

<b>ID</b>	2560
<b>Unidade Curricular</b>	Dança e Novas Tecnologias
<b>Regente</b>	Daniel Tércio Ramos Guimarães
<b>Objectivos</b>	<p>Destacar o papel das Tecnologias de Informação (TI) nas artes performativas contemporâneas</p> <p>Desenvolver competências no domínio das ferramentas multimédia em projetos performativos.</p> <p>Desenvolver um projeto criativo negociando e interagindo com outros membros do grupo de trabalho.</p>
<b>Conteúdos Programáticos em Syllabus</b>	<p>Video Dança e Dança para o écran</p> <p>Dança e animação de personagens 3D. Experiências com novo software: Life form e Poser.</p> <p>Dança e media interativos. Experiências laboratoriais com captura de movimento e registo de movimento.</p>
<b>Avaliação</b>	Apresentação de um projecto performativo
<b>Bibliografia</b>	<p>Aa.Vv. (2002) E-learning. O papel dos sistemas de gestão da aprendizagem na Europa. Lisboa: INOFOR</p> <p>Barthes, Roland (1982) O Grão da Voz. Lisboa: ed. 70.</p> <p>Castells, Manuel (1996) The Rise of the Network Society. The Information Age: Economy, Society and Culture. Vol. I. Cambridge, Oxford: Blackwell.</p> <p>Field, Syd (1984) Screenplay. The Foundations of Screenwriting. New York: Dell Publishing</p> <p>Giannachi, Gabriella. Virtual Theatres: an Introduction. Netto, J. Teixeira Coelho (1973) Introdução à Teoria da Informação Estética. Rio de Janeiro: ed. Vozes.</p> <p>Zetli, Herbert. Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics</p>