



Bacharelado Interdisciplinar em Arte e Tecnologia (**BAT**)



Bacharelado em Ciências e Tecnologia (BCT) - 2006

Bacharelado em Ciências e Humanidades (BCH) - 2010

Bacharelado em Arte e Tecnologia (BAT) - 2017

Bacharelado em Ciências da Vida (BCV)

Plano de Desenvolvimento Institucional 2013-2022

Bacharelado em Arte e Tecnologia: Produção imagética e sonora oriunda de meios digitais



- . Inserir a UFABC na reflexão **teórica** sobre a imagem e som na **produção** audiovisual contemporânea.
- . Estimular a cultura da produção coletiva e em rede junto à comunidade da UFABC.
- . Incentivar alunos também do BC&T e BC&H a incluir disciplinas de artes em sua formação.
- . Oferecer opções de estudos em artes, cultura audiovisual e economia criativa na região do ABC.
- . Continuar a promover o pensamento interdisciplinar nas próximas gerações, unindo arte, ciência, tecnologia e humanidades.

O **Bacharelado em Arte e Tecnologia**, por seu caráter eminentemente interdisciplinar e transversal entre as áreas de Artes, Ciência, Tecnologia e Humanidades, segue a direção do diálogo fecundo entre as várias faces do conhecimento e de pesquisa da UFABC.

www.nature.com/news/interdisciplinarity-1.18295#/Editorial

EDITORIAL



Mind meld

Interdisciplinary science must break down barriers between fields to build common ground.
Nature (16 September 2015)

An interdisciplinary approach should drive people to ask questions and solve problems that have never come up before. But it can also address old problems, especially those that have proved unwilling to yield to conventional approaches.

FEATURES



Interdisciplinary research by the numbers

An analysis reveals the extent and impact of research that bridges disciplines.
Nature (16 September 2015)



How to solve the world's biggest problems

Interdisciplinarity has become all the rage as scientists tackle climate change and other intractable issues. But there is still strong resistance to crossing borders.
Nature (16 September 2015)



Quiz: How interdisciplinary are you?

Many scientists claim to be interdisciplinary – but are they really?
Nature (16 September 2015)

Governo terá edital para jogos eletrônicos

Ministério da Cultura planeja investir R\$ 642 milhões em projetos de audiovisual até o fim do ano que vem

Juliana Dal Piva / RIO

O Ministério da Cultura e a Agência Nacional do Cinema vão lançar em 2016 um edital para o desenvolvimento de jogos eletrônicos na indústria nacional. “É uma ação que está em construção e parte da premissa de que

há um importante mercado de jogos no Brasil. O País é um grande usuário e consumidor, mas nós temos aqui poucos jogos brasileiros desenvolvidos”, disse, ontem, Manoel Rangel, diretor-presidente da Ancine.

O edital ainda está em elaboração, mas vai contemplar exclusivamente empresas brasileiras. “A ideia é investir no desenvolvimento de jogos eletrônicos que trabalhem a cultura brasileira no interior deles”, disse Rangel. “O Brasil tem uma grande capacidade de desenvolvimento de indústria de visualiza-

ção que responde para a animação, jogos e importantes programas de pesquisa. Por exemplo, a Petrobrás usa programas de visualização. Buscamos sinergia e uma ampliação do mercado audiovisual.”

Além do edital de jogos eletrônicos, o MinC anunciou um calendário de outros oito editais contemplando núcleos criativos, produção de longas-metragens e de TVs públicas, entre outros, até o fim do ano. Já para 2016 também serão publicados outros 13 editais que incluem produções culturais em coope-

● **Aposta**
R\$ 642 mi
é o investimento que deve ser feito até 2016 para cobrir um total de oito editais; Ancine e MinC esperam desenvolver 250 projetos até o ano que vem

3 mil
é o número de salas de cinema que o País deve alcançar até o fim do ano

rações internacionais com países como Itália, Argentina, Uruguai e Portugal. Ao todo, está previsto um investimento de R\$ 642 milhões do Fundo Setorial do Audiovisual para cobrir esses editais até 2016. “As ações integram o segundo ano do Programa Brasil de Todas as Telas”.

