

## FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

<b>1. Designação da Unidade Curricular</b> <b>Title of the curricular unit</b>	Práticas Complementares em Dança e Tecnologia Complementary Practices in Dance and Technology					
<b>Características da Unidade Curricular</b> <b>Characteristics of the Curricular Unit</b>	<b>Área Científica</b> <b>Scientific Area</b>	<b>Duração</b> <b>Duration</b>	<b>Horas de Trabalho</b> <b>Work Hours</b>			<b>ECTS</b>
			<b>Total</b>	<b>Contacto</b> <b>Contact</b>	<b>% Distância</b> <b>Remote</b>	
<b>Teoria e Análise; Criação/Interpretação</b> <b>Theory and Analysis; Creation/Interpretation</b>		Semestral	75.00	30.00 TP	Sem horas de contacto à distância/ No remote hours	3
<b>Docente Responsável e Respetiva Carga Letiva na Unidade Curricular</b> <b>Responsible Teaching staff member and lecturing workload in the curricular unit</b>	[221] Stephan Ferdinand Jurgens (30.0h)					
<b>Outros Docentes e Respetivas Cargas Letivas na Unidade Curricular</b> <b>Other teaching staff and lecturing workload in the curricular unit</b>	Não existem docentes definidos para esta unidade curricular.					

## **10. Objetivos da aprendizagem e sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)**

### **Learning outcomes of the Curricular Unit**

PT

- 1) Contextualizar e analisar o campo específico de desenvolvimento da Performance Art, Instalações e obras coreográficas que resultam do envolvimento com várias tecnologias recentes de imagem / vídeo. Refletir sobre a própria atividade artística e pedagógica: quais são as competências transversais e das resultantes práticas artísticas e pedagógicas já existentes e atualmente importantes de desenvolver?
- 2) Fomentar a exploração e domínio de diversas tecnologias de imagem / vídeo (geração ou captação, edição, apresentação) com vista à elaboração de trabalhos em vídeo em áreas diferentes (produção, documentação, material educativo, objetos artísticos).
- 3) Fomentar a exploração e domínio de softwares de manipulação de imagem vídeo (captação ou streaming em tempo real, manipulação da imagem e projeção de vídeo) com vista à realização de trabalhos práticos.

EN

- 1) Contextualize and analyze the specific field of development of Performance Art, Installations, and choreographic works that result from the engagement with various recent image/video technologies. Reflect on one's own artistic and pedagogical activity: what are the transversal skills and resulting artistic and pedagogical practices that already exist and are currently important to develop?
- 2) Encourage the exploration and mastery of various image/video technologies (generation or capture, editing, presentation) with a view to developing video works in different areas (production, documentation, educational materials, artistic objects).
- 3) Encourage the exploration and mastery of video image manipulation software (real-time capture or streaming, image manipulation, and video projection) with the aim to carry out practical work.

## **11. Conteúdos Programáticos**

### **Syllabus**

PT

- 1) O uso de tecnologias de vídeo na Performance Art, na Instalação e na Obra Coreográfica
- 2) Técnicas diversas de geração de imagem, captação ou streaming de vídeo, edição de imagem e apresentação (superfícies de projeção, formas de projeção de vídeo e outras formas de apresentação).
- 3) Software(s) de geração/captação/streaming e manipulação de imagem em tempo real (OBS Studio, Insta360 Studio, Isadora, Touch Designer)

EN

- 1) The use of video technologies in Performance Art, Installation and Choreographic Work
- 2) Various techniques for image generation, video capture or streaming, image editing and presentation (projection surfaces, video projection forms and other forms of presentation).
- 3) Real-time image generation/capture/streaming and manipulation software(s) (OBS Studio, Insta360 Studio, Isadora, Touch Designer)

## **12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da Unidade Curricular**

### **Demonstration of the syllabus coherence with the learning objectives**

PT

A problematização de conceitos aplicados à Performance Art e à Obra Coreográfica na relação com diversas tecnologias de imagem e vídeo, permitem alargar o conhecimento relativamente a estas práticas artísticas. O contacto com técnicas de geração, captação ou streaming de vídeo, edição de vídeo ou manipulação em tempo real permitem a concretização de trabalhos práticos neste domínio.

EN

The problematization of concepts applied to Performance Art and Choreographic Work in relation to various image and video technologies allows us to expand knowledge about these artistic practices. Contact with video generation, capture or streaming techniques, video editing or manipulation in real time allows practical work to be carried out in this field.

