

METODOLOGIA DE ENSINO: - Apresentação e abordagem teórica e prática do desenho; - desenvolvimento da práxis: trabalhos práticos em ateliê e/ou outros espaços da universidade e externos a ela; - visitas a exposições e ateliês de interesse (região de Campinas e da grande São Paulo); - apresentações sobre artistas e obras indicadas; - conversas com artistas na Galeria do Instituto de Artes - GAIA e em ateliês; - discussão em aula da produção individual e coletiva; - avaliação em duas etapas no semestre.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO: No semestre serão realizadas duas avaliações da práxis de cada aluno, a saber: no meio do período total das aulas e ao final da disciplina. A nota final será obtida a partir da média das duas avaliações. Os critérios terão por base as propostas desenvolvidas em cada período.

1º período: desenho de observação/propostas Módulo I - exercícios variados a partir de objetos do cotidiano e outros assuntos/materiais e técnicas/conhecimento básico da linguagem visual. Avaliação do desenvolvimento gráfico individual a partir da produção das atividades de sala de aula, de casa e de campo; 2º período: desenho de observação/propostas Módulo II - aprofundamento das questões desenvolvidas no módulo anterior somadas à complementação do conhecimento básico da linguagem visual. Estudo das obras e processos criativos dos artistas indicados, seleção e apresentação breve sobre a obra e artista escolhido.

A etapa final prevê que cada aluno realize uma apresentação para o professor e o coletivo da produção do semestre. Para essa apresentação cada aluno realizará um breve relato (texto e imagens) por escrito que versará sobre a produção de desenho do semestre, elencando pontos principais de apreensão e entendimento das questões apresentadas e vivenciadas em cada módulo. O caderno de artista deverá fazer parte dessa apresentação. Uma cópia desse relato será entregue ao professor. Critérios mais específicos serão divulgados em cada avaliação, se necessário.

AP204 – Desenho Artístico II
EMENTA: Fundamentos da linguagem visual. Instrumentalização técnica: materiais e suportes através da história do desenho. Aprofundamento das questões desenvolvidas na disciplina Desenho Artístico I.

OBJETIVOS: - A presença do desenho na Arte Contemporânea, desdobramentos e pesquisas visuais. - Materiais e suportes através da História do Desenho: adequações de materiais expressivos, experimentos e investigações. - Questões da estruturação e do desenvolvimento do pensamento visual, seus processos de criação poética. O desenho como projeto e pensamento, o desenho como expressão. - Questões da expressão e representação de objetos e seres naturais que nos cercam: como vemos o mundo? Como podemos representá-lo?

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO: 1. Aspectos da história do desenho na Arte Contemporânea, suas tangências e desdobramentos. 2. O desenho e os elementos da natureza: a água, o ar, o vento, o fogo, a terra. 3. Sombras, penumbras e luzes no desenho. 4. Cadernos de anotações: relações do desenho e da palavra escrita. Imagem e escrita. 5. Construção de narrativas visuais, sequencialidades. Cadernos e rolos de papel. 6. Introdução à representação da figura humana. Estudos de formas, linhas e volumes observados na figura humana: a representação do retrato do outro e o autorretrato. 7. Representação de pequenos objetos do cotidiano: pesquisa de forma, luz e sombra, composição, escalas, etc. 8. Estudos de botânica: um herbário. 9. Estudos de insetos: criação de um bestiário. 10. Desenvolvimento de um projeto de bestiário e/ou herbário. 11. Cadernos de anotações, desenvolvimento de projetos anotados regularmente.

METODOLOGIA DE ENSINO: - Acompanhamento das pesquisas e projetos pessoais em sala de aula; - Pesquisas de suportes e meios de representação; - Indicação de exposições e bibliografia de acompanhamento ao curso; - Exercícios em sala de aula, orientação coletiva e individual; - Pesquisa teórica: leitura de textos e livros indicados no início do semestre; - Incorporar os cadernos de anotação como prática regular do curso de Desenho Artístico II; - Explorar os diversos suportes do desenho: tipos de papéis e materiais utilizados: grafites, lápis integral, carvão, nanquim, lápis de cor, hastes de bambu, etc.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO: - Avaliações bimestrais, culminando uma avaliação no final do semestre, na qual cada aluno apresentará a produção desenvolvida em sala de aula. - Será levada em consideração a participação do aluno e o envolvimento pessoal com o seu trabalho, demonstrando qualidades visuais, envolvimento com a pesquisa e empenho na realização dos trabalhos. - Caderno de anotações e desenhos realizados em sala de aula e fora do contexto escolar.

AP509 – Computação Gráfica I
EMENTA: Conceitos básicos de informática e computação gráfica.

OBJETIVOS: Ao final do curso espera-se que o estudante possa: - Conhecer os conceitos principais da área de computação de informática e computação gráfica; - Reconhecer o computador como uma máquina aberta com alta capacidade de processamento de informação visual; - Entender o funcionamento dos principais recursos dos softwares gráficos voltados para tratamento e criação de imagem matricial; - Utilizar os diversos comandos do software em função de seus projetos artísticos ou artístico-pedagógicos a partir de suas intenções estéticas; - Assumir uma atitude investigadora, crítica e criativa perante os aplicativos de imagem. - Utilizar os sistemas estudados e os conceitos nele envolvidos tanto no campo das Artes Visuais quanto na Arte Educação; - Articular os sistemas computacionais de produção e edição de imagem matricial com outros processos aprendidos no decorrer do curso de Artes Visuais, em especial o Desenho artístico.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO: 1. Elementos da lógica computacional. 2. O computador como máquina processadora de mídia. 3. Tipos de softwares voltados para a produção e tratamento de imagem. 4. Tipos de arquivo de imagem com diferenciação básica entre os modelos vetorial e matricial. 5. Software de imagem matricial: a) Principais softwares de imagem matricial: I) softwares de tratamento de imagem fotográfica; II) softwares de pintura digital. 6. Digitalização de imagem: Scanner e Foto. 7. Exercícios visando a familiarização com os aspectos principais desses tipos de software: a) Modos de cor; b) Camadas; c) Ferramentas de seleção de áreas da imagem; d) Correção de cor. 8. Pintura digital: Ferramentas de pintura: Pincéis, Pincéis dinâmicos e borracha: a) O uso da cor na pintura, ambientação, misturas e tonalidades. 9. Colagem digital: Panorama histórico sobre a técnica e da linguagem da Colagem no campo artístico dos séculos XX e XXI: a) Principais artistas da colagem. O que podem nos ensinar seus representantes? b) Colagem com estratégia de geração de significado; c) Características dos principais tipos de arquivo de imagem matricial. 10. Uso de plataformas online de divulgação de trabalhos visuais para a criação de portfólios eletrônicos com projetos pessoais no campo das Artes Visuais e ou Arte/Educação. 11. Possibilidades apresentadas na disciplina como estratégias didáticas em Arte / Educação.

