415/18067 — Decisão do CA*, no tocante às condições de creditação "3 – Reforçar o equipamento audiovisual que dê suporte às necessidades básicas dos alunos." e "5 - Disponibilizar um espaço laboratorial com afectação primordial ao Ciclo de estudos, podendo ser alargado à licenciatura da área",

indicamos que o equipamento foi ampliado.

A área multimédia adquiriu já em 2017 doze (12) computadores Asus (10 com processadores core i5 7400 3Ghz, 8GB Ram, gráfica GT710 2GB Ram, HDD 1TB, DVDrw e 2 com processadores core i5 7400 3Ghz, 8GB Ram, gráfica GTX1050 4GB Ram, HDD 1TB, DVDrw). Foram entretanto também adquiridas câmaras de filmar, material de realidade virtual (Oculus Rift, entre outros materiais) e de computação física. Estas aquisições irão continuar a ser feitas progressivamente, tendo em conta o processo referido, a sistematização de necessidades aprovada em Conselho Pedagógico em Março de 2017, o Plano de Actividades 2018 da presidência da Faculdade que identifica como uma das necessidades a criação de mais "espaços de laboratório com apoio de pessoal técnico e ampliar os espaços expositivos". Mencionemos ainda que a médio prazo, a Área de Arte Multimédia irá ampliar e renovar os seus espaços cf. Programa Preliminar, e por consequência os seus equipamentos.

Salientamos ainda que os estudantes têm acesso às instalações um horário de segunda a sábado das 9h00 às 23h00 e das 9h00 às 15h00 ao Domingo e que no horário de expediente normal têm apoio dos técnicos e monitores da Área.

10. Comparação com ciclos de estudos de referência no espaço europeu

Em resposta aos comentários da CAE (10.3 e 10.5) a saber, que

"As comparações realizadas denotam o modelo teorizante adotado pela formação, muito por se terem focado em domínios mais ligados à arte e média, e menos ligados à tecnologia, multimedia e digital media" o que implicaria como ponto fraco a "componente prática e tecnológica de suporte ao mestrado",

manifestamos o nosso desacordo. A maior parte das formações escolhidas com ciclos de estudo no espaço europeu apontam para a prática artística universitária de Arte Multimédia. Conforme indicado, esta prática encontra-se próxima de áreas de encontro entre diferentes disciplinas artísticas que se interceptam com as ciências e as tecnologias, mantendo relações de proximidade com áreas de artes digitais, *performance art* e *time based media art* ("obras de arte contemporânea que incluem vídeo, filme, slide, áudio ou tecnologias digitais dado terem a duração como uma dimensão e se apresentarem ao espectador ao longo do tempo." Guggenheim Foundation, Tate).

Por esta razão, sublinhamos que, em nosso entender, as formações apresentadas se aproximam destas vertentes e não de formações visando um "modelo teorizante". Refira-se, a título de exemplo:

a) o mestrado em *Média, Design et Art Contemporain* que "desenvolve uma articulação coerente entre as práticas artísticas mais contemporâneas e as aproximações teóricas susceptíveis de as clarificar e enriquecer. (...) No contexto universitário, esta especialidade toma a experimentação como eixo metodológico, para que a produção artística pode legitimamente constituir-se pesquisa."

b) o mestrado em *Contemporary Art Practice* que requer que, no segundo ano de formação, o estudante tenha atingido "uma direção e resolução claras, demonstrando um nível de competência conceitual e técnica apropriada às suas próprias metas e objetivos."

c) o foco do *Diploma II/Media and Fine Art* "é no desenvolvimento de projetos artísticos, apoiados pela supervisão interdisciplinar de professores, tutores/monitores e técnicos." Neste caso, a "gama de projetos estudantis é ampla e interdisciplinar. Exemplos incluem animação, filmes de ficção e documentários, arte fotográfica, videoarte, filmes experimentais, websites, Internet art, jogos, arte sonora e música electrónica, arte no espaço público, instalações, performances, (...)"

Assim, e salvaguardando a multiplicidade de formações patentes no espaço europeu, parece-nos que as formações apresentadas permitem clarificar os modelos nos quais o ciclo de estudos proposto se inscreve, sem prejuízo da "componente prática e tecnológica de suporte ao mestrado"

Pronúncia ao Relatório Preliminar da Comissão de Avaliação Externa
Pronouncement to the Preliminary Report of the External Evaluation Committee

(en)

Following the analysis of the Preliminary Report of the External Evaluation Committee (CAE) and in response to the recommendation of non-accreditation of the proposed Study Cycle (point 12.1 of the Preliminary Report), the Faculty of Fine Arts of the University of Lisbon presents its Pronouncement.

Thus, according to the observations of the CAE presented in the Report paragraph 12.4, we present a first attachment clarifying the Question A10 and Points 3, 5 and 10. We attached reformulation of Curricular Units proposals meeting observations mentioned in the CAE report.

Regarding the transversal question posed by the CAE, stating that there is a "gap between the student's autonomy in creating and practical achievement and the offer of mere theoretical knowledge incapable of guaranteeing expressed autonomy", we recall that the plan now presented is the result of the proposals suggested by A3ES, following the evaluation carried out in 2016 (ACEF / 1415/18067), to improve an already existing master's program which has given indisputable practical evidence.

In fact, the projects resulting from the masters, in their theoretical-practical aspect imply artistic practice and consequent public presentation. Moreover, this master's degree, currently, not only has great demand - the number of applications has increased year by year (from 47 applications in 2012-2013 to 62 in 2017-2018) - as it has presented results in the area of Multimedia Art.

Just to mention three cases whose work resulted directly from UC that the CAE considered to be "more oriented to the development of skills for the theory in the studies of digital arts than in the multimedia creation", we mention the works of João Cristóvão Leitão, one of them winner of the Loops.Lisboa / Temps d'Images Festival and another by FUSO, of Waléria Américo, which were exhibited at the Museum of Contemporary Art of the Dragão do Mar Center, Fortaleza and the ACE Foundation in Buenos Aires, and Rodrigo Gomes' project that won the SONAE Media Art Award 2017.

For these reasons, and stressing that the Preliminary Report allowed us to correct aspects that needed clarification and improvement, and that are in line with the observations of CAE, we are sure that it will now be possible to accredit a cycle of studies whose demand and quality of results seems to us an important contribution to artistic practices and research in multimedia art.

ANNEX: NCE / 17/00093 - Clarification of Question A10 and Points 3, 5 and 10 (en)

Question A10 (A.10. Specific entry requirements):

In response to the CAE's

"the conditions of entry, being comprehensive, do not guarantee that students at the entrance have the technical knowledge capable of promoting and putting into practice the theoretical knowledge that is presented"

it should be noted that, according to Art. 30 of the Graduate Studies Regulation of the Faculty of Fine Arts (Regulamento no. 931/2016, of 14 October), this is taken into account: in addition to the conditions for admission of indicated candidates, the following criteria shall be considered as selection and classification criteria: "a) Classification of the academic degree (...) b) Assessment of the academic, scientific, technical and artistic curriculum c) Relevant professional experience in the area of the study cycle. " (emphasis added).

That is, the candidates are chosen after a rigorous selection which ensures their technical adequacy to the master's degree.

3. Descrição e fundamentação dos objetivos, sua adequação ao projeto educativo, científico e cultural da instituição, e unidades curriculares (en)

Regarding the objectives of the study cycle and considering the CAE's comment that "The IES needs to review the Objectives and Study Plan", it is proposed here a reworking of sections 3.1.1 and 3.1. 2 to clarify the different branches and their articulation with the Generic Objectives and the Learning Outcomes.

3.1.1. Generic objectives defined for the study programme:

The master's degree course in Multimedia Art aims to develop capabilities at the level of an autonomous practice of creation and research in Multimedia Art, through an artistic and scientific approach promoting artistic research, experimentation and creation, also contributing to the qualification of artists and professionals able to develop autonomous artistic and scientific research careers and to integrate teams in multidisciplinary fields in the fields of Interactive Arts, Moving Image and Transmedia Practices. These aim to focus on specific aspects within a general framework necessary for the development of communication skills and understanding of the different disciplinary discourses involved, allowing an interdisciplinary dialogue, practical skills to be applied in transdisciplinary artistic projects, critical thinking and the ability to question and reflect on their practices in the light of different contexts they belong.

3.1.2. Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences) to be developed by the students: (en)

The Master in Multimedia Art aims at a training where students deepen theoretical and practical knowledge, consolidating and extending artistic, scientific and technological competences acquired in a first cycle or in professional context promoting the acquisition of abilities of conception, planning and realization of:

- a) projects of installations, *mix media*, and others, whose interaction can integrate different spaces (museums and galleries, interactive facades of buildings, etc.) and cultural contexts (Interactive Arts);
- b) works focusing on audiovisual media, linear or non-linear in the context of essay, experimental and expanded cinema (Moving Image).
- c) artistic projects in a transmedia perspective as a process of artistic creation through multiplatforms using multimedia and cross media in independent practices or emerging from the culture of digital networks, performance mediated by contemporary and technological arts. (Transmedia Practices)

3.3. Curricular Units (en)

Regarding the "complete review of the UC programs taking into account the comments made in the scope of the report", it will be presented in the annex.

However, we disagree with the comment that the "Curriculum and its respective CUs are more oriented to the development of skills for the theory in the studies of digital arts than in the multimedia creation" (3.1.4) as the practical feature is present where appropriate. For example, regarding Audiovisual Creation the CAE report states that this UC "presents a totally theoretical scope, leaving out a fundamental set of practical application", although the program of the UC clearly states that this "has as main objective the development of an artistic audiovisual project."

Hence, since some programs may admit different interpretations for the reader, we reformulate the phrasing of the curricular units mentioned in the Report. Thus, the attached revised sheets of the curricular units are:

- Project I
- Project II
- Project Production
- Transmedia Methods Laboratory
- Virtual and Augmented Realities
- Audiovisual Creation
- Contemporary Art Theories
- Seminar

We highlight the extensive review of the UC of *Contemporary Art Theories* in the sense proposed by the CAE.

