

ID	2126
Unidade Curricular	Dança e Tecnologias Multimédia
Regente	Daniel Tércio Ramos Guimarães
Objectivos	<p>Fundamentar o significado da expressão 'Network Society', clarificando e compreendendo os conceitos de globalização e de trabalho em rede.</p> <p>Dominar os fundamentos relacionados com a utilização dos computadores pessoais e ser capaz de trabalhar com Tecnologias de Informação (TI).</p> <p>Gerir sistemas simples de informação em plataformas informáticas, tais como 'blogs e 'wikis', com vista e organizar a partilhar informação.</p> <p>Desenvolver competências no domínio das ferramentas multimédia em projectos performativos.</p> <p>Desenvolver um projecto criativo negociando e interagindo com outros membros do grupo de trabalho.</p>
Conteúdos Programáticos em Syllabus	<p>Da Sociedade de informação à "Network Society"</p> <p>Novas configurações e propostas no campo da arte contemporânea: performance arte, happening, instalação de arte e pós-cinema</p> <p>Análise do jargão informático: hardware, software e recursos humanos.</p> <p>Informática e educação: elearning, bi-learning e plataformas MLS (management learning system).</p> <p>Estudos dos recursos e ferramentas para a produção de espectáculos.</p> <p>Gestão de ferramentas digitais para a edição de imagem e som.</p>
Avaliação	<p>Uma tarefa de improvisação relacionada com dança e tecnologia.</p> <p>Uma ficha de leitura crítica de um artigo seleccionado.</p> <p>Um projecto artístico desenvolvido no âmbito de um grupo de trabalho.</p>

Bibliografia

- Aa.Vv. (2002) E-learning. O papel dos sistemas de gestão da aprendizagem na Europa. Lisboa: INOFOR
- Barthes, Roland (1982) O Grão da Voz. Lisboa: ed. 70.
- Castells, Manuel (1996) The Rise of the Network Society. The Information Age: Economy, Society and Culture. Vol. I. Cambridge, Oxford: Blackwell.
- Dixon, Steve (2007) Digital Performance. A history of new media in theater, dance, performance art, and installation. Cambridge (Massachusetts) e London: MIT Press.
- Field, Syd (1984) Screenplay. The Foundations of Screenwriting. New York: Dell Publishing
- Giannachi, Gabriella. (2004) Virtual Theatres: an Introduction. London & NY: Routledge.
- Greene, Rachel (2004) Internet Art. NY. Thames & Hudson.
- Netto, J. Teixeira Coelho (1973) Introdução à Teoria da Informação Estética. Rio de Janeiro: ed. Vozes.
- Wilson, Stephan (2002). Information Arts. Intersections of art, science and technology. Cambridge: MIT Press.