



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO: _____	COMPONENTE CURRICULAR: Ateliê de Arte Computacional	
UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE: INSTITUTO DE ARTES		SIGLA: IARTE
CH TOTAL TEÓRICA: 15	CH TOTAL PRÁTICA: 45	CH TOTAL: 60

OBJETIVOS

Objetivo Geral:

Mediar a criação de propostas artísticas individuais e ou coletivas em meio informático.

Objetivos Específicos:

- Compreender os principais conceitos da Arte Computacional.
- Mapear propostas artísticas com mídia informática.
- Realizar propostas artísticas por meio de recursos computacionais.

EMENTA

Desenvolvimento de propostas artísticas individuais e ou coletivas em Arte Computacional.

PROGRAMA

Principais conceitos da Arte Computacional.
Mapeamento de propostas artísticas mídia informática.
Criação de propostas artísticas por meio de recursos computacionais.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

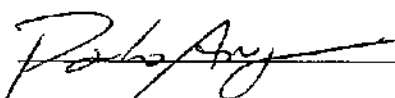
- GIANNETTI, Cláudia. **Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte: C.Arte, 2006.
- GRAU, Oliver. **Arte Virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: UNESP, SENAC, 2007.
- LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 2010.
- LEVY, Pierre. **O que é virtual**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 2011.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2007.
- PARENTE, André (Org). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. São Paulo: Editora 34, 2011.
- VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço-tempo-imagem**. Brasília: Ed. UnB, 2004.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: SENAC, 2005.
- ARAUJO, Denize Correia (Org). **Imagem (ir)realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- DOMINGUES, Diana. **Arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, 1997.
- JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. São Paulo: Jorge Zahar, 2001.
- KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia: estudos culturais : identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.
- LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: EDUSP, 1996.
- MEDEIROS, Maria Beatriz (Org.). **Corpos informáticos: performance, corpo, política**. Brasília: Ed. da UnB, 2011.
- RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- VENTURELLI, Suzete; MACIEL, Mario Luiz Belcino. **Imagem interativa**. Brasília: Ed. da UnB, Universa, 2008.

APROVAÇÃO

17/05/2018



Carimbo e assinatura do Coordenador do Curso
Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Dr. Paulo Mattos Angerami
Coordenador do Curso de Graduação em Artes Visuais
Portaria R. Nº. 1221/2017

18/05/2018



Carimbo e assinatura do Diretor da
Unidade Acadêmica
(que oferece a disciplina)
Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Dr. Cesar Adriano Traldi
Diretor do Instituto de Artes
Portaria R Nº. 390/16