



PLANO DE ENSINO

CURSO: MESTRADO INTERDISCIPLINAR EM ARTES, URBANIDADES E SUSTENTABILIDADE			
INFORMAÇÕES BÁSICAS			
Disciplina Introdução a Arte Digital			Unidade Acadêmica PIPAUS
Nome do Professor Flávio Luiz Schiavoni			
Período VESPERTINO	Carga Horária		
	Teórica 30	Prática 30	Total 60h
Natureza Pós-Graduação Stricto Sensus	Grau acadêmico / Habilitação Mestrado		Pré requisito Não Tem
EMENTA			
Estudo teórico de aspectos históricos da Cibercultura e da Arte Digital, suas relações com a cultura contemporânea e suas relações inter/transdisciplinares. Conhecer as práticas coletivas de arte digital, o cenário brasileiro e internacional. Exercitar conhecimentos práticos específicos necessários à execução de um trabalho em arte digital incluindo noções básicas de programação e computação.			
OBJETIVOS			
<ul style="list-style-type: none">- Apresentar conceitos de Arte Digital e também o cenário atual deste formato de arte mediado pela tecnologia incluindo a apresentação de ferramentas, artistas e eventos como parte da introdução a este tema.- Dar aos discentes do curso um ferramental teórico e prático para a criação de arte digital e suas fronteiras com outras artes.- Aprofundar o conhecimento computacional no que tange aspectos como programação e microeletrônica.			
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO			
<ul style="list-style-type: none">- Apresentação e discussão sobre artistas nacionais e internacionais que trabalham arte digital- Apresentação de eventos acadêmicos e artistas que são focados nesta arte- Apresentação de ferramentas associadas a este tipo de criação artística- Discussão de referencial teórico de arte e cultura digital- Criação prática de dispositivos utilizando sensores, atuadores e microcontroladores.			
METODOLOGIA			
<ul style="list-style-type: none">- Aulas dialéticas de discussão- Aulas práticas de criação de arte			
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO			
3 avaliações sendo:			



- 1 – Escrita de artigo
- 2 – Participação em aula
- 3 – Criação prática de arte digital

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. In: Obras escolhidas: Magia e Técnica, Arte e Política. v.1. 1.ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
KATJA, Kwastek. Aesthetics of Interaction on Digital Art. Cambridge: MIT, 2013.
LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
GIANNETTI, Claudia. Estética Digital: Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: C/ Arte, 2006.
MACHADO, Arlindo. Arte e mídia. 2 ed. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2008.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

Artigos e textos da Internet