



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO

## **PLANO DE ENSINO**

<b>I – IDENTIFICAÇÃO</b>	
<b>Curso:</b>	Artes Visuais
<b>Disciplina:</b>	ELVIS VI – Web e Internet
<b>Período:</b>	2020.2
<b>Carga Horária:</b>	90 horas
<b>Nome do Professor:</b>	Nycolas Albuquerque

<b>II – EMENTA</b>
<p>História, teoria e estética do design gráfico. Terminologia e conceitos fundamentais. Áreas de atuação visual. Método clássico de desenvolvimento de projetos de design aplicado à programação visual. Programas de identidade visual. Ergonomia da informação. Tipografia digital. Visibilidade, legibilidade e inteligibilidade.</p>

<b>III – OBJETIVOS DA DISCIPLINA</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Preparar o aluno para uma leitura crítica do que é o espaço público virtual;</li><li>- Mostrar as possibilidades de se fazer trabalhos com as ferramentas que disponibilizamos nas mãos (internet, celulares, webcam, notebooks);</li><li>- Compreender as estratégias discursivas e imagéticas produzidas pela noção de realidade e verdade;</li><li>- Organizar grupos para a produção de obras coletivas imaginando outros espaços de produção, distribuição e acesso a material artístico.</li></ul>

<b>IV – METODOLOGIA DE ENSINO</b>
<p>A metodologia será desenvolvida de diferentes formas e em três momentos diferentes. No primeiro momento aula teórica e expositiva, criando um contexto todo específico para o segundo momento, a produção de vídeo de 1 minuto (individual). A terceira parte será um trabalho coletivo, vídeo, entre os alunos da turma.</p>

## V – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- 1ª Parte – Arte e Mídia  
O que é verdade e mentira na web?  
Estratégias do Virtual
- 2ª Parte – Transcinemas  
Hackers ativistas  
Piratas virtuais  
Meios de mediação  
Molduras e Superfícies
- 3ª Parte (Prática) – Pré Produção  
Produção  
Pós- Produção

## VI - AVALIAÇÃO

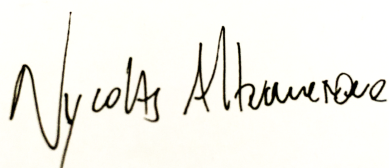
A avaliação será feita em dois momentos. O Primeiro será o curta de 1 minuto, onde os alunos darão nota para seus colegas. No segundo momento será desenvolvida e filmada, de forma coletiva, uma história de no máximo 15 minutos.

## VII – BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- ASSANGE, Julian. *Cypherpunks: Liberdade e o futuro da internet*. Editora Boitempo. São Paulo, 2013.
- BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (org). *Mediações, Tecnologia e Espaço Público: Panorama crítico da arte em mídias móveis*. Editora Conrad. São Paulo, 2010.
- MACIEL, Kátia (org.). *Transcinemas*. Editora Contra Capa. Rio de Janeiro, 2009.

## VIII – BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- DASARTES. *Artes Visuais em Revista*. Editora DASARTES. São Paulo.
- FOUCAULT. Michel. *Vigiar e Punir*. Editora Vozes. Rio de Janeiro, 2009.
- MELLO, Christine. *Extremidades do Vídeo*. Editora SENAC. São Paulo, 2008.
- SELECT. *Arte Design Cultura Contemporânea Tecnologia*. Editora Brasil 21. São Paulo.



Assinatura do(a) Professor(a)

Coordenador(a) do Curso