## **13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico**

### **Teaching and learning methodologies specific to the Curricular Unit**

PT

Enquanto unidade curricular de natureza teórico-prática, as metodologias de ensino-aprendizagem integram a fundamentação teórica dos conteúdos com a sua experimentação e aplicação pedagógica, de acordo com os princípios do modelo pedagógico da ESD. Numa primeira fase da lecionação desta UC, procede-se à apresentação e análise de obras seminais de Video Art, Performance Art, Instalação (Interativa) e Obras Coreográficas que fazem uso de diversas tecnologias de imagem e vídeo. Subsequentemente cada aluno apresenta uma pesquisa, análise e reflexão sobre uma obra da sua escolha. Serve esta fase de investigação para a contextualização dos interesses e da prática artística e pedagógica no panorama nacional e internacional, bem como para a identificação de boas práticas transversais e interdisciplinares entre a dança e as novas tecnologias. Numa segunda fase, a metodologia foca-se na aprendizagem de ferramentas diversas de geração de imagem, captação ou streaming de vídeo, edição de imagem e apresentação pública. Para este fim são seleccionados e utilizados dispositivos (hardware) apropriados e disponíveis; bem como software de acordo com as mais recentes práticas do ensino digital (tutoriais, fóruns, comunidades e user groups, ferramentas de pesquisa I.A. etc.). Dá-se prioridade à experimentação e ao desenvolvimento de competências através de pequenos exercícios e projetos concebidos pelos próprios estudantes. Na terceira e última fase, a metodologia centra-se no desenvolvimento autónomo de projetos finais promovendo a integração de competências teóricas e práticas adquiridas na UC, com vista à realização de uma apresentação e de uma apresentação e subsequente reflexão escrita do processo criativo.

EN

As a theoretical-practical curricular unit, the teaching-learning methodologies integrate the theoretical foundation of the content with its experimentation and pedagogical application, according to the principles of the ESD pedagogical model. The first phase of this course involves the presentation and analysis of seminal works of video art, performance art, (interactive) installation, and choreographic works that utilize various image and video technologies. Subsequently, each student presents research, analysis, and reflection on a work of their choice. This research phase serves to contextualize artistic and pedagogical interests and practices within the national and international context, as well as to identify cross-disciplinary and interdisciplinary best practices between dance and new technologies. In a second phase, the methodology focuses on learning various tools for image generation, video capture or streaming, image editing, and public presentation. For this purpose, appropriate and available hardware devices are selected and used; as well as software aligned with the latest digital learning practices (tutorials, forums, communities and user groups, AI research tools, etc.). Priority is given to experimentation and skill development through small exercises and projects designed by the students themselves. In the third and final phase, the methodology focuses on the independent development of final projects, promoting the integration of theoretical and practical skills acquired in the course, with a view to producing a presentation and subsequent written reflection on the creative process.

## **14. Avaliação**

### **Evaluation**

PT

A avaliação contempla duas componentes:

- 1) Assiduidade e interesse demonstrado pelos conteúdos propostos (40% da avaliação final);
- 2) Apresentação prática de trabalhos que demonstrem o domínio de técnicas de captação, edição, programação e apresentação em vídeo na realização dos exercícios e do projeto final (60%).

#### **1. Avaliação contínua (40%)**

A avaliação contínua baseia-se na participação nas aulas e nos exercícios desenvolvidos ao longo do semestre, considerando os seguintes aspectos:

Envolvimento ativo nos trabalhos realizados;

- Desenvolvimento de uma pesquisa sobre uma obra seminal de Videoarte, Performance, Instalação (Interativa) ou Obras Coreográficas que fazem uso de tecnologias de vídeo/imagem.

- Compreensão e aplicação dos conteúdos relacionados com as metodologias e técnicas apresentadas;

- Capacidade de reflexão, análise e discussão crítica dos conteúdos estudados e apresentados.

#### **2. Apresentação de projeto final (60%)**

2.1 Apresentação do trabalho individual ou em grupo que integra, de forma organizada e planeada, as temáticas e técnicas estudadas ao longo do semestre.

2.2 A reflexão escrita sobre o projeto final deverá evidenciar:

A consolidação da aprendizagem e o desenvolvimento pessoal do(s) estudante(s);

A articulação entre saberes teóricos e práticos;

A capacidade de reflexão crítica sobre os conteúdos abordados;

A estrutura e organização do documento, incluindo o rigor na citação e referenciamento bibliográfica.