METODOLOGIA DE ENSINO: Aulas teóricas e práticas em laboratório e sala de aula com uso de recursos computacionais e audiovisuais.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO: Desempenho no desenvolvimento dos trabalhos propostos. Participação e interesse / assiduidade. AP609 – Computação Gráfica II

EMENTA: Desenvolvimento da disciplina AP509.

OBJETIVOS: Ao final do curso espera-se que o estudante possa: - Aprofundar e ampliar seu conhecimento dos princípios conceituais da área de informática e computação gráfica; - Compreender o funcionamento dos principais recursos dos softwares gráficos voltados para a criação da imagem vetorial; - Ampliar seu conhecimento e aplicação em projetos e processos que envolvem a criação digital aplicada ao campo das Artes Visuais; - Utilizar os diversos comandos do software em função de seus projetos artísticos ou artístico-pedagógicos a partir de suas intenções estéticas; - Articular os sistemas computacionais de produção e

edição de imagem vetorial com outros processos aprendidos no decorrer do curso de Artes Visuais; - Utilizar os sistemas estudados e os conceitos nele envolvidos tanto no campo das Artes Visuais quanto na Arte Educação.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO: 1. Desenho vetorial: definição e caracterização; 2. Principais softwares de desenho vetorial; 3. Exercícios visando à familiarização dos aspectos principais desse tipo de software: a) Objetos (quadrado, triângulo, círculo, texto, etc.); b) Atributos dos objetos; c) Transformação e edição de objetos; d) Caminhos e nós; e) Curvas de Bézier; f) Edição de caminhos; g) Cor, textura e Gradiente; 4. Vetorização de imagens matriciais; 5. Características dos principais tipos de arquivo de imagem vetorial; 6. Articulação entre diferentes sistemas de produção de imagem incluindo os sistemas analógicos; a) Produção de imagens voltadas para aplicação em projetos híbridos que envolvem linguagens expressivas tais como a Gravura; 7. Desenvolvimento de projetos explorando as potencialidades do software de edição de desenho vetorial; 8. Uso de plataformas online de divulgação de trabalhos visuais para a criação de portfólios eletrônicos com projetos pessoais no campo das Artes Visuais e ou Arte/Educação.

METODOLOGIA DE ENSINO: Aulas teóricas e práticas em laboratório e sala de aula com uso de recursos computacionais e audiovisuais.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO: Desempenho no desenvolvimento dos trabalhos propostos. Participação e interesse / assiduidade. Anexo II - Bibliografia

API04 – Desenho Artístico I
 ALBERS, Josef. A Interação da Cor. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

ALBERTI, Leon Battista. Da Pintura. Trad. Antonio da Silveira Mendonça. Campinas, SP, Ed. UNICAMP, 1989.

ARGAN, Giulio Carlo. Arte Moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos. Trad. Denise Bottmann e Federico Carrotti. São Paulo, SP. Companhia das Letras, 1992.

ARNHEIM, Rudolf. Arte e Percepção Visual: uma psicologia da visão criadora. Trad. Ivone Terezinha de Faria. São Paulo, SP. Pioneira, USP, 1980.

CAUQUELIN, Anne. A Invenção da Paisagem. Trad. Marcos Marconilo. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 2007. (Coleção Todas as Artes)

DERDYK, Edith. O Desenho da Figura Humana. São Paulo, SP. Scipione, 1990.

..... (org.). Disegno. Desenho. Designio. São Paulo: Editora Senac, 2007.

..... Linha de Costura. Belo Horizonte: C/Arte, 2010.

DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo, SP. Martins Fontes, 1997.

DÜCHTING, Hago. Cézanne. Trad. Casa das Línguas. Berlim, Alemanha, Taschen, 1993.

FRANSCINA, Francis et all. Modernidade e Modernismo: a pintura francesa no século XIX. Trad. Tomás Rosa Bueno. São Paulo, SP. Cosac e Nayf, 1998.

FRANCASTEL, Pierre. Pintura e Sociedade. Trad. Elcio Fernandes. São Paulo, SP. Martins Fontes, 1990.

GILL, Roberto W. Desenho de Perspectiva. Lisboa, Portugal, Editorial Presença; São Paulo, SP, Martins Fontes, 1977

GOMBRICH, E.H. A História da Arte. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro, RJ, Zahar, 1985.

GREENBERG, Clement. Arte e Cultura: ensaios críticos. Trad. Otacilio Nunes. São Paulo, SP. Ática, 1996.

GUIMARÃES, Luciano. A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. São Paulo: AnnaBlume, 2000.

HUTCHISON, Edward. O Desenho no Projeto da Paisagem. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2012.

JORGE, Luís A. O Desenho da Janela. São Paulo: Anna Blume, 1995.

LICHTENSTEIN, Jacqueline (org.). A Pintura – vol. 3: a ideia e as partes da pintura. Coord. Trad. Magnólia Costa. São Paulo. Ed. 34, 2004.

MACHADO, Arlindo. A Ilusão especular: introdução à fotografia. São Paulo, SP. Brasiliense, 1984.

MASSIRONI, Manfredo. Ver pelo Desenho: aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 2010.

MOTTA, Edson. Iniciação à Pintura. Rio de Janeiro, RJ, Nova Fronteira, 1976.

OSTROWER, Fayga. Universos da Arte. Rio de Janeiro, RJ, Campus, 1983.

..... Acasos e criação artística. Rio de Janeiro, RJ. Campus, 1990.

PANOFSKY, Erwin. A perspectiva como forma simbólica. Trad. Elisabete Nunes. Lisboa, Portugal. Edições 70, 1994.

RICARD, ANDRÉ. Conversando com Estudantes de Diseño. Barcelona, España, Editorial Gustavo Gili, 2008.

AP204 - Desenho Artístico II
 DERDYK, Edith (org.). Disegno.Desenho.Designio. São Paulo: Ed. Senac, 2007

HOLM, Anna Marie. Fazer e Pensar Arte. São Paulo: Museu de Arte Moderna de São Paulo, 2005

MOLINA, Juan José Gómez. Estratégias del dibujo en el arte contemporáneo. Madrid: Ed. Cátedra, 2006.

MOLINA, Juan José Gómez; CABEZAS, Lino; COPÓN, Miguel. Los nombres del dibujo. Madrid: Cátedra, 2005.