Regarding *Research Methodologies*, it remains unchanged since it is related to the scientific component of research and it is a discipline that is transversal to the various masters of the Faculty. His orientation and lecture it at charge of the Area of Sciences of the Art and the Heritage by determination of the Scientific Council of the Faculty.

This revision, together with the reformulation of the objectives, clarifies the proposed Study Plan.

5. Descrição e fundamentação de outros recursos humanos e materiais (en)

In response to the comments of the CAE (5.4 and 5.6), namely that

"The list of materials and equipment presented is manifestly insufficient and is a serious point in view of the demanding technological nature of the EC" implying a "lack of guarantees for the continuation of students' work " and following the 2016 evaluation, cf. ACEF / 1415/18067 - CA Decision on conditions "3-Acquisition of audiovisual equipment that supports the students' basic needs" and "5-Provide a laboratory space with primary affectation to the Study Programme, being able to be extended to the bachelor degree of the same area",

We state that the equipment has been extended.

The multimedia area acquired in 2017 twelve (12) computers (10 with core processors i5 7400 3Ghz, 8GB RAM, graphics GT710 2GB RAM, HDD 1TB, DVDrw and 2 with core processors i5 7400 3Ghz, 8GB RAM, graphics GTX1050 4GB RAM, 1TB HDD, DVDRW), cameras, virtual reality material (Oculus Rift, among other materials) and physical computing material have also been acquired or is in the acquisition process.

These acquisitions will continue to be progressively made, taking into account the aforementioned process, the systematization of needs approved in Pedagogical Council in March 2017, the 2018 Activity Plan of the Faculty presidency that identifies as one of the needs the creation of more "laboratory spaces with the support of technical staff and expand the exhibition spaces". Let us also mention that in the medium term, the Multimedia Art Area will expand and renovate its spaces cf. Preliminary Program, and consequently their equipment.

We also point out that students have access to the facilities from Monday to Saturday from 9:00 a.m. to 11:00 p.m. and from 9:00 a.m. to 3:00 p.m. on Sunday and during normal office hours they have the support of the technicians and monitors of the Area.

10. Comparação com ciclos de estudos de referência no espaço europeu (en)

In response to comments from the CAE (10.3 and 10.5), namely that

"The comparisons carried out denote the theorizing model adopted by the training, largely because they focused on domains more linked to art and media, and less related to technology, multimedia and digital media" which would imply as a weak point the "practical and technological component of the master's degree",

we disagree. Most of the courses chosen with study cycles in the European space point to the artistic practice of multimedia art. As indicated, this practice is close to areas of encounter between different artistic disciplines that intersect with science and technology, maintaining close relationships with digital arts areas, *performance art* and *time based media art* ("contemporary art which include video, film, slide, audio or digital technologies as they have the duration as a dimension and present themselves to the viewer over time." Guggenheim Foundation, Tate).

For this reason, we emphasize that, from our point of view, the formations presented are close to these aspects and not to formations aimed at a "theorizing model". Reference should be made, for example, to:

a) the master's degree in *Média, Design et Art Contemporain* that "develops a coherent articulation between the most contemporary artistic practices and the

theoretical approaches that can clarify and enrich them (...) In the university context, this specialty takes experimentation as methodological axis, so that artistic production can legitimately constitute research."

b) the master's degree in *Contemporary Art Practice* which requires that in the second year of formation the student has achieved "a clear direction and resolution, demonstrating a level of conceptual and technical competence appropriate to his own goals and objectives."

c) The focus of *Diploma II / Media and Fine Art* "is in the development of artistic projects, supported by the interdisciplinary supervision of teachers, staff and technicians." In this case, the "range of student projects is broad and interdisciplinary. Examples include animation, fiction and documentary films, photographic art, video art, experimental films, websites, Internet art, games, sound art and electronic music, art in public space, facilities, performances, (...)".

Thus, and keeping in mind the multiplicity of training possibilities in the European space, it seems to us that the study cycles presented help to clarify the models in which the proposed study cycle is inscribed, without prejudice to the "practical and technological support component".

ANEXO: 3.3. Unidades Curriculares - Mapa IV - Projecto I / Project I

3.3.1. Unidade curricular:

Projecto I / Project I

3.3.2. Docente responsável (preencher o nome completo) e respetivas horas de contacto na unidade curricular:

Susana de Sousa Dias de Macedo | 21 Horas

3.3.3. Outros docentes e respetivas horas de contacto na unidade curricular:

Docentes Doutorados ou Especialistas da Área de Arte Multimédia | 21 Horas

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

1. Desenvolver estratégias e metodologias adequadas às práticas de criação artística nas vertentes do mestrado em Arte Multimédia;
2. Conhecer diferentes metodologias artísticas dentro de cada uma das áreas do mestrado;
3. Consolidar competências conceptuais, artísticas e técnicas indispensáveis à elaboração do projecto teórico-prático;
4. Saber como realizar e fundamentar um projecto no âmbito da arte multimédia;
5. Desenvolver o pensamento crítico e a competências tecnológicas necessárias à boa execução prática do projecto em artes interactivas, imagem em movimento e práticas transmídia.

O resultado desta unidade curricular traduz-se na apresentação do projecto prático, acompanhado por um dossier de projecto cujos objetivos específicos são definidos em função das temáticas e problemáticas propostas por cada aluno, e dos meios artísticos específicos dentro da área das artes interactivas, imagem em movimento ou práticas transmídia, no contexto da sua investigação pessoal.

3.3.4. Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

1. To develop strategies and methodologies focused on the practices of artistic creation within the fields of the Master in Multimedia Art.
2. To know different theoretical-practical artistic methodologies within the field of interactive arts, moving image and transmedia practices;
3. To sharpen conceptual, artistic and technical skills essential to the development of a theoretical-practical project;
4. To learn how to develop and defend a project in the context of multimedia art;

5. To develop the critical thinking skills and the technological competences necessary for the practical concretization of the project in interactive arts, moving image and transmedia practices.

The results of this curricular unit consist in the presentation of an artistic work and a dossier of project, whose specific goals are defined on the basis of the proposals of each student in terms of thematics and problematics, within the scope of his/her investigation within the fields of interactive arts, moving image and transmedia practices.

3.3.5. Conteúdos programáticos:

Sendo um espaço de pesquisa e desenvolvimento projectual no contexto das práticas artísticas multimédia, Projecto I promove o aperfeiçoamento de métodos de elaboração, apresentação e fundamentação de um projecto, bem como a reflexão acerca da especificidade do processo artístico. Teoria e prática articulam-se de forma integrada resultando na realização de uma obra de criação dentro das áreas de artes interactivas, imagem em movimento ou práticas transmédia.

1. Articulação entre teoria e prática no desenvolvimento do projecto artístico.
 - 1.1. Diferentes métodos de abordagem teórico-prática no desenvolvimento de um projecto dentro das áreas de artes interactivas, imagem em movimento e práticas transmédia;
 - 1.2. A ideia, a delimitação do tema e a definição da questão central;
 - 1.3. O trabalho artístico com e para além dos sistemas verbais.
 - 1.4. Explorações práticas do projecto no âmbito das artes interactivas, imagem em movimento ou práticas transmédia.
2. Elaboração e apresentação do projecto.
 - 2.1. Instrumentos de desenvolvimento de um projecto (descrição, nota de intenções, definição da problemática, etc.)
 - 2.2. A fundamentação de um projecto: conceitos principais e referências;
 - 2.3. Articulação e aprofundamento das vertentes conceptuais e práticas;
 - 2.4. Explorações práticas: a obra e as suas ferramentas de execução.
 - 2.5. Estratégias de realização da obra artística dentro das áreas de artes interactivas, imagem em movimento e práticas transmedia.

3.3.5. Syllabus:

Being a space of project-oriented research within the context of artistic practices, Project I aims the improvement of methods of elaboration and presentation of a project, as well as the improvement of the reflection on the specificity of the artistic process.

Theory and practice interplay in an integrated manner resulting in the concretization of an artistic work within the areas of interactive arts, moving image or transmedia practices.

1. Articulation between theory and practice in the development of the artistic project;

- 1.1. Different methods of theoretical and practical approach in the development of a project;
- 1.2. Idea, delimitation of the subject and definition of the central question;
- 1.3. Artistic work with and beyond verbal systems.
- 1.4. Explorative practical work within the areas of interactive arts, moving image or transmedia practices.

2. Preparation and presentation of the project.

- 2.1. Tools to develop a project (description, note of intention, problematics, etc.)
- 2.2. The fundamentals of a project: key concepts and references;
- 2.3. Articulation and improvement of the conceptual and practical aspects of the project;
- 2.4. Practical explorations: the work and the tools for its execution;
- 2.5. Strategies of accomplishment of the artistic work within the areas of interactive arts, moving image and transmedia practices.

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

- O objectivo 1 será transversal a todos os pontos do programa.
- O objectivo 2 será alcançado através do pontos 1.1. e 1.3.
- O objectivo 3 será alcançado através do pontos e 1.2., 1.4. e 2.4
- O objectivo 4, através dos pontos 2.1. e 2.3.
- O objectivo 5, através do ponto 2.2. e 2.5.

3.3.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

- Objective 1 will be transversal to the overall program.
- Objective 2 will be achieved through the points 1.1. and 1.3.
- Objective 3 through the points .2., 1.4. and 2.4.
- Objective 4, through the points 2.1. and 2.3.
- Objective 5 through the point 2.2. and 2.5.

3.3.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Projecto I funciona em regime de classe, comportando igualmente uma vertente tutorial. Promove-se o debate crítico dos projectos em sessões conjuntas, mas também se acompanha cada um dentro da sua especificidade própria.

As aulas expositivas contribuirão para o desenvolvimento dos tópicos do programa, sendo aprofundadas através de exercícios práticos periódicos.

Cada aluno apresentará oralmente o projecto. Consoante a especificidade da proposta e as questões de interesse comum suscitadas, serão apresentados exemplos de enquadramento. Os alunos serão acompanhados por professores de cada uma das três áreas específicas. A plataforma moodle será um instrumento complementar das aulas.

Sempre que se justifique, efectuam-se visitas de estudo e serão convidadas personalidades de mérito dentro das artes interactivas, imagem em movimento e práticas transmédia.