Será valorizada a coerência entre os conteúdos selecionados, a progressão da aprendizagem ao longo do semestre, a clareza e estruturação da escrita, bem como a autenticidade e profundidade da reflexão pessoal.

E

The assessment includes two components:

- 1) Attendance and demonstrated interest in the proposed content (40% of the final assessment);
- 2) Practical presentation of work demonstrating mastery of video capture, editing, programming, and presentation techniques in the exercises and final project (60%).

#### **1. Continuous Assessment (40%)**

Continuous assessment is based on class participation and exercises developed throughout the semester, considering the following aspects:

Active involvement in the work completed;

- Development of research on a seminal work of Video Art, Performance, Installation (Interactive), or Choreographic Works that utilize video/image technologies.

- Understanding and application of content related to the methodologies and techniques presented;

- Ability to reflect, analyze, and critically discuss the content studied and presented.

#### **2. Final Project Presentation (60%)**

2.1 Presentation of individual or group work that integrates, in an organized and planned manner, the themes and techniques studied throughout the semester.

2.2 The written reflection on the final project should highlight:

The consolidation of learning and the personal development of the student(s);

The connection between theoretical and practical knowledge;

The ability to critically reflect on the content covered;

The structure and organization of the document, including accuracy in citation and bibliographical references.

Consistency between the selected content, the progression of learning throughout the semester, the clarity and structure of the writing, and the authenticity and depth of personal reflection will be valued.

## **15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular**

### **Demonstration of the coherence between the teaching methodologies learning outcomes**

PT

A eficácia do ensino na disciplina está ligada à aplicação de métodos que integrem teoria e prática, permitindo que os conteúdos metodológicos e pedagógicos se consolidem por meio de atividades experimentais e criativas. A exposição sistematizada, suportada por multimédia (recursos online, power point e vídeo), a discussão de conceitos, temas e estudos de caso e a realização de exercícios práticos onde se apliquem técnicas de geração, captação, edição e apresentação em vídeo, permitem o desenvolvimento das competências enunciadas nos objetivos 1, 2 e 3. Tais práticas promovem a construção de competências essenciais ao ensino, ao estimular tanto a reflexão crítica quanto a análise partilhada dos trabalhos realizados nos diversos níveis educacionais.

EN

Effective teaching in this discipline is linked to the application of methods that integrate theory and practice, allowing methodological and pedagogical content to be consolidated through experimental and creative activities. Systematic presentation, supported by multimedia (online resources, PowerPoint, and video), discussion of concepts, themes, and case studies, and practical exercises that apply video generation, capture, editing, and presentation techniques, enable the development of the skills outlined in objectives 1, 2, and 3. Such practices foster the development of essential teaching skills by stimulating both critical reflection and shared analysis of work conducted at various educational levels.

## **16. Bibliografia de consulta / Existência obrigatória**

### **Reference / obligatory Bibliography**

Dixon, S. (2007). Digital Performance. Cambridge: The MIT Press.

Fernandes, C., Evola, V., Ribeiro, C. (2023). Dance Data, Cognition, and Multimodal Communication. Routledge.

Giesekam, G. (2007). Staging the screen - the use of film and video in theatre. Palgrave Mc. Millan

Salter, C. (2010). Entangled - Technology and the transformation of performance. The MIT Press.

## **17. Observações**

### **Observations**

PT

1. O contrato pedagógico com os trabalhadores-estudantes deve estabelecer as condições específicas da sua frequência e avaliação, tendo em conta eventuais incompatibilidades de horário que impeçam a participação em algumas aulas. Neste âmbito, deverão ser definidas as aulas a frequentar, as atividades ou trabalhos de substituição ou compensação, assim como os métodos de avaliação a adotar, assegurando o alcance dos objetivos e a avaliação do desempenho na UC.

2. Será necessário em sala de aula: Computador, sistema de áudio e video projector

EN

1. The pedagogical contract with student workers must establish the specific conditions for their attendance and evaluation, taking into account any schedule conflicts that prevent participation in certain classes. In this context, the classes to be taken, replacement or compensatory activities or assignments, and the evaluation methods to be adopted must be defined, ensuring the achievement of objectives and the evaluation of performance in the UC.

2. The following will be required in the classroom: Computer, audio system and video projector