NOVAES, Adatao (org.). O olhar. São Paulo: Companhia das Letras, 1998

SIMBLET, Sarah. Desenho: uma forma inovadora e prática de desenhar o mundo que nos rodeia. Porto: Editora Civilização, 2005.

Bibliografia complementar:
 BALTRUSATTIS, Jurgis. Anamorphoses. Paris: Flammarion, 1984

BETTI, Cláudia; SAFE, Teel. Drawing: a contemporary approach. Belmont, 2003

CHAET, Bernard. The art of drawing. USA: Hardcourt Brace Jovanovitch College Publishers, 1983

GOMBRICH, E.H. Arte e Ilusão. São Paulo: Martins Fontes, 1986

HASTING, Julia. Vitamin D: new perspectives in drawing. New York: Phaidon, 2005

KAUPELIS, Robert. Experimental Drawing. New York, 1992

LAMBERT, Susan. El dibujo. Tecnica y utilidad. Madrid: Hermann Blume, 1985

MANGUEL, Alberto. Lendo imagens. São Paulo: Companhia das letras, 2001

MOLINA, Juan José Gómez. Las lecciones del dibujo. Madrid: Ediciones Cátedra, 2003.

OSTROWER, Fayga. Acasos e criação artística. Rio de Janeiro: Campus, 1990

..... Criatividade e Processos de criação. Petrópolis: Vozes, 1987

SALLES, Cecilia Almeida. Gesto inacabado: processos de criação artística. São Paulo: Annablume, 1998.

TARKÓVSKI, Andrei. Esculpir o Tempo. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

AP509 – Computação Gráfica I
 AMADEU, S. Software Livre E Inclusão Digital. Edição: 1 ed. Conrad, 2003.

BRETÓN, P. História da Informática. Editora da Unesp, 1991.

COSTA, R. DA. A Cultura Digital - Coleção Folha Explica. Edição: 1 ed. São Paulo: Publifolha, 2002.

COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.

FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta. São Paulo: Hucitec, 1985.

LEVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MANOVICH, L. The Language of New Media. Cambridge: The MIT Press, 2001.

MCCULLOUGH, M. Abstracting craft : the practiced digital hand. 1st MIT Press paperback ed. ed. Cambridge Mass.: MIT Press, 1998.

BARBOSA, A. M. T. B.; AMARAL, L. Interterritorialidade: mídias, contextos e educação. Editora Senac, 2008.

PARENTE, André (Org.). Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual. Tradução de Rogério Luz. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

SANTAELLA, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. 2. ed. - São Paulo: Paulus, 2004.

VENETIANER, Tomas. Desmistificando a Computação Gráfica. São Paulo: Editora McGraw Hill, 1988.

Manuais dos softwares utilizados
 AP609 – Computação Gráfica II
 AMADEU, S. Software Livre E Inclusão Digital. Edição: 1 ed. Conrad, 2003.

BARBOSA, A. M. T. B.; AMARAL, L. Interterritorialidade: mídias, contextos e educação. Editora Senac, 2008.

BRETÓN, P. História da Informática. Editora da Unesp, 1991.

COSTA, R. DA. A Cultura Digital - Coleção Folha Explica. Edição: 1 ed. São Paulo: Publifolha, 2002.

FRUTIGER, Adrian. Sinais e símbolos. Desenho, projeto e significado. Ed. Martins Fontes, 2007.

MANOVICH, L. The Language of New Media. Cambridge: The MIT Press, 2001.

MUNARI, Bruno. Das Coisas Nascem Coisas. Ed. Martins Fontes, 2000.

PARENTE, André (Org.). Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual. Tradução de Rogério Luz. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

SANTAELLA, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. 2. ed. - São Paulo: Paulus, 2004.

SHIRLEY, Peter; ASHIKHMIM, Michael e MARSCHNER, Steve. Fundamentals of Computer Graphics. 2nd Ed. A K Peters/CRC Press; 2 ed, 2005.

VENETIANER, Tomas. Desmistificando a Computação Gráfica. São Paulo: Editora McGraw Hill, 1988.

WONG, Wucius. Princípios de Forma e Desenho. Ed. Martins Fontes, 2007.

Manuais dos softwares utilizados
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
EDITAL
CARGO DE PROFESSOR DOUTOR – MS-3.1

O Diretor do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, através da Secretaria Geral, torna pública a abertura de inscrições para o concurso público de provas e títulos, para provimento de 01 (um) cargo de Professor Doutor I, nível MS-3.1, em RTP, com opção preferencial para o RDIDP, nos termos do item 2, na área de Arte e Tecnologia, nas disciplinas CS-074 - Projetos em Narrativas Digitais II, CS-205 - Tecnologias da Informação e da Comunicação e CS-508 - Redes: Convergência e Sociedade, do Departamento de Múltiplos, Mídia e Comunicação do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas.

1. DO REQUISITO MÍNIMO PARA INSCRIÇÃO
 1.1. - Poderá se inscrever no concurso o candidato que, no mínimo, seja portador do Título de Doutor.

1.2. É desejável que o candidato tenha o seguinte perfil:
 1.2.1. 1- Portador de título de doutor nas áreas de Comunicação, Artes ou Tecnologia da Informação; 2 - Amplo conhecimento e sólida aderência aos campos teóricos: interfaces digitais emergentes voltadas às tecnologias de comunicação e expressão; expressões pós-cinemáticas; convergências digitais e pós-digitais multipataforma; processos interativos (lógicas algorítmicas, hipertexto, hipermidia, imersão, dialogismo, narrativas digitais, rizoma, endoestética); 3 - Práticas laboratoriais, experimentais e desenvolvedoras em: sistemas de navegação, produção de aplicativos, games, ambientes virtuais, arquiteturas interfaciais em realidades aumentadas.

1.2.2. A inscrição de candidato que deixar de atender ao perfil desejável não será indeferida por este motivo.

2. DO REGIME DE TRABALHO
 2.1. Nos termos do artigo 109 do Estatuto da UNICAMP, o Regime de Dedicção Integral à Docência e à Pesquisa (RDIDP) é o regime preferencial do corpo docente e tem por finalidade estimular e favorecer a realização da pesquisa nas diferentes áreas do saber e do conhecimento, assim como, correlatamente, contribuir para a eficiência do ensino e para a difusão de ideias e conhecimento para a comunidade.

2.2. Ao se inscrever no presente concurso público o candidato fica ciente e concorda que, no caso de admissão, será solicitada, a critério da Congregação da Unidade, a apresentação de projeto de pesquisa, que será submetido à Comissão Permanente de Dedicção Integral à Docência e à Pesquisa – CPDI – para avaliação de possível ingresso no Regime de Dedicção Integral à Docência e à Pesquisa – RDIDP.

