

## PROJETO INTEGRADOR II

Carga Horária Total: 80	CH Teórica: 40	CH Prática: 40	CH não presencial: Até 16 horas (20%)
Número de Créditos: 4			
Pré-requisitos: --			
Ano: 2º			
Nível: Médio			
<b>EMENTA</b>			
Informática para a criação artística. O uso das tecnologias digitais no campo da arte e da produção cultural. Desenvolver atividades que promovam a articulação entre os conhecimentos técnicos em informática com saberes que perpassam a Arte e Cultura. Planejamento, execução e apresentação de projetos artísticos autorais.			
<b>OBJETIVO</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>● Conhecer diferentes formas de artes digitais e suas respectivas ferramentas;</li><li>● Realizar experiências práticas e reflexivas nas linguagens da arte e na cultura;</li><li>● Participar de forma ativa e autônoma através de projetos em grupos;</li><li>● Criar e executar experiências artísticas usando diferentes tipos de ferramentas digitais como auxílio;</li><li>● Reconhecer e analisar a arte como uma forma de inclusão e transformação social;</li><li>● Desenvolver trabalhos em grupo e aprimorar habilidades de apresentação e exposição em público.</li></ul>			
<b>PROGRAMA</b>			
<b>UNIDADE 1 - ARTE, CULTURA E TECNOLOGIA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● As linguagens artísticas em articulação com as tecnologias da informação;</li><li>● Arte moderna, Indústria Cultural e arte contemporânea;</li><li>● Hibridismos culturais, cultura pós-moderna, cibercultura e contracultura;</li><li>● Artes interativas e generativas;</li><li>● Individualidades e coletividades na produção e difusão de produtos artístico-culturais;</li><li>● Aspectos sociais, políticos, econômicos e estéticos da arte moderna e contemporânea.</li></ul>			
<b>UNIDADE 2 - ARTE DIGITAL</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Formas de artes digitais: fotografia, desenho e pintura 2D/3D, animação, arte fractal, videoarte; infogravura; arte postal, stop motion, arte da telepresença, arte telemática, etc.;</li><li>● Ferramentas de arte digital.</li></ul>			
<b>UNIDADE 3 - ARTE E QUESTÕES SOCIAIS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● A arte aplicada nos temas transversais (ética, orientação sexual, meio ambiente, saúde, pluralidade cultural trabalho e consumo);</li><li>● Arte como forma de inclusão e transformação social.</li></ul>			
<b>UNIDADE 4 - PROJETO DE ARTE</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Elaboração e execução do Projeto Artístico Autoral;</li></ul>			

- Entrega do relatório e do produto final do projeto e apresentação dos projetos para a comunidade.

## METODOLOGIA DE ENSINO

A disciplina será conduzida de forma expositiva, orientando os alunos na proposição e execução dos projetos. Serão feitas abordagens nos grupos de trabalho para sanar eventuais dúvidas e instigar os alunos a buscar respostas para os problemas encontrados. Serão disponibilizados materiais e equipamentos contidos nos laboratórios do curso para a execução dos projetos. Os grupos deverão desenvolver documentos com a proposta do projeto, cronograma de trabalho e lista de materiais. Além disso, caberá a emissão de um relatório do projeto, com um produto final e sua apresentação.

## RECURSOS

- Livro Didático e outras fontes literárias;
- Laboratório de Informática;
- Audiovisuais: Quadro Branco, Datashow, Vídeos documentários;
- Aulas expositivas e dialogadas;
- Ferramentas digitais: Google Classroom, Google Meet;
- Atividades de Pesquisas e Seminários;
- Grupos de discussão;
- Mapas, Gráficos, Maquetes e Tabelas;
- Outros recursos que se apresentem para colaborar com o conhecimento.

## AVALIAÇÃO

A avaliação se dará de forma contínua e processual, em acordo com as diretrizes da Regulamentação da Orientação Didática (ROD), adotando os seguintes critérios:

- Participação nas aulas e assiduidade;
- Coerência e consistência nas argumentações e discussões em sala;
- Cumprimento de prazos;
- Clareza de ideias (oral e escrita);
- Desempenho qualitativo e quantitativo nas atividades.

Os instrumentos adotados serão:

- Trabalhos individuais e em grupo;
- Seminários;
- Apresentações;
- Relatórios de práticas.

As sugestões de atividades poderão sofrer alterações, incluindo ou excluindo elementos que possam favorecer o processo de ensino e de aprendizagem.

## BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: Perspectivas da estética digital**. Senac São Paulo; 2ª edição, 2005.

BEY, Hakim. **TAZ** - Zona Autônoma Temporária. E-book. Disponível em: <[https://copyfight.noblogs.org/gallery/5220/TAZ\\_-\\_Hakim\\_Bey.pdf](https://copyfight.noblogs.org/gallery/5220/TAZ_-_Hakim_Bey.pdf)>. Acesso em: 12 de Nov. 2021.

DOMINGUES, Diana. **A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, 2003.

DOMINGUES, Diana. **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

LIESER, Wolf. **Arte Digital**. Editora Konemann; 1ª edição, 2020.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Editora 34, 2010.

MOROZOV, Evgeny. **Big Tech: A ascensão dos dados e a morte da política**. São Paulo: Ubu Editora, 2018. ISBN 9788571260122.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico: A alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 2020.

VIEIRA, Rivael. **Arte e Sociedade – Volume 1**. Editora htc; 5ª edição, 2020.

VIEIRA, Rivael. **Arte e Sociedade – Volume 2**. Editora htc; 3ª edição, 2020.

VIEIRA, Rivael. **Arte e Sociedade – Volume 3**. Editora htc; 3ª edição, 2020.