A avaliação assenta em cinco parâmetros: assiduidade; contribuição para as discussões dos projectos; exposição oral; trabalhos periódicos; dossier final e obra(s) realizada(s).

3.3.7. Teaching methodologies (including assessment):

Project I will be taught in both group and tutorial classes. This curricular unit promotes the critical debate of projects in group sessions, but also gives attention to each one in its own singularity.

The subjects taught and the class discussions will be enhanced through regular practical exercises proposed to the students. Each student will present the project orally. Depending on the specificity of the proposal and the rise of questions of common interest, specific artistic works will be presented and analyzed within the class. The students will be accompanied by teachers from each of the three specific areas.

The Moodle platform will be a complementary instrument to the classes.

When appropriate, visits will be made to museums, galleries, etcetera, and artists will be invited to present their work and reflections about their own artistic processes.

Evaluation is based on five parameters: attendance; contribution to the class discussions; oral presentation; periodic practical exercises; final dossier and works.

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

Projecto I funciona em regime de classe, comportando uma vertente tutorial. Considera-se ser esta a estratégia pedagógica mais adequada, pois a obrigatoriedade do debate e discussão crítica em torno do projecto de cada um dos alunos, permite desenvolver o pensamento crítico (objectivo 2) e conhecer diferentes metodologias artísticas bem como confrontar-se com as valências e/ou problemas que cada uma das metodologias levanta (objectivo 3). As questões surgidas destas discussões implicam uma constante reflexão do aluno acerca do seu próprio projecto, bem como das estratégias e metodologias mais adequadas à sua prossecução (objectivo 1).

A obrigatoriedade de cada dos alunos apresentar à turma o seu próprio projecto, estando sujeito a questões colocadas em classe, implica saber como fundamentar o projecto (objectivo 5) contribuindo para o domínio de dispositivos de apresentação e exposição do mesmo (objectivo 6). O acompanhamento tutorial, por sua vez, permite a consolidação das competências conceptuais, artísticas e técnicas (objectivo 4), bem como o desenvolvimento de estratégias e metodologias mais adequadas ao projecto em causa (objectivo 1).

Os exercícios periódicos, tendo cada um deles um objectivo específico, permitem integrar os objectivos 1 (todos os exercícios). O exercício #2 cumpre os objectivos 2 e 5, o exercício #3, o objectivo 4, e os exercícios #4 e #5, os objectivos 4 e 5. O exercício final permite integrar todos os objectivos.

As aulas expositivas e os exemplos de enquadramento, bem como a leccionação de matéria consoante as questões levantadas por cada um dos projectos, permitem

aprofundar o programa de forma integrada, alcançando o objectivo 3, mas também o 2 e o 4.

As visitas de estudo e o convite a personalidades de reconhecido mérito nas áreas de estudo contribui para o conhecimento de diferentes metodologias de foro artístico, de forma directa (objectivo 3). O objectivo 1 é transversal a todos os aspectos da metodologia seguida, interligando-se com os objectivos específicos que cada projecto individual convoca.

3.3.8. Evidence of the teaching methodologies coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

Project I will be taught in group classes, comprising a tutorial component as well as the the exchange of contents via the Moodle platform. This is considered to be the most appropriate pedagogical strategy because the debates and critical discussions around the projects allows the students to develop critical thinking (objective 2), to know different artistic methodologies, as well as to be confronted with the valences and/or problems that each one of them raises depending on the type of project that is under development (objective 3). The issues arising from the discussions after the discussions, imply a constant reflection of the student about his/her own project as well as about the most appropriate strategies and methodologies to develop it (objective 1). The fact that each student will have to do a public presentation of his/her project, and will be subject to questioning, implies that he/she has to know how to sustain the project (objective 5), and contributes to the mastering of presentation and exhibition devices (objective 6). The tutorial follow -up promotes the consolidation of conceptual, artistic and technical skills (objective 4), as well as the development of strategies and methodologies that best suit the project (objective 1). Regular exercises, having each one a specific goal, allow to integrate objective 1 (all exercises). Exercise 2 contributes to the achievement of objectives 2 and 5, exercise 3 - objective 4, and exercises 4 and 5 corresponds to objectives 4 and 5. The final exercise allows to integrate all of the objectives.

Theoretical lectures, examples presented in class, as well as the teaching of contents according to the questions raised in the classes, will contribute to the development of the general programmatic content (objectives 2, 3 and 4).

Study visits and the invitation of artists contribute to the direct contact with the processes of creation of other artists (objective 3).

Objective 1 is transversal to all aspects of this teaching methodologies, and it is interconnected with the specific objectives that each individual project convenes.

3.3.9. Bibliografia principal:

AAW (2010). The Routledge Companion to Research in the Arts, Londres: Routledge.
Biggs, Michael A.R. (2003). «The Role of 'the Work' in Research» in <http://www.bris.ac.uk/parip/biggs.htm>.

Deleuze, Gilles, Guattari, Felix (1991). O que é a Filosofia? Lisboa: E. Presença, 1992.

Deleuze, Gilles (1987). Qu'est-ce que l'acte de création? <https://www.webdeleuze.com/textes/134>

Didi-Huberman, Georges (1990). *Devant l'image: question posée aux fins d'une histoire de l'art*. Paris: Minuit. Didi-Huberman, Georges (2000). *Devant le temps: histoire de l'art et anachronisme des images*, Paris: Minuit.
Haar, Michel (1994), *L'oeuvre d'art. Essai sur l'ontologie des oeuvres*, Paris: Hatier, 1997.
Ranciere, Jacques (2000). *Estética e Política. A Partilha do Sensível*, Porto: Dafne, 2010.
Ranciere, Jacques (2008). *O Espectador Emancipado*, Lisboa: Orfeu Negro, 2010.

ANEXO: 3.3. Unidades Curriculares - Mapa IV - Projecto II / Project II

3.3.1. Unidade curricular:

Projecto II / Project II

3.3.2. Docente responsável (preencher o nome completo) e respetivas horas de contacto na unidade curricular:

Susana de Sousa Dias de Macedo | 21 Horas

3.3.3. Outros docentes e respetivas horas de contacto na unidade curricular:

Docentes Doutorados ou Especialistas da Área de Arte Multimédia | 21 Horas

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

1. Aprofundar estratégias e metodologias adequadas às práticas de criação artística nas vertentes do mestrado em Arte Multimédia;
2. Reconhecer tendências e problemáticas significativas no contexto das artes interactivas, imagem em movimento e práticas transmédia.
3. Conhecer e ter uma visão reflexiva dos processos de criação de outros artistas;
4. Consolidar competências conceptuais, artísticas e técnicas indispensáveis à elaboração do projecto teórico-prático;
5. Estar apto a desenvolver uma reflexão crítica acerca das problemáticas levantadas pelo próprio projecto através de meios verbais e não-verbais.
6. Consolidar a obra artística em termos da sua concepção e execução técnica.

3.3.4. Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

1. To develop strategies and methodologies focused on the practices of artistic creation within the fields of the Master in Multimedia Art.
2. To recognize trends and specific problematics within the context of interactive arts, moving image and transmedia practices:
3. To know and have a critical view of the processes of creation of other artists;
4. To sharpen conceptual, artistic and technical skills essential to the development of a theoretical and practical project;
5. Being able to develop a critical reflection about questions raised by the project itself through verbal and non-verbal means.
6. To consolidate the artistic work in terms of its conception and technical execution.

3.3.5. Conteúdos programáticos:

Projecto II é uma disciplina teórico-prática obrigatória que dá continuidade a Projecto I. Enquanto no primeiro semestre o foco foi dado à explicitação das linhas fundamentais

do projecto (temática e problemática, conceitos de base, objectivos, estruturação), e à concretização prática de obra(s) artística(s) numa perspectiva de exploração e experimentação, no segundo semestre a atenção será dirigida ao desenvolvimento de métodos de reflexão baseados em imagens e sons, bem como ao aprofundamento prático.

Assim, nesta unidade curricular, ao invés de se partir de conteúdos pré-estabelecidos, prevê-se um contexto de aplicação de competências em função de cada projecto dentro da sua especificidade própria.

3.3.5. Syllabus:

Project II is a mandatory theoretical and practical course that gives continuity to Project I. While in the first semester the focus was given to the explanation of the fundamental aspects of the project (thematic and problematic, basic concepts, objectives, structure) and the practical concretization of the artistic work from a perspective of exploration and experimentation, in the second semester attention will be focused on the development of methods based on images and sounds, as well as on the deepening of technical and practical aspects. Thus, in this course, rather than work on the basis of pre-established contents, it is expected that competences will be applied in function of each project within their own specificity within the fields of interactive arts, moving image and transmedia practices.

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

Os objectivos 1 e 6 serão transversais a todos os pontos do programa.

O desenvolvimento de métodos de reflexão baseados em imagens e sons cumpre, muito especificamente, o objectivo 5, assim como o 3.

Os objectivos 2 e 4 serão alcançados através do aprofundamento dos aspectos conceptuais envolvidos no projecto.

As fases de experimentação e desenvolvimento prático decorrem de toda esta articulação, consolidando-a.

O resultado desta unidade curricular traduzir-se-á numa obra ou conjunto de obras e num dossier que se pretende que alcance uma dimensão heurística no contexto do desenvolvimento do projecto teórico-prático.

3.3.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

Objectives 1 and 6 are transversal to all topics of the program.

The development of methods based on images and sounds, fulfill, very specifically, objectives 5 and 3.

Objectives 2 and 4 will be achieved by improving the conceptual aspects involved in the project.

The phases of experimentation and practical development result from the articulation of the previous points, consolidating them.

The result of this course will lead to an artistic work and a dossier that is intended to reach a heuristic dimension in the development of the theoretical and practical project.

3.3.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Projecto II funciona em regime de classe, comportando igualmente uma vertente tutorial. Promove-se o debate crítico dos projectos em sessões conjuntas, mas também se acompanha cada um dentro da sua especificidade própria.

As aulas expositivas serão articuladas com as aulas de apresentação dos trabalhos realizados pelos alunos. A matéria leccionada e as discussões serão aprofundadas através de exercícios periódicos. Os alunos serão acompanhados por professores dentro das áreas de especialidade do curso. A plataforma moodle será um instrumento complementar das aulas.