2.3. O Regime de Dedicção Integral à Docência e à Pesquisa (RDIDP) está regulamentado pela Deliberação CONSU-A-02/01, cujo texto integral está disponível no site: http://www.pg.unicamp.br/mostra_norma.php?consolidada=5&id_norma=2684

2.4. O aposentado na carreira docente aprovado no concurso público somente poderá ser admitido no Regime de Turno Parcial (RTP), vedada a extensão ao Regime de Dedicção Integral à Docência e à Pesquisa (RDIDP), conforme Deliberação CONSU-A-08/2010.

2.5. A remuneração inicial para o cargo de Professor Doutor, MS-3.1, da Carreira do Magistério Superior é a seguinte:

a) RTP – R\$ 1.849,69
 b) RTC – R\$ 4.695,29
 c) RDIDP – R\$ 10.670,95

3. DAS INSCRIÇÕES
 3.1. As inscrições deverão ser feitas de forma presencial pelo candidato ou por seu procurador (procuração simples) nos dias úteis compreendidos dentro do prazo de 20 (vinte) dias úteis, a contar do primeiro dia útil subsequente ao da publicação deste edital no Diário Oficial do Estado – DOE –, no horário das 9h00 às 12h00 e das 14h00 às 17h00, na Seção de Apoio à Vida Funcional Docente do Instituto de Artes, situado na Cidade Universitária "Zeferino Vaz", Barão Geraldo.

Endereço: Rua Elis Regina, 50 - Cidade Universitária "Zeferino Vaz", Barão Geraldo, Campinas, SP.

3.1.1. Não serão admitidas inscrições enviadas via postal, via fac-símile ou correio eletrônico, nem inscrições condicionais ou apresentadas fora do prazo estabelecido.

3.2. No momento da inscrição deverá ser apresentado requerimento dirigido ao Diretor do Instituto de Artes, contendo nome, domicílio e profissão, acompanhado dos seguintes documentos:

a) prova de que é portador do título de doutor de validade nacional. Para fins de inscrição, o candidato poderá apresentar apenas a Ata da defesa de sua Tese de Doutorado, ou documento oficial equivalente, sendo que a comprovação do título de Doutor será exigida por ocasião da admissão. O candidato que tenha obtido o título de Doutor no exterior, caso aprovado, deverá obter, durante o período probatório, o reconhecimento do referido título para fins de validade nacional, sob pena de demissão;

b) documento de identificação pessoal, em cópia;

c) sete exemplares de memorial, com o relato das atividades realizadas e a comprovação dos trabalhos publicados e demais informações, que permitam avaliação dos méritos do candidato, a saber:

c.1. títulos universitários;

c.2. currículo vitae et studiorum;

c.3. atividades científicas, didáticas e profissionais;

c.4. títulos honoríficos;

c.5. bolsas de estudo em nível de pós-graduação;

c.6. cursos frequentados, congressos, simpósios e seminários dos quais participou.

d) um exemplar ou cópia de cada trabalho ou documento mencionado no memorial;

e) sete exemplares de plano de trabalho, conforme estabelecido no item 5.7.

3.2.1. O memorial poderá ser aditado, instruído ou completado até a data fixada para o encerramento das inscrições.

3.2.2. O candidato portador de necessidades especiais, temporária ou permanente, que precisar de condições especiais para se submeter às provas deverá solicitá-las por escrito no momento da inscrição, indicando as adaptações de que necessita.

3.3. Recebida a documentação e satisfeitas as condições do edital, a Secretaria da Unidade encaminhará o requerimento de inscrição com toda a documentação ao Diretor do Instituto de Artes, que a submeterá ao Departamento ou a outra instância competente, definida pela Congregação da Unidade a que estiver afeta a(s) área(s) em concurso, tendo este o prazo de 15 dias para emitir parecer circunstanciado sobre o assunto.

3.3.1. O parecer de que trata o subitem anterior será submetido à aprovação da Congregação da Unidade, instância que deliberará sobre o deferimento de inscrições.

3.3.2. A Unidade divulgará no sítio www.iar.unicamp.br/ concursos a deliberação da Congregação referente às inscrições e composição da Comissão Julgadora.

3.4. Os candidatos que tiveram os requerimentos de inscrição deferidos serão notificados a respeito da composição da Comissão Julgadora e seus suplentes, bem como do calendário fixado para as provas e do local de sua realização, por meio de edital a ser publicado no Diário Oficial do Estado e divulgado no sítio www.iar.unicamp.br/concursos, com antecedência mínima de 20 (vinte) dias úteis do início das provas.

3.5. O prazo de inscrição poderá ser prorrogado, a critério da Unidade, por igual período, devendo ser publicado no Diário Oficial do Estado até o dia do encerramento das inscrições.

3.6. A critério da Unidade, o prazo de inscrições poderá ser reaberto, por igual período, até o final do dia útil imediatamente posterior ao do encerramento das inscrições.

4. DA COMISSÃO JULGADORA
 4.1. A Comissão Julgadora será constituída de 05 (cinco) membros titulares e 02 (dois) suplentes, portadores, no mínimo, do Título de Doutor, cujos nomes serão aprovados pela Congregação da Unidade, e sua composição deverá observar os princípios constitucionais, em particular o da impessoalidade.

4.1.1. Pelo menos dois membros da Comissão Julgadora deverão ser externos à Unidade ou pertencer a outras instituições.

4.2. Caberá à Comissão Julgadora examinar os títulos apresentados, conduzir as provas do concurso e proceder às arguições a fim de fundamentar parecer circunstanciado, classificando os candidatos.

4.3. A Comissão Julgadora será presidida pelo membro da Unidade com a maior titulação. Na hipótese de mais de um membro se encontrar nesta situação, a presidência caberá ao docente mais antigo na titulação.

5. DAS PROVAS
 5.1. O concurso constará das seguintes provas:

a) prova escrita (eliminatória e classificatória - peso 01);
 b) prova específica (eliminatória e classificatória - peso 01);
 c) prova de títulos (classificatória - peso 02);
 d) prova didática (classificatória - peso 02);
 e) prova de arguição (classificatória - peso 01);

5.2. Na definição dos horários de realização das provas será considerado o horário oficial de Brasília/DF.

5.2.1. O candidato deverá comparecer ao local designado para a realização das provas com antecedência mínima de 30 (trinta) minutos da hora fixada para o seu início.

5.2.2. Não será admitido o ingresso de candidato no local de realização das provas após o horário fixado para o seu início.

5.3. O não comparecimento às provas presenciais (escrita, didática e arguição), por qualquer que seja o motivo, caracterizará desistência do candidato e resultará em sua eliminação do certame.