Para o ano que vem, a intenção da Ancine e do MinC é desenvolver 250 projetos; produzir 270 longas e 350 séries e telefilmes; além de tornar viável a construção de 100 novas salas de exibição e a produção de 20 jogos eletrônicos.

O ministério anunciou ainda que, até o fim do ano, o Brasil ultrapassará a marca de 3 mil sa-

las de cinema. “Nós estamos em um processo de franca recuperação do parque de exibição. O Brasil, no seu tempo áureo, teve 3,5 mil salas de cinema só que essas salas eram pouco confortáveis, muito longe do que é o parque atual”, disse Rangel.

De acordo com o MinC, os programas não ficam ameaçados pelo ajuste fiscal do governo já que os recursos do Fundo são oriundos do próprio setor que não sofreu grandes oscilações esse ano. “Os recursos com os quais nós operamos são recolhidos na atividade do audiovisual. Esses montante continua entrando. Nós não oneramos o caixa da União”, explicou o diretor-presidente da Ancine.

BA&T atende, assim, tanto a **indústria em expansão do audiovisual** quanto projetos nacionais de construção de um **imaginário próprio**, além de ser um campo para **reflexão teórica sobre poder e cultura** na era das tecnologias digitais.

DADOS DO CURSO

Curso: Bacharelado em Arte e Tecnologia

Diplomação: Bacharel em Arte e Tecnologia

Carga horária total do curso: 2400 horas

Tempo mínimo de integralização do curso: 3 anos (9 quadrimestres)

Tempo máximo de integralização do curso: 6 anos (18 quadrimestres)

Estágio: Não há estágio obrigatório

Turno de oferta: vespertino/noturno

Número de vagas por turno: 90 (total 180)

Câmpus de oferta: Santo André

Possíveis linhas dos cursos de formação específica

1. Tecnologia do Entretenimento



2. Narrativas Audiovisuais



3. Museologia e Curadoria



4. Produção e Gestão de Arte e Cultura



5. Poéticas e Performances Digitais



6. Outras sugestões da comunidade

Sugerimos iniciar o BA&T com 3 cursos de formação específica definidos.

(30 alunos em cada curso, por turno).

Perfil do egresso do BA&T

É um profissional com potencial **criativo** e **reflexivo**, voltado aos meios tecnológicos digitais, capaz de atuar com propriedade no campo da **cultura** ou da **indústria do entretenimento**.

Estará apto a atuar em espaços culturais convencionais (galerias, museus, ONGs), bem como em espaços de exibição e produção audiovisual propiciados pelas novas mídias, (websites, TV Digital, mídias móveis, etc.).

Divulga em produções audiovisuais **questões culturais brasileiras**, formando um **imaginário** nacional independente e exportável.



Perfil do egresso do BA&T

O egresso do BI tem sólida formação teórica em estudos da imagem, história da arte e do audiovisual, e conhece o poder da imagem na sociedade da informação. Está apto a refinar seus conhecimentos técnicos de produção de conteúdo audiovisual no mercado de trabalho ou em um dos cursos de formação específica que venham a ser criados na UFABC.



Organização Curricular

Disciplinas obrigatórias: 79 créditos (41,5%)

Disciplinas de opção limitada: mínimo de 74 créditos (39%)

Disciplinas livres: mínimo de 37 créditos (19,4%)

Total: 190 créditos (2.280 horas) + 120 horas de atividades complementares

Quadro comparativo:

	BA&T	BC&T	BC&H
Obrigatórias	79 (41,5 %)	90 (47,3 %)	71 (37,4 %)
Opção Limitada	74 (39,0 %)	57 (30,0 %)	81 (42,6 %)
Livres	37 (19,4 %)	43 (22,6 %)	38 (20,0 %)
Total	190	190	190

