

Ano Lectivo	2017/18								
Curso	Design e Animação Multimédia								
Unidade Curricular	Pensamento e Cultura Contemporânea								
Língua de ensino	Português								
ECTS/tempo de trabalho (horas)	ECTS	Total	Horas de contacto semestral						
	3	80	T	TP	PL	S	TC	O	OT
			30						20
T - Teóricas; TP - Teórico-práticas; PL - Prática-laboratorial; S - Seminário; OT - Orientação tutorial; TC - Trabalho de campo; E - Estágio; O* - Outras horas caraterizadas como Ensino Clínico ao abrigo da Diretiva nº 77/453/CEE de 27 Junho adaptada pela Diretiva 2005/36/CE;									
Docente Responsável/Carga letiva [nome completo e e-mail]	Ana Paula De Jesus Gaspar / apaulag@estgp.pt								
Outros Docentes e respetivas cargas letivas [nome completo e e-mail]	Nuno Miguel Chuva Vasco / chuvavasco@estgp.pt								
Pré-requisitos [competências à entrada; pré-requisitos; precedências]	Não tem								
Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)	Pensar a contemporaneidade • Caracterizar e discutir os fundamentos da cultura nas sociedades atuais • Promover a análise e a compreensão do mundo atual								
Conteúdos Programáticos [estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]	1. O conceito científico de cultura e as ciências sociais 2. A cultura de massas e a sociedade de consumo 3. A cultura e a globalização 4. A sociedade do hiperconsumo e perspetivas de evolução cultural								
Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos da unidade curricular	No final desta Unidade Curricular os alunos estarão aptos a: • Demonstrar conhecimentos sobre o conceito de cultura e sua diversidade histórica; • Entender e relacionar os desenvolvimentos tecnológicos com os vários movimentos sociais e ideológicos; • Compreender e caracterizar as sociedades pós industriais, massificadas, capitalistas, do hiperconsumo, globais e em rede.								
Metodologias de ensino (avaliação incluída) [indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 caracteres)	1 - Metodologias de ensino Activo, Interrogativo 2 - Avaliação por frequência Trabalho escrito (individual/ pares) 50% Apresentação oral (individual/ pares) 50% Total 100% 3 - Avaliação por Exame Prova Escrita 100%								

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular	No curso de Design de Animação e Multimédia adotou-se uma coerência das metodologias de ensino a cada unidade curricular de âmbito teórico-prático, tendo em conta os objetivos da formação académica em foco.
Bibliografia Principal	1. Benjamin, W. (1992). "A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica", in Sobre a Arte, Técnica, Linguagem e Política. Lisboa: Relógio d'Água. pp. 71-113 2. Lipovetsky, G. (2007). A Felicidade Paradoxal, Ensaio Sobre a Sociedade do Hiperconsumo. Lisboa: Edições 70, Lull, J. (2008 [2000]). Media, Communication, Culture – A Global Approach. Polity Press 4. McLuhan, M. (2006). Understanding Media, London and New York: Routledge Classics 5. Pires, M. L. B. (2004). Teorias da Cultura. Lisboa: Universidade Católica
Bibliografia Complementar	
Situações especiais [estudantes com estatuto especial]	1 - Avaliação por frequência 2 - Avaliação por Exame