5.4. Este concurso se realizará em duas fases, sendo a primeira fase de caráter eliminatório e classificatório (provas escrita e específica) e a segunda fase de caráter classificatório (provas de títulos, didática e de arguição).

5.5. As provas de caráter eliminatório ocorrerão no início do concurso e seus resultados serão divulgados antes da sequência das demais provas.

5.5.1. Participarão das demais provas apenas os candidatos aprovados nas provas eliminatórias.

Prova escrita
 5.6. A prova escrita versará sobre assunto de ordem geral e doutrinária, relativa ao conteúdo do programa das disciplinas ou conjunto de disciplinas em concurso.

5.6.1. No início da prova escrita, a Comissão Julgadora fará a leitura da(s) questão(ões), concedendo o prazo de 60 (sessenta) minutos para que os candidatos consultem seus livros, periódicos ou outros documentos bibliográficos, na forma impressa. É vedado o uso de quaisquer meios eletrônicos durante a fase de consulta.

5.6.2. Findo o prazo estabelecido no item 5.6.1. não será mais permitida a consulta de qualquer material, e a prova escrita terá início, com duração de 03 (três) horas para a redação da(s) resposta(s).

5.6.3. As anotações efetuadas durante o período de consulta previsto no item 5.6.1. poderão ser utilizadas no decorrer da prova escrita, devendo ser rubricadas por todos os membros da Comissão Julgadora e anexadas na folha de resposta.

5.9. A prova didática versará sobre o programa de disciplina ou conjunto de disciplinas em concurso (Anexo I) e nela o candidato deverá revelar cultura aprofundada no assunto.

5.9.1. A matéria para a prova didática será sorteada com 24 (vinte e quatro) horas de antecedência, de uma lista de 10 (dez) pontos, organizada pela Comissão Julgadora.

5.9.2. A prova didática terá duração de 50 (cinquenta) a 60 (sessenta) minutos, e nela o candidato desenvolverá o assunto do ponto sorteado, vedada a simples leitura do texto da aula, mas facultando-se, com prévia aprovação da Comissão Julgadora, o emprego de roteiros, apontamentos, tabelas, gráficos, dispositivos ou outros recursos pedagógicos utilizáveis na exposição.

5.9.3. Ao final da prova, cada examinador atribuirá ao candidato nota de 0 (zero) a 10 (dez).

Prova de arguição

5.10. Na prova de arguição o candidato será interpelado pela Comissão Julgadora sobre a matéria do programa da disciplina ou conjunto de disciplinas em concurso, sobre o plano de trabalho e/ou sobre o memorial apresentado na inscrição.

5.10.1. Na prova de arguição cada integrante da Comissão Julgadora disporá de até 30 (trinta) minutos para arguir o candidato que terá igual tempo para responder às questões formuladas.

5.10.2. Havendo acordo mútuo, a arguição poderá ser feita sob a forma de diálogo, respeitando, porém, o limite máximo de 01 (uma) hora para cada arguição.

5.10.3. Ao final da prova, cada examinador atribuirá ao candidato nota de 0 (zero) a 10 (dez).

5.11. As provas orais do presente concurso público serão realizadas em sessão pública. É vedado aos candidatos assistir às provas dos demais candidatos.

5.12. A Comissão Julgadora poderá ou não descontar pontos quando o candidato não atingir o tempo mínimo ou exceder o tempo máximo pré-determinado para as provas didática e de arguição.

6. DA AVALIAÇÃO E JULGAMENTO DAS PROVAS

6.1. As provas escrita e específica terão caráter eliminatório e classificatório.

6.1.1. Observe-se, portanto, o seguinte procedimento:

a) ao final das provas escrita e específica cada examinador atribuirá ao candidato uma nota de 0 (zero) a 10 (dez), considerando o previsto no item 5.6. e 5.7. deste edital;

b) após a atribuição das notas, o resultado das provas escrita e específica serão imediatamente proclamado pela Comissão Julgadora em sessão pública;

c) serão considerados aprovados nas provas escrita e específica os candidatos que obtiverem notas iguais ou superiores a 07 (sete) em ambas as provas, de, no mínimo, 03 (três) dos 05 (cinco) examinadores;

d) somente participarão das demais provas do concurso público os candidatos aprovados nas provas escrita e específica; e) as notas atribuídas nas provas escrita e específica por cada um dos examinadores aos candidatos serão computadas ao final do concurso público para fins de classificação, nos termos do item 6.4. deste edital.

6.2. As provas de títulos, didática e de arguição terão caráter classificatório.

6.3. Ao final de cada uma das provas previstas no subitem 5.1. deste edital, cada examinador atribuirá ao candidato uma nota de 0 (zero) a 10 (dez).

6.3.1. As notas de cada prova serão atribuídas individualmente pelos integrantes da Comissão Julgadora em envelope lacrado e rubricado, após a realização de cada prova. Os envelopes contendo as notas das provas escrita e específica serão abertos ao término dessas, pois são eliminatórias. Os envelopes contendo as notas das provas de títulos, didática e de arguição serão abertos ao final de todas as provas do concurso em sessão pública.

6.4. A nota final de cada examinador será a média ponderada das notas atribuídas por ele ao candidato em cada prova.

6.4.1. Cada examinador fará uma lista ordenada dos candidatos pela sequência decrescente das notas finais. O próprio examinador decidirá os casos de empate, com critérios que considerar pertinentes.

6.4.2. As notas finais serão calculadas até a casa dos centésimos, desprezando-se o algarismo de ordem centesimal, se inferior a cinco e aumentando-se o algarismo da casa decimal para o número subsequente, se o algarismo da ordem centesimal for igual ou superior a cinco.

6.5. A Comissão Julgadora, em sessão reservada, depois de divulgadas as notas e apurados os resultados, emitirá parecer circunstanciado sobre o resultado do concurso justificando a indicação feita, do qual deverá constar tabela e/ou textos contendo as notas, as médias e a classificação dos candidatos. Também deverão constar do relatório os critérios de julgamento adotados para avaliação de cada uma das provas. Todos os documentos e anotações feitas pela Comissão Julgadora para atribuição das notas deverão ser anexados ao processo do concurso público.

6.5.1. Ao relatório da Comissão Julgadora poderão ser acrescentados relatórios individuais de seus membros.

6.6. O resultado do concurso será imediatamente proclamado pela Comissão Julgadora em sessão pública.

6.6.1. Serão considerados habilitados os candidatos que obtiverem, da maioria dos examinadores, nota final mínima sete.

6.6.2. A relação dos candidatos habilitados é feita a partir das listas ordenadas de cada examinador.

6.6.3. O primeiro colocado será o candidato que obtiver o maior número de indicações em primeiro lugar na lista ordenada de cada examinador.

