



INTERAÇÃO E TECNOLOGIAS

ANUAL

2013/2014

DATAS: Outubro 2013 a Julho 2014

DURAÇÃO: 250h

PARTICIPANTES: 8 a 16

HORARIO:

6.ª das 19h às 22h

e sábados das 10h às 13h

e das 14h às 17h

CINEMA E
TELEVISÃO

SOM E MÚSICA

FOTOGRAFIA

INTERATIVO

DESIGN

JORNALISMO

EVENTOS

MODA

ARTES
PERFORMATIVASANIMAÇÃO
E VIDEOJOGOS

WWW.ETIC.PT

SINOPSE

Visamos o design de experiências de interação através de uma formação assente na prototipagem de interfaces diferenciadores e no cruzamento da Arte Interativa com o Design de Interação. Olhamos a interatividade para além do rato, do teclado e do interface gráfico.

A estrutura do curso baseia-se numa lógica de workshops variados, sujeitos ao espírito do Physical Computing, que indicam os caminhos possíveis de um projeto final a desenvolver com o formador da vertente escolhida.

DESTINATÁRIOS

Profissionais na área do design em geral, artistas com interesse pela vertente interativa, estudantes do ensino superior nas vertentes do Design e Artes, interessados no Physical Computing em geral.

CONTEÚDOS DO CURSO

ARTES INTERATIVAS

enquadramento histórico assente em casos de estudo

DESIGN DE INTERAÇÃO

princípios base assente em teóricos de referência

TOY HACKING

princípios fundamentais de eletrónica e técnicas de soldadura a partir de modificação de brinquedos;

CIRCUITOS

introdução ao Arduino através da construção de protótipos "stand allone" interativos simples e respetivos projetos de circuitos integrados (aplicação Fritzing);

PLANIFICAÇÃO

Técnicas e ferramentas para planificação/apresentação de projetos (illustrator e Sketch Up);

MATERIAIS

apresentação e experiências com materiais diversos e inovadores (ex. tinta condutora)

PLUG & PLAY

Controle de conteúdos gerados em AS3 via sistemas Phidgets

INTERFACE PARA COMPUTADOR

introdução ao Processing e respetiva interligação com Arduino;

OBJETO REATIVO

Exploração de som, luz e movimento em projetos de Arduino autónomos (motores)

Ambientes dinâmicos — controle de som e luz via Arduino (rellays e shields sonoros) para criação de ambientes dinâmicos.

PUBLICIDADE LÚDICA

Análise às potencialidades da aplicação de meios interativos na publicidade; desenvolvimento aplicação lúdica para fins comerciais com base na câmara Kinetic e AS3 (em alternativa Open Frameworks).

PROJETO FINAL

Projeto livre com acompanhamento programado pelo tutor segundo números de horas previamente definido (provável necessidade de dupla de formadores nas vertentes técnica e conceptual)

WKS DE EMPREENDEDORISMO

Ajudar os participantes a criar bases para o seu próprio negócio.

* A etic_ reserva-se o direito de poder alterar, no decurso do ano lectivo, conteúdos programáticos, equipamentos, formadores e/ou horário no sentido de melhorar o curso em questão. Os alunos desenvolvem vários trabalhos práticos em contexto real de trabalho – Actividades extra-curriculares.

JOSÉ CARLOS NEVES

Tem na área da Interação aplicada às Artes o campo privilegiado de experimentação projetual e investigação académica.

Estação de trabalho individual em ambiente PC

Adobe Flash
Processing
Arduino
Sketch Up
Illustrator
Fritzing

Design de interação nas áreas do Design de Equipamento e Espaço, Design de Produtos Interativos, Publicidade, Artes Interativas.

Analisar o design da experiência como alternativa ao design focado na máquina — o human centred-design thinking.

Aquisição de Kit de Curso e eventual portátil.

- O programa do curso pode ser alterado desde que se verifique a necessidade de adequação técnico-pedagógica.
- Excepcionalmente, poderão ser marcadas aulas fora do horário da turma de forma a possibilitar formação prática mais intensiva; repor aulas; responder a qualquer situação devidamente ponderada.
- Podem realizar-se aos Sábados aulas técnicas específicas e/ou workshops.
- A duração de cada aula pode variar em função da sua natureza teórica ou prática.
- Em aulas práticas, a turma pode ser dividida em grupos de forma a tornar a aprendizagem mais rentável, respeitando-se sempre a carga horária do curso por aluno.
- A ETIC pode efectuar a substituição de um formador, desde que considere ser necessário responder de forma mais eficaz aos objectivos propostos.
- A abertura de cada curso/turma/horário está condicionada a um número mínimo de inscrições.
- A inscrição no horário pretendido é limitada ao número de vagas disponíveis.

O preço do curso inclui aulas sem formador para desenvolvimento de exercícios aplicados.

