

UC InovPed**Nome da UC**

Educação Artística, Tecnologia e Sociedade

Resultados de aprendizagem - Conhecimentos, competências, aptidões, habilidades que os estudantes poderão adquirir ao frequentar esta UC. O estudante deve perceber o que pode e deve conseguir realizar com as competências adquiridas.

No final da UC os estudantes deverão ter adquirido as seguintes competências:

Conhecer ao nível geral os diferentes campos epistemológicos que envolvem o ensino tecnológico e à distância na educação artística.

Construção de uma visão mais completa e complexa da relação entre educação, tecnologia e aprendizagem.

Conhecer diferentes compreensões do que são comunidades e das tensões que lhes são subjacentes e ser capaz de utilizar criticamente dinâmicas de participação na promoção de mudança comunitária e transformação social.

Capacidade de refletir criticamente sobre as complexas relações entre a tecnologia e a educação artística.

Saber identificar problemas e necessidades numa comunidade educativa.

Capacidade de definir e aplicar um processo de produção audiovisual e desenvolvimento de software, utilizando práticas ágeis, ferramentas de desenvolvimento e produção em equipa.

De que forma esta UC InovPed vai favorecer o enriquecimento na formação dos estudantes, em áreas transversais do conhecimento

Nesta UC serão desenvolvidos projectos na área da tecnologia e educação artística cruzando as áreas da engenharia informática, design e educação. A partir destas áreas pretende-se formar estudantes com consciência crítica sobre a produção e utilização dos meios tecnológicos na transformação do mundo.

Funcionamento da UC – dar uma ideia das tarefas/atividades a desenvolver ao longo do período proposto, nas horas de contacto teóricas e/ou práticas, de trabalho/estudo individual e outros.

A UC funcionará com aulas de laboratório com base em projeto em que se formarão grupos de trabalho multidisciplinares que começarão por identificar os problemas, temas e objetos que vão trabalhar. Seguidamente essas aulas serão usadas para o acompanhamento e desenvolvimento do projeto de desenvolvimento tecnológico no contexto da educação artística, através do uso dos sistemas, linguagens e ferramentas escolhidos para a implementação da aplicação.