Sempre que se justifique, efectuam-se visitas de estudo e serão convidados artistas para apresentarem os seus trabalhos e reflexões acerca dos seus processos artísticos.

A avaliação assenta em quatro parâmetros: contribuição para as discussões dos projectos; exposição oral; trabalhos periódicos; dossier final e obra(s) produzida(s).

3.3.7. Teaching methodologies (including assessment):

Project II will be taught in both group and tutorial classes.

Lectures will be articulated with the presentation and discussion of the work developed by the students. The subjects taught and the class discussions will be enhanced through regular exercises proposed to the students.

Students will be accompanied by teachers within the specialty areas of the course.

The Moodle platform will be a complementary instrument of the classes.

When appropriate, visits will be made to museums, galleries, etcetera, and artists will be invited to present their work and reflections about their own artistic processes.

Evaluation is based on four parameters: contribution to the class discussions; oral presentation; periodic exercises; final dossier and works.

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

Projecto II funciona em regime de classe, comportando uma vertente tutorial e a deposição e troca de conteúdos através da plataforma moodle. Considera-se ser esta a estratégia pedagógica mais adequada, pois a obrigatoriedade do debate e discussão crítica em torno dos projectos permite desenvolver o pensamento crítico (e aprofundar estratégias e metodologias artísticas bem como confrontar-se com as valências e/ou problemas que cada uma delas suscita em função do tipo de projecto (objectivo 1) assim como desenvolver competências técnicas (objectivo 6).

As aulas expositivas contribuirão para o desenvolvimento dos conteúdos programáticos alcançando-se os objectivos 2 e 3. Os exercícios periódicos serão fundamentais. Os de maior complexidade respondem muito directamente ao objectivo 5. O âmbito da exposição oral requerida nesta disciplina contribui, igualmente, para o alcance do objectivo 3. As questões surgidas das discussões após as aulas expositivas, bem como no contexto das apresentações orais e dos exercícios

periódicos, implicam uma constante reflexão do aluno acerca do seu próprio projecto, bem como das estratégias e metodologias mais adequadas à sua prossecução, assim como sobre o contexto artístico em que as criam (objectivos 1, 2 e 6).

O acompanhamento tutorial, por sua vez, permite a consolidação das competências conceptuais, artísticas e técnicas (objectivo 4), bem como o desenvolvimento de estratégias e metodologias mais adequadas ao projecto em causa (objectivo 1).

As visitas de estudo e a vinda de convidados contribui para o contacto directo com os processos de criação de outros artistas (objectivo 3).

O objectivo 1 é transversal a todos os aspectos da metodologia seguida, interligando-se com os objectivos específicos que cada projecto individual convoca.

3.3.8. Evidence of the teaching methodologies coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

Project II will be taught in group classes, comprising a tutorial component as well as the exchange of contents via the Moodle platform. This is considered to be the most appropriate pedagogical strategy because the mandatory debate and critical discussion around the projects allows the students to develop critical thinking, to improve strategies and artistic methodologies, as well as to be confronted with the valences and/or problems that each one of them raises depending on the type of project that is under development (objective 1) and to develop technical skills (objective 6). Lectures will contribute to the development of the general programmatic content (objectives 2 and 3). Regular exercises will be key to the achievement of the programme. The ones that requires more work and complex thinking respond very directly to objective 5. The scope of the oral presentations also contributes to the achievement of the objective 3.

The issues arising from the discussions after the lectures, as well as in the context of oral presentations and periodic exercises analyses, imply a constant reflection of the student about his own project, about the most appropriate strategies and methodologies to support it and the artistic context in which it is produced (objectives 1, 2 and 6). The tutorial monitoring, in turn, enables the consolidation of conceptual, artistic and technical skills (objective 4), and the development of strategies and methodologies that the best suit the concerned project (objective 1). Study visits and the invitation of artists contribute to the direct contact with the processes of creation of other artists (Objective 3). Objective 1 is transversal to all aspects of this teaching methodologies, and it is interconnected with the specific objectives that each individual project convenes.

3.3.9. Bibliografia principal:

AAW (2010). The Routledge Companion to Research in the Arts, Londres: Routledge.
Haar, Michel (1994), L'oeuvre d'art. Essai sur l'ontologie des oeuvres, Paris: Hatier, 1997.

Stiles, Kristine, Selz Peter (eds), Theories and Documents of Contemporary Art: A Sourcebook of Artists' Writings, Berkeley, LA, Londres: U. California Press.

Ranciere, Jacques (2008). O Espectador Emancipado, Lisboa: Orfeu Negro, 2010.

Ranciere, Jacques (2000). Estética e Política. A Partilha do Sensível, Porto: Dafne, 2010.

ANEXO: 3.3. Unidades Curriculares - Mapa IV - Produção de Projecto / Project Production

3.3.1. Unidade curricular:

Produção de Projecto / Project Production

3.3.2. Docente responsável (preencher o nome completo) e respetivas horas de contacto na unidade curricular:

Rogério Paulo Raposo Alves Taveira | 21 Horas

3.3.3. Outros docentes e respetivas horas de contacto na unidade curricular:

Docentes Doutorados ou Especialistas da Área de Arte Multimédia | 21 Horas

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

A unidade curricular de Produção de Projecto destina-se principalmente a complementar as UC relacionadas com Projecto e Dissertação, ao focar-se na operacionalização do projecto artístico individual. Tem como objectivo principal dotar o aluno das competências necessárias de modo a planear, organizar e controlar as actividades do seu projeto. Os seus objectivos específicos serão definidos em função da área(s) artística(s) escolhida(s) pelos alunos e serão atingidos através do desenvolvimento do seu projecto. Desta forma, no final desta UC o estudante deverá mostrar saber como elaborar, justificar, desenvolver e gerir um projecto artístico, integrando e aplicando os conhecimentos e competências adquiridos ao longo dos primeiros semestres do curso, encorajando a experimentação prática dos conceitos e intenções inerentes aos seus próprios projectos assim como desenvolver e aprofundar a sua autonomia.

3.3.4. Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

Project Production is intended primarily to complement the curricular units regarding with Project and Dissertation Thesis. It focuses on the operationalization of the student artistic project. The main objective is aimed at providing the student with the skills needed to plan, organize and monitor the activities of his project.

Their specific objectives will be defined according to the artistic speciality(ies) chosen(en) by the students and will be accomplished through the development of their project. Hence, at the end of this course the student should show know how to prepare, justify, develop and manage an artistic project, integrating and applying knowledge and skills acquired throughout the first semester of the course, encouraging the practical experimentation of concepts and intentions inherent in their own projects as well as to develop and deepen their autonomy.

3.3.5. Conteúdos programáticos:

Nesta unidade curricular prevê-se sobretudo proporcionar mais um contexto de aplicação de competências em função de um projecto que conteúdos pré-estabelecidos. No entanto prevê-se alguns conteúdos contribuindo para a sua implementação:

1. Projectos artísticos em Artes Interactivas, Imagem em Movimento e Práticas Transmídia: aspectos gerais e diferenciadores, diferentes formas de apresentação, modelos de apoio e consequências no seu planeamento.
2. Concepção do projecto: determinação do seu tipo e ciclo de vida. Definição das diferentes fases de produção (pré-produção; produção; pós-produção e avaliação).
3. A passagem à prática: execução das tarefas; encerramento do projecto; balanço e avaliação finais.

3.3.5. Syllabus:

This curriculum unit seeks mainly to provide a context for the implementation of competences directed towards a project implementation rather than pre-established contents. However some syllabus content is foreseen, such as:

1. Artistic projects in Interactive Arts, Moving Image and Practices Transmission: common and differentiating aspects, different forms of presentation, models of support and effects in their planning.
2. Project design: determining its type and lifecycle. Definition of the different stages of production (pre-production; production; post-production and evaluation).
3. Putting into practice: execution of tasks; project (closure); final evaluation.

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

O CP1 visa contextualizar a realização de um projecto artístico, a maior parte das vezes de carácter eminentemente pessoal e caracterizado por canais de apoio específicos. Também aqui serão abordados os aspectos particulares quanto às formas de apresentação deste tipo de projectos no âmbito específico de Artes Interactivas, Imagem em Movimento e Práticas Transmídia e requisitos a observar.

Com CP2 o estudante irá preparar a forma de atingir os seus objectivos específicos, mostrando saber preparar a realização de um projecto. Através do CP3, e sobretudo na fase de balanço e avaliação finais do projecto, o estudante irá atingir um maior desenvolvimento das suas capacidades de reflexão crítica proporcionando assim uma maior autonomia no seu trabalho.

3.3.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

Syllabus S1 item aims to contextualize the realization of an artistic project, for the most part eminently personal in nature and characterized by specific support channels. Here are also addressed the issues regarding the forms of presentation of projects focusing in Interactive Arts, Moving Image and Transmedia Practices and their requirements.

Through S2 the student will prepare the way to achieve its specific objectives, showing to know how to prepare the production of a project. Through S3, and especially in the

final evaluation phase, the student will achieve a greater development of its critical reflection capabilities providing greater autonomy in his/her work.

3.3.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Esta unidade curricular propõe a elaboração do plano de produção dos projectos definido pelos estudantes. Assim as sessões combinam metodologias expositiva e activa: partir da exposição e análise crítica de diferentes requisitos para candidaturas de apoio às artes em diferentes áreas e países, assim como de planos de produção, os estudantes explorarão individualmente e em conjunto formas de apresentação dos seus projectos de acordo com modelos previamente estudados.

A avaliação incidirá sobre

- (1) assiduidade e participação (20%)
- (2) apresentação escrita e oral de proposta de projecto (30%);
- (3) realização de projecto: dossier de projecto acompanhado de resultados (50%)

3.3.7. Teaching methodologies (including assessment):

This course proposes the elaboration of the production plan of projects defined by the students.

Hence, sessions combine expository and active methodologies: from the exposition and critical analysis of different requirements for applications to support the arts in different areas and countries, as well as of production plans, students, either individually or in group, will explore ways of presentation of their own projects according to models previously studied.