6.6.4. O empate nas indicações será decidido pela Comissão Julgadora, prevalecendo sucessivamente a maior média obtida na prova didática e a maior média obtida na prova de títulos. Persistindo o empate a decisão caberá, por votação, à Comissão Julgadora. O Presidente terá voto de desempate, se couber.

6.6.5. Excluindo das listas dos examinadores o nome do candidato anteriormente selecionado, o próximo classificado será o candidato que obtiver o maior número de indicações na posição mais alta da lista ordenada de cada examinador.

6.6.6. Procedimento idêntico será efetivado subsequentemente até a classificação do último candidato habilitado.

6.7. As sessões de que tratam os itens 6.3.1. e 6.5. deverão ser realizadas no mesmo dia em horários previamente divulgados.

6.8. O parecer da Comissão Julgadora será submetido à Congregação do Instituto de Artes, que só poderá rejeitá-lo em virtude de vícios de ordem formal, pelo voto de 2/3 (dois terços) de seus membros presentes.

6.9. O resultado final do concurso será submetido à apreciação da Câmara Interna de Desenvolvimento de Docentes (CIDD), e encaminhada à Câmara de Ensino, Pesquisa e Extensão (CEPE) para deliberação.

6.10. A relação dos candidatos aprovados será publicada no Diário Oficial do Estado, com as respectivas classificações.

7. DA ELIMINAÇÃO

7.1. Será eliminado do concurso público o candidato que:

a) - Deixar de atender às convocações da Comissão Julgadora;

b) - Não comparecer ao sorteio do ponto da prova didática; c) - Não comparecer a qualquer uma das provas presenciais do concurso, (escrita, didática e arguição).

8. DO RECURSO

8.1. O candidato poderá interpor recurso contra o resultado do concurso, exclusivamente de nulidade, ao Conselho Universitário, no prazo de 05 (cinco) dias úteis, a contar da publicação prevista no item 6.10 deste edital.

8.1.1. O recurso deverá ser protocolado na Secretaria Geral da UNICAMP.

8.1.2. Não será aceito recurso via postal, via fac-símile ou correio eletrônico.

8.1.3. Recursos extemporâneos não serão recebidos.

8.2. O resultado do concurso será divulgado no sítio eletrônico da Secretaria Geral da UNICAMP (www.sg.unicamp.br)

9. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

9.1. A inscrição do candidato implicará o conhecimento e a tácita aceitação das normas e condições estabelecidas neste Edital, em relação às quais o candidato não poderá alegar qualquer espécie de desconhecimento.

9.2. As convocações, avisos e resultados do concurso serão publicados no Diário Oficial do Estado e estarão disponíveis no sítio www.iar.unicamp.br/concursos, sendo de responsabilidade exclusiva do candidato o seu acompanhamento.

9.3. Se os prazos de inscrição e/ou recurso terminarem em dia em que não há expediente na Universidade, no sábado, domingo ou feriado, estes ficarão automaticamente prorrogados até o primeiro dia útil subsequente.

9.4. O prazo de validade do concurso será de 01 (um) ano, a contar da data de publicação no Diário Oficial do Estado da homologação dos resultados pela CEPE, podendo ser prorrogado uma vez, por igual período.

9.4.1. Durante o prazo de validade do concurso poderão ser providos os cargos que vierem a vagar, para aproveitamento de candidatos aprovados na disciplina ou conjunto de disciplinas em concurso.

9.5. A critério da Unidade de Ensino e Pesquisa, ao candidato aprovado e admitido poderão ser atribuídas outras disciplinas além das referidas na área do concurso, desde que referentes à área do concurso ou de sua área de atuação.

9.6. O candidato aprovado e admitido somente será considerado estável após o cumprimento do estágio probatório, referente a um período de 03 (três) anos de efetivo exercício, durante o qual será submetido à avaliação especial de desempenho, conforme regulamentação prevista pela Universidade.

9.7. Até 60 (sessenta) dias após a publicação da homologação do concurso o candidato poderá solicitar a retirada dos memoriais (item 3.2. "c" e "d") entregues no ato da inscrição e que não foram utilizados pela Comissão Julgadora, mediante requerimento protocolado na Seção de Apoio à Vida Funcional Docente do Instituto de Artes. Após este prazo, se não retirados, os memoriais serão descartados.

9.8. O presente concurso obedecerá às disposições contidas na Deliberação CONSU-A-30/13 e nas Deliberações da Congregação IA Nº 149, 150/2014 e 111/2015.

9.8.1. Cópia(s) da(s) Deliberação(ões) mencionada(s) poderá(ão) ser obtida(s) no sítio www.sg.unicamp.br ou junto à Seção de Apoio à Vida Funcional Docente do Instituto de Artes que poderá prestar quaisquer outras informações relacionadas ao concurso público.

9.9. Os itens deste edital poderão sofrer eventuais alterações, atualizações ou acréscimos enquanto não consumada a providência ou evento que lhes disser respeito, até a data de convocação para a prova correspondente, circunstância que será mencionada em Edital ou Aviso a ser publicado.

9.10. Qualquer alteração nas regras de execução do concurso deverá ser objeto de novo Edital.

Anexo I - Programas das Disciplinas

CS-074 - Projeto em Narrativas Digitais II

EMENTA: Disciplina de caráter experimental. Os alunos formam equipes de trabalho e/ou desempenham, individualmente as funções de cada projeto. O curso possibilita vivência em um processo de criação utilizando os suportes digitais - pré-produção, produção e pós-produção, conhecimento técnico e de planejamentos administrativo, econômico e executivo. Seu programa é definido em função das pesquisas realizadas no DMM/IA e/ou discussões entre alunos e professores.

OBJETIVOS: Compreensão da integração das mídias digitais emergentes e suas possíveis convergências. Fundamentação voltada ao desenvolvimento de aplicativos para os suportes digitais. Análise e discussão das concepções de produção de narrativas digitais com as mídias emergentes. Avaliação das implicações cognitivas e no campo do conhecimento dessas tecnologias.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

- Percepção Além do Olhar
- Da fotografia as mídias interativas.
- Fundamentos Básicos I: hipertexto, multimídia e hipermídia;
- Fundamentos Básicos II: metáfora, navegação, interfaces, ergonomia, usabilidade, design de interação;
- Convergências, hibridização, e cibridismo;
- Imersão e agenciamento – Janet Murray;
- Interatividade: uma questão de recepção;
- Poéticas interativas, redes e ciberespaço;
- Arte, Ciência e Tecnologia: algoritmos genéticos, imagem interativa e sistemas inteligentes.