Eixos de conhecimento e habilidades

1. Informação e Comunicação

2. Humanidades

2.1 Sub-eixo Espaço, Cultura e Temporalidade

2.2. Sub-eixo Ciência, Tecnologia e Informação

2.3 Estado, Sociedade e Mercado

2.4 Pensamento, Expressão e Significado

3. Representação e simulação (RS) – NOVA SUBDIVISÃO

3.1 Sub-eixo Código

3.2. Sub-eixo Imagem

4. Ciências Naturais (Estrutura da matéria; Energia; processos e transformação)

Q1	BIS0005-15 Bases Computacionais da Ciência			Fund. teóricos da arte e tecnologia			BIS0003-15 Bases Matemáticas			BHQ0302-14 Identidade e Cultura			BIQ0602-15 Estrutura e Dinâmica Social			Disciplina de opção limitada (4 créditos)		
	0	2	2	2	0	4	4	0	5	4	0	4	3	0	4			
Q2	BCN0402-15 FUV			BIR0603-15 Ciência, Tecnologia e Sociedade S-P			Introdução à história da arte e da música ocidentais			BCM0504-15 Natureza da Informação			BIK0102-15/BIL0304-15/ BIJ0207-15 Estrutura da Matéria (3-0-4) OU Evolução e Diversificação da Vida na Terra (3-0-4) OU Bases Conceituais da Energia(2-0-4)			Disciplina de opção limitada (4 créditos)		
	4	0	6	3	0	4	4	0	4	3	0	4	3	0	4			
Q3	S-P BC0004 Bases Epistemológicas da Ciência Moderna			BCM0505-15 Processamento da Informação			História do audiovisual S-P			Práticas sonoras			Disciplina de opção limitada (4 créditos)			Disciplina Livre (4 créditos)		
	3	0	4	3	2	5	4	0	4	2	2	5						

Q4	Estudos da Imagem			Empreendedorismo cultural colaborativo S-P			Introdução à síntese de imagem			Laboratório de expressão bidimensional e tridimensional			Disciplina de opção limitada (4 créditos)			Disciplina Livre (4 créditos)		
	2	2	5	4	0	4	3	1	3	2	2	4						
Q5	Linguagem e expressão em imagem e som			Estética e teorias do audiovisual			Corpo e Imagem			Atividades culturais extensionistas			Disciplina de opção limitada (4 créditos)			Disciplina Livre (4 créditos)		
	2	2	4	2	0	2	2	2	2	2	0	4						
Q6	Práticas Híbridas			Disciplina de opção limitada (4 créditos)			Disciplina de opção limitada (4 créditos)			Disciplina de opção limitada (4 créditos)			Disciplina de opção limitada (4 créditos)			Disciplina Livre (4 créditos)		
	1	3	5															

Projeto Dirigido em Arte e Tecnologia I (especificação teórica) e Projeto Dirigido em Arte e Tecnologia II (implementação prática)

Essas duas disciplinas de final de curso avaliarão a capacidade do aluno na escrita, no trabalho em equipe, no empreendedorismo e na autonomia profissional.

Espera-se que os estudantes possam implementar seus projetos desenvolvidos nessas duas disciplinas em instituições **conveniadas** à UFABC, como produtoras de peças audiovisuais, museus, galerias de arte, ONGs e coletivos culturais ou incubadoras de conteúdo digital voltado ao audiovisual.

Disciplina comum a BA&T, B&CT e BC&H

Fundamentos teóricos da arte e tecnologia (2 0 4)

Arte e Imagem como representação visual e mental;

Conceito de Arte e Tecnologia;

Paradigmas da Arte e Tecnologia;

Percepção e contexto;

Estética da hibridização: o diálogo arte/design/mídia;

Convergências de mídias e linguagens;

Relações entre autoria, recepção e mediação na arte contemporânea.

GRAU, Oliver. Arte Virtual: da ilusão à imersão. S. Paulo: Editora UNESP: Editora SENAC São Paulo, 2007

DOMINGUES, Diana. Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios. S. Paulo: Editora UNESP, 2009.