The evaluation will focus on

- (1) attendance and participation (20%)
- (2) written and oral presentation of project proposal (30%);
- (3) execution of project: project information package accompanied by results (50%)

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

Através das sessões de apresentação de referências teóricas expostas pelo docente articuladas com a discussão em torno dos tópicos a explorar espera-se o clarificar de conceitos. A observação e a análise crítica de casos de estudo e textos concomitantes será igualmente considerada e valorizada, nomeadamente nas sessões de trabalho visando o planeamento e realização do projecto. Estas sessões visam igualmente verificar e validar os conhecimentos adquiridos. Além disso, a abordagem aos conteúdos programáticos é acompanhada e complementada, sempre que se justifique, pela integração dos conteúdos das restantes disciplinas que adquirem aqui um sentido activo e de aplicação.

Assim, o cumprimento dos objectivos quanto a aquisição dos conhecimentos e competências necessárias serão garantidos através das metodologias de ensino propostas.

3.3.8. Evidence of the teaching methodologies coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

Through sessions oriented to the presentation of theoretical references linked to the discussion around the subjects to explore the clarification of concepts is expected. Observation and critical analysis of case studies and concomitant texts will also be

considered and valued, particularly in working sessions aimed at the planning and execution of the project. These sessions also aim to check and validate the knowledge acquired. In addition, the approach to the syllabus is accompanied and complemented, where appropriate integration and active application of content from other disciplines is welcome.

Thus, the objectives regarding the acquisition of knowledge and skills will be guaranteed through the teaching methodologies proposed.

3.3.9. Bibliografia principal:

BERNARDO, Nuno (2011) The Producer's Guide to Transmedia. beActive Books
ENGLAND, E., FINNEY A. (2002) Managing multimedia: project management for web and convergent media – people and processes. Addison Wesley
LOPES, Sandra (2014). Manual Prático de Produção. Chiado Editora
MADEIRA, Cláudia (2002). Novos Notáveis Os Programadores Culturais. Coimbra: IV Congresso Português de Sociologia
MUSBURGER, Robert B. KINDEM, Gorham (2009) Introduction to Media Production, ed. Focal Press.

*outras referências bibliográficas serão fornecidas ao longo das sessões lectivas, ampliando a bibliografia pertinente para cada tipo de projecto.

ANEXO: 3.3. Unidades Curriculares - Mapa IV - Laboratório de Métodos Transmedia / Transmedia Methods Laboratory

Descrição:

(até 1000 caracteres)

Nesta unidade curricular os alunos irão explorar métodos e tecnologias emergentes nas artes digitais e novos media através de práticas laboratoriais e de módulos formativos que incluem a computação física e a fabricação digital. Com o objectivo de implementar os seus projectos transmedia em articulação com as outras unidades curriculares do mestrado, os alunos irão adquirir os conhecimentos e práticas necessárias para prototipar projectos e desenvolver uma atitude crítica e informada no âmbito da investigação em artes multimédia.

In this course students will explore emerging methods and technologies in the digital arts and new media through laboratory practices and training modules that include physical computing and digital fabrication. With the aim of implementing their transmedia projects, students will acquire the knowledge and necessary skills to prototype and develop a critical and informed attitude in the scope of multimedia art research.

3.3.2. Docente responsável e respetiva carga letiva na unidade curricular (preencher o nome completo)

(Max. 1000 caracteres, incluindo espaços)
Mónica Sofia Santos Mendes

3.3.3. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular

(Max. 1000 caracteres, incluindo espaços)
N. A.

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

(Max. 1000 caracteres, incluindo espaços)

Em laboratório de métodos transmedia os alunos irão adquirir conhecimentos, questionar conceitos e tecnologias, e apropriar-se de linguagens, métodos e práticas para a prototipagem de projectos transmedia, em articulação com outras unidades curriculares do mestrado.

Serão explorados cenários para prototipagem com a utilização de sensores e actuadores para criar experiências interactivas e para encontrar recursos e soluções para diversos tipos de propostas, passando pela introdução à comunidade dos makers e dos artistas digitais e às ferramentas e recursos em crescimento em torno da fabricação digital e da computação física, como o desenvolvimento de competências na programação do Arduino. Os alunos vão assim aprender a prototipar os seus

projectos interactivos e serão capazes de aprofundar a sua investigação num percurso autodidata.

3.3.4. Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students)

(Max. 1000 caracteres, incluindo espaços)

In the scope of transmedia methods laboratory, students will acquire knowledge, question concepts and technologies, and appropriate languages, methods and practices for prototyping transmedia projects, in articulation with other masters courses.

Prototyping scenarios will be explored with the use of sensors and actuators in order to create interactive experiences and to find resources and solutions for various types of proposals, including introduction to the community of digital makers and artists and the growing tools and resources on digital fabrication and physical computing, such as developing skills in Arduino programming. Students will thus learn how to prototype their interactive projects and will be able to deepen their research on a self-taught basis.

3.3.5. Conteúdos programáticos

(Max. 1000 caracteres, incluindo espaços)

Na unidade curricular de laboratório de métodos transmedia são proporcionadas referências e experiências para que os alunos venham a explorar processos criativos emergentes articulando os diversos media na implementação dos seus projectos com interatividade e a relação com os utilizadores e com o espaço.

Através de práticas laboratoriais, os alunos aprenderão as noções básicas da computação física para criar projectos interactivos – utilizando o microcontrolador como input e como output e trabalhando com artefactos sensíveis lendo dados do mundo exterior e construindo interfaces tangíveis – possibilitando assim criar objectos expressivos com matéria-prima como som, luz, cores, ou temperatura, entre outros. Adicionalmente, os alunos irão explorar aplicações criativas da fabricação digital compreendendo a utilização do computador na fabricação de objectos, recorrendo a tecnologias substractivas como a CNC e de tecnologias aditivas como a impressão 3D para desenhar e fabricar objectos originais no âmbito das artes multimédia.

3.3.5. Syllabus

(Max. 1000 caracteres, incluindo espaços)

In the transmedia methods laboratory course, references and experiences are provided for students to explore emerging creative processes combining various media while implementing their projects with interactivity and the relationship with users and with space.

Through laboratory practices, students will learn the basics of physical computing to create interactive projects - using the microcontroller as input and as output and working with sensitive artifacts reading data from the outside world and building tangible interfaces - enabling creating expressive objects with raw materials such as sound, light, color, or temperature, to name a few. Additionally, students will explore

creative applications of digital manufacturing including computer use in the manufacture of objects, using subtractive technologies such as CNC and additive technologies such as 3D printing, in order to design and manufacture original multimedia art projects.

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

(Max. 1000 caracteres, incluindo espaços)

Apresentando e questionando referências e exemplos de diversas práticas criativas emergentes articulando os seus projectos com metodologias e tecnologias contemporâneas, e complementando com a exploração prática das tecnologias implicadas, os alunos não só ficarão a conhecer exemplos das artes digitais com interatividade recorrendo à computação e à fabricação, como também irão poder prototipar as suas propostas em diversas escalas e desenvolver uma perspectiva crítica sobre essas práticas.

Estes conteúdos irão assim contribuir para inspirar os alunos na exploração dos seus projectos artísticos, de um modo crítico e informado.

3.3.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes

(Max. 1000 caracteres, incluindo espaços)

Presenting and questioning references and examples of several emerging creative practices articulating their projects with contemporary methodologies and technologies, and complementing with the practical exploration of the technologies involved, students will not only learn about examples of the digital arts with interactivity using computation and manufacturing, but will also be able to prototype their proposals at various scales and develop a critical perspective on these practices.

These contents will help to inspire students exploration of their artistic projects, in a critical and informed setting.

3.3.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída)

A concretização do programa faz-se através de práticas laboratoriais com conteúdos teórico-práticos apresentados nas aulas em módulos de duas sessões: 1. Conceito – apresentação e discussão em torno de exemplos e referências de trabalhos de artes digitais e novos media para estudo; 2. Explorações práticas – demonstrações, experimentação das tecnologias – na aula ou em visitas de estudo.

A avaliação será contínua, valorizando a participação dos alunos nas aulas, a exploração da prototipagem individualmente e em grupo, e a publicação dos seus conteúdos numa plataforma online da unidade curricular, incluindo:

1. Documentação das experiências realizadas;
2. Ensaio sobre o trabalho realizado ou sobre um projecto artístico transmedia seleccionado, com uma perspectiva crítica no que respeita aos métodos e tecnologias implicados;
3. Participação nas discussões na aula e publicação de comentários com fundamentação na plataforma online da unidade curricular.

3.3.7. Teaching methodologies (including assessment)

(Max. 1000 caracteres, incluindo espaços)

The syllabus is carried out through laboratory practices with theoretical-practical contents presented in class in modules of two sessions: 1. Concept - presentation and discussion around examples and references of digital arts and new media artworks for further study; 2. Practical explorations - demonstrations, technology experimentation - in class or on study visits.

The assessment will be continuous, valuing student participation in class, exploring prototyping individually and in groups, and publishing its contents in the online platform of the curricular unit, including:

1. Documentation of the experiments done;
2. Essay on the work done or on a selected transmedia artistic project, with a critical perspective on the methods and technology involved;
3. Participation in the discussions in class and publication of substantiated comments on the course online platform.

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

Ao conjugar a apresentação de exemplos de aplicação da computação física e da fabricação digital em contextos digitais interativos com a exploração prática de tecnologias implicadas na sua concretização, as metodologias propostas proporcionarão a aquisição de novas referências e o desenvolvimento do sentido crítico dos alunos em torno das propostas conceptuais e das opções tecnológicas, bem como uma abertura dos horizontes de investigação e intervenção artística dos alunos no que respeita às artes transmédia e suas abordagens de produção.

Os alunos poderão assim explorar as bases para experimentação para aplicar nos seus projectos de mestrado procurando prototipar ideias com sentido de uma forma transdisciplinar.

3.3.8. Evidence of the teaching methodologies coherence with the curricular unit's intended learning outcomes

By combining the presentation of examples of application of physical computing and digital fabrication in interactive digital contexts with the practical exploration of the technologies involved In their implementation, the proposed methodologies will provide for the acquisition of new references and the development of students critical thinking around conceptual proposals and technological options, as well as expanding' horizons of artistic research and intervention with regard to transmedia art and their production methods. Students will thus be able to explore the bases for experimentation in order to apply in their master's projects, looking forward to prototype transdisciplinary ideas in a meaningful way.