Desenvolvimento de Projeto segundo roteiro prévio que foi elaborado em Projeto em Narrativas Digitais I.

METODOLOGIA DE ENSINO: Aulas expositivas de conceitos e técnicas, elaboração de apresentações sobre temas específicos, elaboração de produtos para o ambiente hipermediáticos, assim, como jogos virtuais, produtos hipermediáticos institucionais, de arte, revistas eletrônicas, e outros produtos utilizando os conceitos básicos da disciplina e laboratórios para desenvolvimento de trabalhos práticos, fazendo uso das novas tecnologias de comunicação.

BIBLIOGRAFIA:

AGRA, Lucio e COHEN, Renato. "Criação em hipertexto: vanguardas e territórios mitológicos". In: Labirintos do pensamento contemporâneo, Lucia Leão (ed.). São Paulo: Iluminuras – Fapesp, 2002.

ARAUJO, Yara Guasque. Telepresença: interação e interfaces. São Paulo: Editora PUCSP – Educ, 2005.

ASCOTT, Roy. "Arquitetura da cibercepção". In: Labirintos do pensamento contemporâneo, Lucia Leão (ed.). São Paulo: Iluminuras – Fapesp, 2002.

BELTING, H. O Fim da História da Arte. São Paulo: CosacNaify, 2006.

BERNSTEIN, M. "Padrões do hipertexto". In: Labirintos do pensamento contemporâneo, Lucia Leão (ed.). São Paulo: Iluminuras – Fapesp, 2002.

_____. "Jardins Prazeirosos". In: Labirintos do pensamento contemporâneo, Lucia Leão (ed.). São Paulo: Iluminuras – Fapesp, 2002.

BOLTER, J. D. "Topographic writing: hypertext and the electronic writing space". In: Hypermedia and literary studies, (George P. Landow e Paul Delany, eds.). Cambridge, MIT Press, 1990.

CATAIÁ DOMÉNECH, J. M. As formas do real. São Paulo: Summus Editorial, 2011. (Cap. 5 A representação do espaço e do tempo na imagem).

CAMPOS, F. de. Roteiro de cinema e televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

COLOMBO, C. B. Arquitetura da informação na WEB: Estudo de caso de WEB site corporativo. Campinas. Dissertação de Mestrado. Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP, 2001.

COYNE, R. Designing Information Technology. Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 1995.

DAMASCENO, A. Webdesign: Teoria e Prática. Florianópolis: Visual Books, 2003.

DELEUZE, G. e GUATARRI, F. Introdução: rizoma. In: Mil platôs capitalismo e esquizofrenia, vol. 1. Rio de Janeiro, ed. 34, 1995.

_____. Acerca do ritornelo. In: Mil platôs capitalismo e esquizofrenia, vol. 1. Rio de Janeiro, ed. 34, 1995.

GAGBEIN, J.-M. Lembrar, escrever e esquecer. São Paulo: Ed. 34, 2006.

GARCIA, L. Modernidade, pós-modernidade e a metamorfose da percepção. In _____. Politizar novas tecnologias. São Paulo: Ed. 34, 2003.

GORDON, Bob e GORDON, Maggie. O guia completo do design gráfico digital: a chave do designer gráfico para os novos media. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001. (p.182-195) (p.148 -149).

GOSCIOLA, V. Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

_____. Roteiro para as Novas Mídias. XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Junho de 2004.

HILDEBRAND, H. R.; CUNHA, A. C. Autoria nas obras abertas com mídias móveis e locativas: autor, autoria e colaboração nas plataformas openource. Disponível em: http://www.hrenato.net/curso/textos/autor_autoria_openource.pdf. Acessado em: agosto 2013.

KILIAN, C. Writing for the Web. NY: Self-Counsel Press, 1999.

KRESS, G; VAN LEEUWEN, T. Reading Images: The Grammar of Visual Design. London: Routledge, 1996.

LEÃO, L. O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 2002.

_____. (org.). Derivas: cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume, 2005.

_____. (org.). Cibercultura 2.0. São Paulo: U. N. Nojosa, 2003.

LEVI, P. Os afogados e os sobreviventes. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990. Caps. A memória da ofensa e Comunicar.

MACHADO, A. "Hipermídia: o labirinto como metáfora". In Domingues, Diana (org.) A arte no século XXI: A humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997, pg. 144-154.

MACHADO, I. A. Gêneros no Contexto Digital. In: LEÃO, L. Interlab: Labirintos do Pensamento Contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.

MURRAY, J. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

MANOVICH, L. The language of new media. Cambridge: MIT Press, 2001.

_____. Midia after software. Journal of Visual Culture, 12: 30-37, April 2013. Disponível em: <http://vcu.sagepub.com/content/12/1/30.full.pdf+html>. Acessado em: agosto 2013.

MORIN, E. Os sete saberes necessários à educação do futuro. 2nd ed. São Paulo: UNESCO/Cortez Ed., 2000.

NIELSEN, J. Designing Web Usability: The Practice of Simplicity. Indiana: New Readers Publishing, 2000.

PALACIOS, M. Hipertexto, fechamento e o uso do conceito de não-linearidade discursiva. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/palacios/hipertexto.html> Acesso: 21/10/2007.

PAUL, N. Elementos das narrativas digitais. In: Hipertexto e hipermídia: As novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2007. Cap. 10, p. 121-139.

PRADO, Gilberto. Arte Telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuários. São Paulo: Instituto Cultural Itaú, 2003.

PETITOT, Jean. "Centrado/acentrado". Em: Enciclopédia Einaudi, v.13, Lógica – Combinatória. Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1998, pp. 336-93.

REIS, C.; LOPES, A.C. Dicionário de teoria da narrativa. São Paulo: Ática, 1988.

ROSENSTIEHL, P. "Rede". Em: Enciclopédia Einaudi, v.13, Lógica – Combinatória. Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1998, pp. 228-46.

SALLES, C. A. Redes da criação: Construção da obra de arte. Vinhedo: Horizonte, 2006.

_____. Gesto Inacabado. São Paulo: Annablume, 3ª ed. 2002.

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

_____. Cultura das mídias. São Paulo, Razão Social, 1992.

_____. Porque as comunicações e as artes estão convergindo? São Paulo: Editora Paulus, 2005.

SANTAELLA, Lúcia e NOTH Winfried. Imagem, cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 1998.

SARLO, B. Tempo Passado. Cultura da memória e guinada subjetiva. São Paulo: Cia das Letras/UFMG, 2007. (Cap. A retórica testemunhal e pós-memória, reconstituições).

SCOLARI, C. Hipermédias. Elementos para uma Teoria de la Comunicación Digital Interactiva. Barcelona: Gedisa, 2008.