Disciplinas de Opção Limitada já existentes na UFABC:

CS4103 Arte Ciência Tecnologia e Política (4-0-4)

CS2123 Temas Contemporâneos (2-2-4)

BC1620 Comunicação, Ciência e Tecnologia (3-0-3)

BC1430 Estrutura de Dados I (2-2-4)

BC0404 Geometria Analítica (3-0-6)

BC1615 Globalização e Sistemas Internacionais (3-0-3)

BC1620 Comunicação, Ciência e Tecnologia (3-0-3)

MC3307 Computadores, Ética e Sociedade (2-0-4)

MC7104 Interface Humano-Máquina (4-0-4)

MC7102 Sistemas Multimídia (2-2-4)

EN2513 Propriedade Intelectual (2-2-4)

EN3601 Informação e Sociedade (2-0-3)

EN4001 Cinema e Conhecimento (2-0-3)

EN4015 Cultura Brasileira (2-0-4)

BH1203 Ética (4-0-4)

BH1332 Formação Histórica da America Latina (4-0-4)

BH1302 Formação Histórica do Brasil (4-0-4)

BH1205 Estética (4-0-4)

BH1214 Estética: Perspectivas Contemporâneas (4-0-4)

NH 5128 - Poder e cultura na sociedade da informação

BHQ0002-15 Estudos Étnico-raciais (3-0-4)

Sugestão de novas disciplinas de opção limitada

Dramaturgia Audiovisual

Direção

Direção de Arte

Edição/Montagem

Roteiro

Som I (Conceituação e história)

Som II (Produção)

Som III (Pós-Produção)

Introdução à Animação

Composição Digital

Multimídia e Intermídia

Interfaces Sonoras

Games e Interfaces

Games e narrativas interativas

Produção Cultural

Teoria e Crítica dos novos meios



Infraestrutura já disponível:

Campus de Santo André:

- Até 3 salas de 90 lugares no período vespertino;
- Até 2 salas de 50 lugares no período noturno.

Não há restrição de espaço em sala de aula para turmas pequenas.

Estúdio da Universidade Aberta do Brasil.

Laboratórios de computação (a serem equipados com caixas de som e softwares).

Possíveis convênios para ampliar a infraestrutura física:

Complexo Vera Cruz (SBC) - Telem

Museu do Trabalhador (SBC)

Espaço Sabina (Santo André)

Docentes:

Previsão de contratação de até 20 novos docentes quando o curso estiver formalizado.

Grupo(s) de Trabalho:

O PP do BA&T é fruto do trabalho de várias pessoas que desde 2012 discutem um novo BI. Este projeto é a soma de todos esses esforços, sintetizados desde 2014 por:

Profa. Dra. Vanessa Elias de Oliveira

Prof. Dr. Sidney Jard

Profa. Dra. Maria Gabriela Marinho

Profa. Dra. Paula Priscila Braga

Prof. Dr. Cláudio Luis de Camargo Penteado

Prof. Dr. José Paulo Guedes Pinto

Profa. Dra. Silvia Helena Facciolla Passarelli

Profa. Dra. Graciela de Souza Oliver

Profa. Dra. Monique Hulshof

Prof. Dr. João Paulo Gois

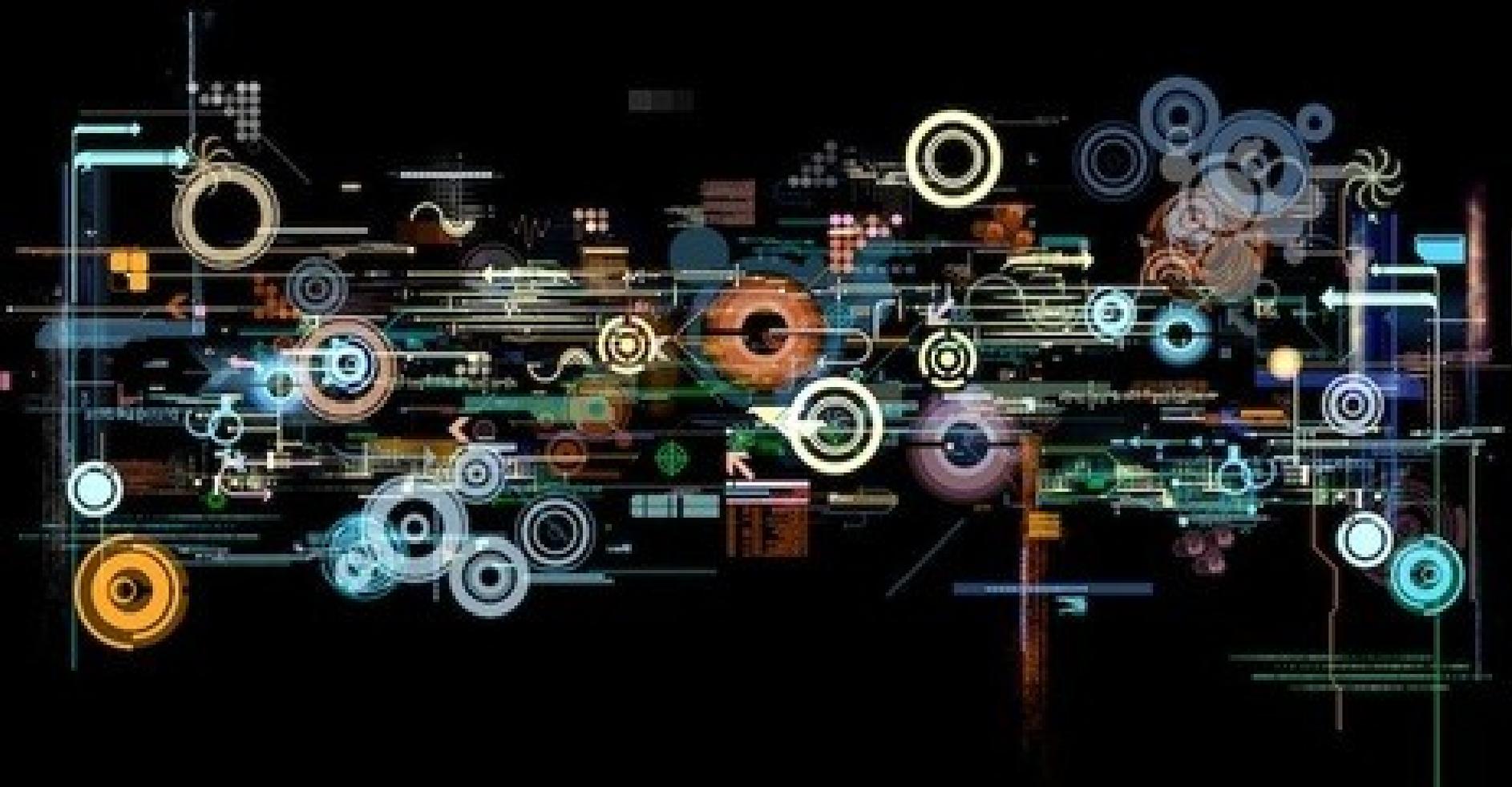
Profa. Dra. Patricia Vanzella

Prof. Dr. Lucio Bittencourt

Sr. Fernando Henrique Protetti

Sr. Expedito Nunes

Agradecemos a todos os colegas da UFABC que desde 2012 trabalharam informalmente no projeto e à divisão de regulação da Prograd pela revisão minuciosa.





A+ A-



Complexo Vera Cruz ganha projeto de revitalização

LEANDRO NUNES - O ESTADO DE S. PAULO
07 Agosto 2015 | 03h 00

Após 61 anos com as portas fechadas, os estúdios fundados por Franco Zampari recebe investimento de R\$ 156 milhões

Um funcionário público está noivo da garota mais linda de Santa Rita do Passa Quatro. Um dia, o circo se instala na cidade e o rapaz fica encarregado de cobrar as taxas municipais. Lá, Zequinha conhece e se apaixona pela amazona Branca. É disso que trata o filme Tico-tico no Fubá, do diretor Adolfo Celi, e também da canção, eternizada na voz de Carmen Miranda. O filme, premiado no Festival de

15/08/2105