3.3.9. Bibliografia de consulta/existência obrigatória

(Max. 1000 caracteres, incluindo espaços)

CHUANG, Isaac, GERSHENFELD, Neil (2002) How to Make (Almost) Anything. Fall 2002. Massachusetts Institute of Technology: MIT OpenCourseWare. License: Creative Commons BY-NC-SA.

<<https://ocw.mit.edu/courses/media-arts-and-sciences/mas-863-how-to-make-almost-anything-fall-2002/#> > Acedido a 24 Julho 2017
IGOE, Tom (2017) Making Things Talk – 3rd Edition, Maker Media Inc.
KLANTEN, John (2011) A Touch of Code – Interactive Installations and Experiences, Die Gestalten Verlag .
LANG, David (2013) Zero to Maker – Learn (Just Enough) to Make (Just About) Anything, Maker Media, Inc
LOVEJOY, Margot, PAUL, Christiane, VESNA, Victoria (ed.), (2011) Context Providers: Conditions of Meaning in Digital Arts, Intellect, UK.
O'SULLIVAN, Dan, IGOE, Tom (2004) Physical Computing – Sensing and Controlling the Physical World with Computers, Boston, Thomson Course Technology.
REAS, Casey, MCWILLIAMS, Chandler, LUST (2010) Form+Code in Design, Art, and Architecture, Princeton Architectural Press.

ANEXO: 3.3. Unidades Curriculares - Mapa IV - Realidades Virtual e Aumentada / Virtual and Augmented Realities

Descrição:

Nesta unidade curricular serão explorados conceitos e práticas de Realidade Virtual (RV) e de Realidade Aumentada (RA) no enquadramento de Reality Continuum e serão apresentados exemplos de projectos artísticos das diversas realidades mistas, seguindo-se a implementação de tecnologias de RV e de RA na criação de projectos-protótipo pelos alunos.

In this course, concepts and practices of Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) will be explored within the framework of Reality Continuum; examples of artistic projects of the various mixed realities will also be presented, followed by the implementation of technologies for VR and AR in the scope of the creation of prototype projects by the students.

3.3.2. Docente responsável e respetiva carga letiva na unidade curricular (preencher o nome completo)

Mónica Sofia Santos Mendes

3.3.3. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular

n.a.

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

Nesta unidade Curricular, os alunos irão compreender e questionar os principais conceitos do continuum da realidade (reality continuum), abrangendo a Realidade Virtual (RV) e a Realidade Aumentada (RA). Complementarmente, irão conhecer práticas e exemplos de projectos artísticos no enquadramento global das realidades mistas.

Serão também exploradas tecnologias de software e hardware que permitem a interação do meio físico com o meio digital para implementação de projectos de RV e de RA, apreendendo as possibilidades e as limitações subjacentes à criação de conteúdos nestes contextos.

Os alunos irão ainda concretizar projectos-protótipo das propostas de RV ou de RA e desenvolver uma perspectiva crítica sobre a sua utilização e as questões de interação e de relação como espaço que estas realidades suscitam.

3.3.4. Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students)

In this course, students will understand and question the main concepts of the reality continuum including Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR). In addition, they will learn about methods and examples of artistic projects in the global context of mixed realities.

Software and hardware technologies that allow the interactivity of the physical medium with the digital medium to implement VR and AR projects will be explored, understanding the possibilities and the limitations underlying content creation in these contexts.

Students will also create VR and AR prototype projects and develop a critical perspective on the use of such technologies and the issues of interaction and relationship as space that these realities raise.

3.3.5. Conteúdos programáticos

Enquadramento dos conceitos e práticas das realidades virtual (RV) e aumentada (RA): apresentação e discussão do continuum da realidade (reality continuum).
Exemplos artísticos com RV e RA e realidade mista.

Exploração de tecnologias de software e hardware que permitem a interacção do meio físico com o meio digital para implementação de projectos de RV e de RA:

Realidade Virtual

- Aparato Sensorial
- Sensores e Actuadores
- Tecnologias de Projecção
- Criação de Mundos Virtuais
- Estereoscopia
- Captura e Edição de Imagem e Vídeo

Realidade Aumentada

- Tipos de Realidade Aumentada
- Projecção e Registo de Imagem
- Tecnologias de Reconhecimento de Imagem
- Tecnologias de Localização/Localização
- Tecnologias Visualização
- Ferramentas de Authoring

Orientações e acompanhamento na concretização de protótipos das propostas de RV ou de RA realizadas pelos alunos.

3.3.5. Syllabus

Framework of the concepts and practices of virtual and augmented realities (RV and RA): presentation and discussion of the reality continuum.
Examples of AR, VR and mixed reality artistic projects.

Exploration of software and hardware technologies that enhance interactivity of the physical environment with the digital medium regarding the implementation of VR and AR projects:

Virtual reality

- Sensory Apparatus
- Sensors and Actuators
- Projection Technologies

- Authoring of Virtual Worlds
- Stereoscopy
- Image and Video Capture and Editing

Augmented Reality

- Types of Augmented Reality
- Image Projection and Registration
- Image Recognition Technologies
- Location/Location Technologies
- Visualization Technologies
- Authoring Tools

Guidelines and tutoring on the creation of VR or AR prototype proposals by the students.

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

Apresentando e exercitando referências e métodos de criação com meios digitais emergentes e complementando com a exploração prática das tecnologias implicadas, os alunos não só apreenderão os conceitos presentes nos diversos contextos de aplicação, como irão desenvolver a prática introdutória à criação de projectos de realidades mistas.

Os conteúdos programáticos propostos irão assim contribuir para preparar os alunos para a compreensão e para as actividades inerentes às Realidades Virtual Aumentada, com a necessária versatilidade e com uma perspectiva crítica sobre as práticas emergentes em torno dos conteúdos e das tecnologias e em exploração nos contextos artísticos.

3.3.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes

By presenting and exercising references and methods regarding creation with emerging digital media and complementing with practical exploration of the technologies involved and the presentation of the results, students will not only apprehend the concepts present in the diverse application contexts, but will also develop the necessary practice needed for the implementation of mixed reality projects.

The proposed syllabus will thus help to prepare students for understanding and for the activities inherent to the area of Augmented Reality, with the necessary versatility and with a critical perspective on emerging practices on the contents and technologies explored in artistic contexts.

3.3.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída)

A concretização do programa faz-se através de conteúdos teórico-práticos leccionados nas aulas e da concretização de explorações práticas com a realização de um projecto e correspondente documentação e reflexão.

A avaliação será contínua, valorizando a participação dos alunos nas aulas, a exploração da prototipagem individualmente e em grupo, e a concretização de um

projecto prático documentado através da publicação de um ensaio final numa plataforma online da unidade curricular, incluindo:

1. Documentação da(s) experiência(s) realizada(s);
2. Reflexão sobre o trabalho concretizado ou sobre uma subtema seleccionado, com uma perspectiva crítica no que respeita às realidades virtual ou aumentada nas artes digitais e novos media;
3. Participação nas discussões na aula e comentários com fundamentação na plataforma online da unidade curricular.

É ainda valorizada a iniciativa de disseminação da investigação em contextos artísticos e académicos nacionais e internacionais.

3.3.7. Teaching methodologies (including assessment)

The syllabus is accomplished through theoretical-practical contents taught in class and the realization of practical explorations with the documentation of the substantiation of a project and corresponding documentation and reflection. Evaluation will be continuous, based in student participation in class, exploring prototypes individually and in groups and publishing a final essay on the curricular unitan online platform, including:

1. Documentation of the experiment(s) done;
2. Reflection on the work performed or on a selected sub-theme with a critical perspective on virtual or augmented realities in the digital arts and new media;
3. Participation in the discussions in class and comments of the classes based on the online platform of the curricular unit. The initiative to disseminate research in national and international academic and artistic contexts is also valued.

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

Ao conjugar a apresentação nas aulas de conteúdos teóricos com a exploração através da concretização de exercícios práticos utilizando ferramentas multimédia, as metodologias de ensino propostas facilitarão a aquisição de novas referências e desenvolvimento do sentido crítico dos alunos em torno dos conceitos, das referências e das opções tecnológicas em projectos das Realidades Virtual e Aumentada.

As metodologias propostas irão proporcionar também uma abertura dos horizontes da conceptualização e práticas a realizar pelos alunos, permitindo assim que estes venham a concretizar os objectivos de aprendizagem da unidade curricular de Realidades Virtual e Aumentada através da aquisição das competências necessárias para criar e prototipar conceitos, representar e apresentar ideias, e divulgar os resultados em contextos de investigação artística.

3.3.8. Evidence of the teaching methodologies coherence with the curricular unit's intended learning outcomes

By combining the presentation in class of theoretical concepts with exploration through the completion of practical exercises using multimedia tools, the teaching methodologies proposed will facilitate the acquisition of new references and the

development of students' critical thinking on the concepts, references and technological options in Virtual and in Augmented reality projects.

The proposed methodologies will also provide an expansion of horizons on the concepts and practices to be undertaken by students, allowing them to achieve the intended learning outcomes of the Virtual and Augmented Realities curricular unit by acquiring the skills needed to create and prototype concepts, represent and present ideas, and disseminate the results in artistic research contexts.

3.3.9. Bibliografia de consulta/existência obrigatória

Blast Theory <<http://www.blasttheory.co.uk/our-work/>> Acedido a 24 de Julho 2017

Bolter, Jay David e Gromala, Diane (2005), Windows and Mirrors - Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency, Cambridge, MIT.

Craig, Alan (2013) Understanding Augmented Reality: Concepts and Applications, Morgan Kaufmann.

Grau, Oliver (2013) Virtual Art - From Illusion to Immersion, Leonardo Book Series, The MIT Press.

Laurel, Brenda (2013) Computers as Theatre (2nd edition), Addison-Wesley Professional.