SENETTE, R. A corrosão do Caráter. São Paulo: Ed. Record, 2005.

_____. Juntos. São Paulo: Ed. Record, 2012.

REIS, C.; LOPES, A.C. Dicionário de teoria da narrativa. São Paulo: Ática, 1988.

ROSENSTIEHL, P. "Rede". Em: Enciclopédia Einaudi, v.13, Lógica – Combinatória. Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1998, pp. 228-46.

VALENCEISE-GREGOLIN, M. Mídia e Cultura: Machinima, objeto da Contemporaneidade. 2009. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. Campinas: Universidade Estadual de Campinas.

ZIELINSKI, S. A arqueologia da mídia. In: LEÃO, L. (org.). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.

CS-205 – Tecnologias da Informação e da Comunicação
EMENTA: Trata-se de estudo conceitual e instrumental sobre os domínios das tecnologias voltadas para a produção de sistemas computacionais em que convergem as diferentes mídias e seu impacto na produção, circulação e recepção dos produtos audiovisuais. O curso avança para as considerações sobre os bancos de dados e as redes de produção de conhecimento. As tecnologias digitais de informação e comunicação voltadas à produção, sistematização e circulação de conhecimento. O papel social, político, cultural e artístico das TIC.

Objetivos: Conceituar sobre as TIC, instrumentalizar técnica a partir de softwares e hardwares livres, promover laboratórios sobre banco de dados, com ênfase no repertório audiovisual, debater e contextualizar a cultura digital e no âmbito de seus aspectos sociais, políticos, culturais e artísticos. Introduzir os estudos sobre os jogos digitais em diferentes interfaces com a comunicação.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO: 1. Os saberes sobre a técnica; 2. A formação das tecnologias da inteligência; 3. A sociedade da comunicação e da informação; 4. Cultura hacker, hacktivismo, cibertivismo, coletivos artísticos e movimentos sociais midiáticos; 5. Laboratório sobre hardware livres (inclui debate sobre propriedade intelectual); 6. Introdução aos estudos sobre redes, bancos de dados e o audiovisual, e o fluxo de informações síncronas e assíncronas; 7. Introdução à cultura, produção e circulação dos jogos digitais; 8. As Tecnologias da informação e da comunicação e as disputas entre o público e o privado.

METODOLOGIA DE ENSINO: Dinâmica: A disciplina será conduzida por meio de aulas expositivas, leituras, o desenvolvimento de trabalhos em grupo e práticas laboratoriais.

BIBLIOGRAFIA:

BEIGUELMAN, Giselle. Link-se – arte / mídia / política / cybercultura. São Paulo, Peirópolis, 2005.

BOGOST, I. Persuasive Games: the expressive power of videogames. Cambridge: MIT, 2010.

CASTELLS, Manuel. Galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro, J. Zahar Editor, 2003.

CASTELLS, Manuel. O poder da identidade. São Paulo: Zahar, 2008.

CASTELLS, Manuel. Redes de Indignação e Esperança. São Paulo: Zahar, 2013.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. São Paulo: Zahar, 2008.

DELEUZE, Gilles. Conversações. São Paulo: 34, 2007.

LEVY, P. A inteligência coletiva. Por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 2003.

JOHNSON, Stephen. Cultura da Interface. Rio de Janeiro, Zahar, 2001.

NENTWWICH, Konig. Cyberspace 2.0 Campus, Frankfurt 2012.

SANTOS, Laymert G. Politizar as Novas Tecnologias. São Paulo: 34, 2003.

VILLARES, Fábio (org.) Propriedade Intelectual: tensões entre o capital e a sociedade. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

CS-508 - Redes: Convergência e Sociedade

EMENTA: Fundamentos conceituais da convergência tecnológica digital. As questões técnicas e tecnológicas da convergência. As questões políticas, legislativas e mercadológicas na área de telecomunicações. Novos paradigmas de comunicação. O contexto educacional no Brasil e as tecnologias digitais.

OBJETIVOS: A disciplina busca desenvolver os fundamentos para a compreensão do fenômeno das redes e suas características de convergência. Abordaremos conceitos relativos às mídias que utilizam as redes e os ambientes locativos que caracterizam a era da computação ubíqua, pervasiva, com vistas a uma compreensão crítica e ao fomento para o desenvolvimento de soluções inovadoras da sociedade das redes em constante transformação. Para tanto, pretende-se estabelecer um campo de discussão interdisciplinar a partir de estudos que tratam de modo crítico a origem e o desenvolvimento das estéticas tecnológicas, inteligência coletiva e gestão do conhecimento no contexto da revolução digital. Discutiremos sobre trabalhos e conceitos que devem informar o design dos ambientes inteligentes, fixos e móveis, tais como interação, imersão, instalação, controle, vigilância, acoplamento, prótese, mobilidade, nomadismo e robótica. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

Aula 01: Introdução e Conteúdo Programático;
Aula 02: O Paradigma das Redes;
Aula 03: Teoria da Comunicação e as Redes;
Aula 04: A Estética, o Design e as Redes;
Aula 05: Mídias Locativas;
Aula 06: Mídias Locativas;
Aula 07: Autor, Autoria, Subjetividade e Rizoma;
Aula 08: Redes na Educação;
Aula 09: Redes e o Cinema;
Aula 10: Narrativas Transmídia;
Aula 11: Redes e Educação;
Aula 12: Redes em Movimento;
Aula 13: Sistema Air City - Santa Maria;
Aula 14: Redes e Artes;
Aula 15: Redes e Artes;
Aula 16: Redes e Ativismo;

METODOLOGIA DE ENSINO: A metodologia do curso envolve leitura de textos, discussões em classe, exercícios práticos, apresentação de seminários e elaboração de monografia. A disciplina é desenvolvida através de aulas expositivas e seminários realizados pelos alunos e pesquisas realizadas na Internet, além de exposições realizadas por profissionais do mercado.

BIBLIOGRAFIA:

BACHELARD, Gaston. Poética do Espaço. São Paulo: Martins Editora, 2008.

DAVIS, Douglas. Art and the future: a history - prophecy of collaboration between Science, Technology and Art. New York: Praeger Publishers, 1973.

DUARTE, Fábio, QUANDT, Carlo e SOUZA, Queila. O tempo das redes. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PARENTE, André. Enredando o pensamento: redes de transformação e subjetividade. In: Parente, A. (org.) Tramas da rede. Porto Alegre: Sulina, 2004.

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado - por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac e Naify, 2007.

GELERNTER, Mark. Sources of Architectural Form: A Critical History of Western Design Theory. Manchester: Manchester University Press, 1995.