ANEXO: 3.3. Unidades Curriculares - Mapa IV - Criação Audiovisual / Audiovisual Creation

3.3.1. Unidade curricular:

Criação Audiovisual / Audiovisual Creation

3.3.2. Docente responsável (preencher o nome completo) e respetivas horas de contacto na unidade curricular:

Susana de Sousa Dias de Macedo | 4,5h por semana

3.3.3. Outros docentes e respetivas horas de contacto na unidade curricular:

<sem resposta>

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

Desenvolver um corpo de trabalho audiovisual sólido e uma capacidade discursiva em relação ao mesmo.

Aprofundar competências técnicas no domínio do audiovisual.

Desenvolver a capacidade de pensar os meios audiovisuais transdisciplinarmente ;

Desenvolver uma reflexão pessoal, encontrando uma via de posicionamento face às correntes artísticas contemporâneas no domínio do audiovisual, e aos trabalhos artísticos decorrentes.

3.3.4. Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

To develop a solid audiovisual body of work and a discursive capacity regarding his/her own work;

To develop technical skills within the audiovisual field.

To develop the ability to think about the audiovisual means in a transdisciplinary manner;

Develop a personal reflection regarding contemporary cinematic movements and audiovisual artistic works;

3.3.5. Conteúdos programáticos:

Esta U.C. articula teoria e prática de forma integrada e organiza-se em torno de cinco tópicos:

1. Os audiovisuais na confluência do cinema e das arte visuais.
2. Práticas cinemáticas contemporâneas.
3. Som, imagem e micro-narrativas: explorações práticas.

4. Montagem sequencial e espacial: explorações práticas.
5. A realização do projecto audiovisual: articulação entre teoria e prática.

3.3.5. Syllabus:

This curricular unit articulates theory and practice in an integrated manner and is organized around five topics:

1. Audiovisual at the confluence of Cinema and Visual Arts.
2. Cinematic contemporary practices.
3. Sound, image and micro-narratives: practical explorations.
4. Sequential and spatial montage: practical explorations.
5. The audiovisual project: articulation between theory and practice.

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

Criação Audiovisual tem como principal objectivo o desenvolvimento de um projecto artístico audiovisual, dentro da sua vertente prática. O programa é executado em função desse objectivo, considerando as particularidades dos projectos. Os tópicos 1 e 2 do programa, desenvolvidos através de aulas expositivas que integram a análise de obras em interacção com a discussão dos trabalhos práticos desenvolvidos pelos alunos, permitem que o aluno fique apto a enquadrar artística e conceptualmente obras cinemáticas de filiações diversas; que prossiga uma reflexão pessoal face às correntes artísticas presentes e passadas; que desenvolva uma capacidade transdisciplinar de pensar e trabalhar os meios audiovisuais. Os tópicos 3, 4 e 5 desenvolvidos através de exercícios devidamente enquadrados através de obras mostradas nas aulas, e discutidas em função das questões de foro audiovisual que levantam, permitem ao aluno desenvolver as ferramentas adequadas elaboração de um corpo de trabalho audiovisual sólido e de uma capacidade discursiva em relação ao mesmo.

3.3.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

This unit has as main objective the development of an artistic audiovisual project. The program is run in accordance with this goal, considering the peculiarities of the projects. Topics 1 and 2 of the program, will be developed through lectures that integrate the analysis of works and texts, allowing the students: to be able to contextualize artistic and conceptually cinematic works of several fields; to improve a personal reflection regarding different artistic practices; to develop a transdisciplinary capacity of thinking and working with audiovisual means. Topics 3 and 4 are developed through exercises that will be properly framed through works shown in class, and discussed on the basis of the audiovisual issues they raise. Therefore, students can develop appropriate tools in order to elaborate a solid body of audiovisual work as well as to gain a discursive capacity to talk about it.

3.3.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Criação Audiovisual funciona em regime de classe, comportando uma vertente tutorial. Promove-se o debate crítico dos projectos em sessões conjuntas e acompanha-se cada um dos trabalhos práticos dentro da sua especificidade própria. As aulas expositivas integram a análise de obras de artistas/cineastas, assim como o debate integrado de trabalhos realizados pelos alunos dentro do campo da criação audiovisual artística. Serão lançados exercícios periódicos e ocorrerão apresentações periódicas da evolução dos projectos pessoais. Os exercícios periódicos são enquadrados pela apresentação de obras cinemáticas, discutidas em função das questões de foro audiovisual que levantam e como estas implicam uma visão e posição sobre o mundo. Sempre que necessário efectuam-se visitas de estudo e serão convidados artistas e/ou cineastas. A avaliação centra-se no trabalho prático desenvolvido por cada aluno e assenta em quatro parâmetros: participação nas aulas; elaboração e entrega dos exercícios práticos periódicos; apresentação na aula dos exercícios práticos; trabalho final, consistindo este numa obra audiovisual autoral.

3.3.7. Teaching methodologies (including assessment):

This unit will be taught in group classes, comprising a tutorial component. It promotes the critical debate of projects in group sessions and the follow-up of each one within its own specificity. Lectures include the analysis of works of artists/filmmakers, as well as seminal texts in the context of the audiovisual artistic creation. The students have to develop a corpus of exercises and to present at least twice their projects in class. The launching of the exercises will be framed by the presentation of cinematic works, which will be discussed on the basis of the audiovisual issues that they raise and how these imply a vision and position on the world. Study visits and the invitation of artists and filmmakers contribute to the direct contact with the processes of creation of other artists. The evaluation focuses on the work carried out by each student and is based on four parameters: class participation; quality of the exercises; presentation in class; final work.

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

Criação Audiovisual comporta duas vertentes: em classe e tutorial. Considera-se ser esta a estratégia pedagógica mais adequada, pois a obrigatoriedade do debate e discussão crítica em torno das temáticas e problemáticas abordadas nas aulas expositivas, bem como a análise de obras de outros cineastas e/ou artistas, permite ao aluno enquadrar artística e conceptualmente obras cinemáticas de filiações diversas, desenvolvendo uma capacidade transdisciplinar de pensar e trabalhar os meios audiovisuais. A realização de trabalhos práticos nas aulas e a sua discussão em classe, bem como as apresentações periódicas da evolução dos projectos pessoais, permitem ao aluno aprofundar a reflexão pessoal sobre os meios audiovisuais, estando apto a posicionar-se face às correntes artísticas de seu interesse. Da boa articulação de todo o programa, resultará um corpo de trabalho audiovisual com a solidez requerida após dois semestres de trabalho e a clarificação dos respectivos pressupostos práticos e teóricos.

3.3.8. Evidence of the teaching methodologies coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

This unit involves two taught methods: class and tutorial. It is considered to be the most appropriate pedagogical strategy because the debate and critical discussion about the topics and issues addressed in the theoretical lectures, as well as the analysis of works of filmmakers / artists, allow students to be able to contextualize cinematic works of various fields, developing a transdisciplinary capacity to think and work the audiovisual means. Regular exercises and discussion in class, as well as periodic presentations of the development of the student's projects, allow them to improve personal reflection about the audiovisual language, and allows them to take a position concerning the artistic currents of his/her interest. From the articulation of the whole program will result an audiovisual body of work with the quality that is required after two semesters of work, and a clarification about the practical and theoretical assumptions of the whole artistic project.

3.3.9. Bibliografia principal:

BELLOUR, R., *La Querelle des Dispositifs*, Paris, P.O.L., 2012.
BRESSON, R. (1975) *Notas sobre o cinematógrafo*, Porto, Sudoeste, 2003.
DELEUZE, G. (1985), *Imagem- Tempo. Cinema 2*, Lisboa, Assírio e Alvim, 2009.
DELEUZE, G., *Cinema. L'Image-Mouvement*, les éditions de Minuit, Paris, 1983.
REES, A.L. [et ai.] (eds), *Expanded cinema: art, performance, film*. Londres, Tate, 2011.
SHAW, J., WEIBEL, P. (ed), *Future Cinema: the Cinematic Imaginary after Film*, Karlsruhe: ZKM; Londres:MIT Press, 2003.

ANEXO: 3.3. Unidades Curriculares - Mapa IV - Teorias da Arte Contemporânea / Theories of Contemporary Art

3.3.1. Unidade curricular:

Teorias da Arte Contemporânea / Theories of Contemporary Art

3.3.2. Docente responsável (preencher o nome completo) e respetivas horas de contacto na unidade curricular:

José Carlos Francisco Pereira | 2 horas semanais

3.3.3. Outros docentes e respetivas horas de contacto na unidade curricular:

<sem resposta>

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

Os novos *media* implicam um alargamento do território artístico que conduz a uma reformulação epistemológica. Por outro lado, outros saberes vão surgindo, ou ganhando uma complexidade maior, onde a dimensão relacional, interactiva e, portanto, mediada, surge como um novo campo de exploração e articulação da produção artística, em que as noções de objecto, imagem, tempo, espaço, corpo, dispositivo, ou mesmo o conceito de espectador ganham novos contornos e desenvolvimentos, levantando questões ontológicas. É neste contexto que o curso de Teoria da Arte contemporânea procurará introduzir os alunos no domínio de conceitos, teorias e correntes referenciais, no que diz respeito ao alargamento conceptual das práticas artísticas no contexto dos novos *media*, tendo em vista a construção de gramáticas possíveis para a leitura crítica, concepção, realização e fruição da obra artística e ou do objecto estético.

3.3.4. Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

The new *media* imply an extension of the artistic territory that leads to an epistemological reformulation. On the other hand, other knowledge is emerging, or gaining a greater complexity, where the relational, interactive and therefore mediated dimension emerges as a new field of exploration and articulation of artistic production, in which notions of object, image, time, space, body, device, or even the concept of spectator gains new contours and developments, raising ontological questions. It is in this context that the Contemporary Art Theory course will seek to introduce students in the field of concepts, theories and referential currents, with respect to the conceptual extension of artistic practices in the context of the new *media*, with a view to the construction of possible grammars for the critical reading, conception, fulfillment and enjoyment of the artistic work and / or the aesthetic object.

3.3.5. Conteúdos programáticos:

O “campo expandido” da imagem em movimento:

- 1.1 da especificidade do *medium* à hibridização dos *media*.
- 1.2 arte multimedia e *multimedia art*.
2. Arte e Tecnologia:
 - 2.1 "mediation" e "remediation":
 - 2.2 da mediação à imersão (dispositivo, imagem, corpo).
3. *Media e Performance*: a dimensão temporal e a dimensão teatral:
 - 3.1 "accionismo", e *Media Performance*.
4. *Installation Art* e *video installation art*:
 - 4.1 forma, instalação e "intermediação": espaço e "intervenção".
 - 4.2 *conceptual video*.
5. Artes digitais
 - 5.1 computer art e realidade virtual.
 - 5.2 *interactive art* e redes digitais.

3.3.5. Syllabus:

1. The "expanded field" of moving image:
 - 1.1 from medium specificity to media hybridization.
 - 1.2 multimedia art and multimedia art.
2. Art and Technology:
 - 2.1 "mediation" and "remediation":
 - 2.2 from mediation to immersion (device, image, body).
3. Media and Performance: the temporal dimension and the theatrical dimension:
 - 3.1 "Actionism", and Media Performance.
4. Installation Art and video installation art:
 - 4.1 form, installation and "intermediation": space and "intervention".
 - 4.2 conceptual video.
5. Digital Arts
 - 5.1 Computer art and virtual reality.
 - 5.2 interactive art and digital networks.

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

A selecção temática dos conteúdos programáticos, na articulação da realidade artística nacional e internacional, parece-nos fornecer aos alunos um quadro suficientemente alargado da arte, seja nas suas especificidades seja na sua articulação com o vocabulário, as gramáticas, as estratégias conceptuais e formais da produção contemporânea.

3.3.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

Thematic selection of programmatic contents, in the articulation of national and international artistic reality, seems to provide students with a sufficiently broad picture of art, both in its specificities and in its articulation with the vocabulary, grammars, conceptual and formal strategies of contemporary production.

3.3.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída):

O curso é constituído por aulas nas quais são apresentados os parâmetros teóricos da disciplina, bem como uma exposição ilustrativa, a partir do visionamento das obras, sobre cada ponto do programa. É admitida a possibilidade de os alunos poderem apresentar à turma uma pesquisa artística temática e ou conjunto de trabalhos de um autor, ou correntes teóricas e estéticas acerca das relações da arte com os novos media, seja individualmente ou em grupo. A metodologia de avaliação, em regime de frequência, compreende a realização de um trabalho de investigação proposto pelo aluno e orientado pelos docentes. Serão levados em linha de conta outros elementos de estudo colhidos em sessões de trabalho, individuais ou colectivas. Os alunos ficarão dispensados de prova oral com nota igual ou superior a 12 valores.

3.3.7. Teaching methodologies (including assessment):

The course consists of classes in which the theoretical parameters of the course are presented, as well as an illustrative presentation, from the observation of the works, on each point of the program. The students can present to the class an artistic thematic research and / or a set of works by an author, or theoretical and aesthetic currents about the relations of art with the new media, either individually or in a group. The evaluation methodology, on a frequency basis, includes the carrying out of research work proposed by the student and guided by the teachers. Other elements of study gathered in individual or collective work sessions will be considered. Students will be exempt from oral test with a grade equal or higher than 12 values.

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

A exposição teórica fundamentada, aplicada na análise de obras e objectos artísticos, e o debate acerca das apertações artísticas dos últimos cinquenta anos, parecem-nos metodologicamente coerentes e eficazes para uma sólida formação no domínio teórico da arte contemporânea.

3.3.8. Evidence of the teaching methodologies coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

The grounded theoretical exposition, applied in the analysis of works and objects of art, and the debate about the artistic issues the past fifty years seem to us methodologically consistent and effective for a solid education in the theoretical domain of contemporary art.

3.3.9. Bibliografia principal:

APPRICH, C. (ed.) (2013), Provocative Alloys: A Post-Media Anthology, London: Mute-PML Books.
BAILEY, Jeremy (2006), Performance for the computer (www.jeremybailey.net)

- BELLOUR, Raymond (1990-1999), *Between the images*, Dijon: Les Presses du Réel.
- COMER, S. (ed.) (2008), *Film and Video Art*, London: Tate Gallery.
- GREENE, R. (2004), *Internet Art*, London: Thames & Hudson.
- GRAU, O. (2005), *Media art histories*, Cambridge: MIT Press.
- HASSAN, R. & J. Thomas (ed.) (2006), *The New Media Theory Reader*, Berkshire: Open University Press.
- KHOLEIF, O. (ed.) (2015), *Moving Image*, Whitechapel Gallery-MIT, London: Cambridge, Massachusetts.
- MONDLOCH, K. (2010), *Screens: Viewing Media Installation Art*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- OLIVEIRA, Nicolas de, N. Oxley and M. Petry (1994), *Installation Art*, London: smithsonian books.
- REBENTISCH, J. (2012) *Aesthetics of Installation Art*, Berlin: Sternberg Press.
- RENOV, M. and E. Suderburg (ed.) (1996) *Resolutions: Contemporary Video Practices*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- RODOWICK, D. N. (2001), *Reading the Figural, or Philosophy of the New Media*, Durham, North Carolina: Duke University Press.
- *outras referências bibliográficas serão fornecidas ao longo das sessões lectivas.

ANEXO: 3.3. Unidades Curriculares - Mapa IV - Seminário / Seminar

3.3.1. Unidade curricular:

Seminário / Seminar

3.3.2. Docente responsável (preencher o nome completo) e respetivas horas de contacto na unidade curricular:

António de Sousa Dias de Macedo / T 21 h / semestre

3.3.3. Outros docentes e respetivas horas de contacto na unidade curricular:

<sem resposta>

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

A UC de Seminário visa:

1. Desenvolver uma visão crítica das práticas artísticas contemporâneas com especial enfoque nas áreas de especialidade do curso.
2. Promover a reflexão e o pensamento crítico.
3. Contribuir para o desenvolvimento de competências orais na discussão, argumentação e apresentação de trabalhos de índole artística e/ou teóricos.

3.3.4. Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

The Seminar course aims:

1. To develop a critical view of contemporary artistic practices, focusing on the specialty areas of the course.
2. To promote reflection and critical thinking.
3. To contribute to the development of verbal skills in the discussion, argument and presentation of artistic work and for theoretical work.

3.3.5. Conteúdos programáticos:

1. Projecto e investigação artística: especificidades das áreas de Artes Interactivas, Imagem em Movimento e Práticas Transmídia.
2. Articulação da teoria com a prática no processo criativo.
3. Apresentação, análise e comentário de projectos artísticos nas diferentes áreas de especialidade.

O programa é complementado com visitas de estudo e master-classes de convidados nacionais e internacionais.

3.3.5. Syllabus:

1. Project and artistic research: specificities of Interactive Arts, Moving Image and Transmedia Practices.
2. Articulation of theory with practice in the creative processes.

3. Presentation, analysis and commentary of artistic projects in different areas of expertise.

The syllabus is complemented with field trips and master-classes held by national and international guests.

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

Os conteúdos programáticos estão articulados da seguinte forma: As especificidades do projecto e investigação artística (1) articulam-se como o ponto (1) dos objetivos. Todos os outros pontos dos conteúdos programáticos e objetivos relacionam-se da mesma forma directa: C(2)-O(2); C(3)-O(3).

3.3.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

The syllabus are articulated as follows: The specifics of the project and artistic research (1) are articulated with the intended learning objective (1). All other points of the syllabus and objectives are related in the same direct way : S(2)-O(2) ; S(3)-O(3).

3.3.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída):

A concretização do programa faz-se, num primeiro momento, a partir da apresentação de um objecto artístico de cada aluno e respectiva discussão crítica. Num segundo momento, através do aprofundamento da visão crítica pela discussão das visitas e das master-classes.

A avaliação será efectuada através da Avaliação Contínua manifestada pela assiduidade, participação e discussão das matérias propostas.

3.3.7. Teaching methodologies (including assessment):

The implementation of the program is done, in a first level, from the presentation of an artistic object of each student and their critical discussion. Secondly, by deepening critical view for discussing field trips and masterclasses.

The evaluation will be carried out by continuous assessment expressed by the attendance, participation and discussion of the proposed subjects .

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

A apresentação e discussão crítica em aula de um projecto escolhido pelos alunos visa dois aspectos fundamentais: um primeiro momento de contacto artístico e intelectual entre os diversos elementos constituintes da turma, promovendo a integração do grupo; o desenvolvimento de uma visão crítica das práticas artísticas a partir de discussões mediadas.

Após esse primeiro contacto e discussão, a apresentação de temas, master-classes e visitas aprofundam a análise de projectos artísticos nas diferentes áreas de arte contemporânea de forma mais articulada. Pretende-se desenvolver de forma progressiva uma aproximação às vertentes conceptuais, teóricas e processuais do projecto artístico.

3.3.8. Evidence of the teaching methodologies coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

The presentation and critical discussion in class of a project chosen by the students aims at two fundamental aspects: the first moment of artistic and intellectual contact between the various components of the class, promoting group integration; the development of a critical view of artistic practices from mediated discussions. After this first contact and discussion, presenting subjects, master-classes and visits deepen the analysis of artistic projects in different areas of contemporary art in a more coordinated manner. The aim is to develop progressively an approach to conceptual, theoretical and process of the artistic project .

3.3.9. Bibliografia principal:

- BOURRIAUD, Nicolas (2009) Radicant: Pour une esthétique de la globalisation, Paris: Editions Denoel
- DANTO, Arthur C. (1997) After the End of Art, Contemporary Art and the Pale of History, New Jersey: Princeton University Press
- DIDI-HUBERMAN, Georges (2011) O que nós Vemos, O que nos Olha, Porto: Dafne Editora
- GRAU, O. (2005), Media art histories, Cambridge: MIT Press.
- HASSAN, R. & J. Thomas (ed.) (2006), The New Media Theory Reader, Berkshire: Open University Press.
- KRAUSS, Rosalind (2000) Voyage on the North Sea, Art in the Post-Medium Condition, London: Thames & Hudson
- MEREDIEU, Florence de (2004) Histoire Matérielle et Immatérielle de l'art moderne, Paris: Larousse
- OLIVEIRA, Nicolas de, N. Oxley and M. Petry (1994), Instalation Art, London: smithsonian books.
- Querelle de l'Art Contemporain, Paris: Éditions Gallimard
- *outras referências bibliográficas serão fornecidas ao longo das sessões lectivas.