



Developing Vocational Education Training Programme
Compatible with Metaverse and NFT Production

DIGI-ART

PROGRAMA DE FORMAÇÃO PROFISSIONAL



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



Developing Vocational Education Training Programme
Compatible with Metaverse and NFT Production

CONTENTE

1. Projeto Digi-ART

2. Introdução do Programa de Treinamento

3. Metodologia e Fluxo

4. Módulos de treinamento

A. Módulo 1: Exploração Criativa e Inovação

- Visão geral do curso
- Fundamento Teórico
- Aprendizagem Baseada em Vídeo
- Método Aplicado
- Avaliação
- Biblioteca de Aprendizagem

B. Módulo 2: Ética, Autenticidade e Sustentabilidade

- Visão geral do curso
- Fundamento Teórico
- Aprendizagem Baseada em Vídeo
- Método Aplicado
- Avaliação
- Biblioteca de Aprendizagem



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

C. Módulo 3: Engajamento Artístico e Vulgarização

- **Visão geral do curso**
- **Fundamento Teórico**
- **Aprendizagem Baseada em Vídeo**
- **Método Aplicado**
- **Avaliação**
- **Biblioteca de Aprendizagem**

D. Módulo 4: Habilidades de Empreendedorismo em Arte Digital

- **Visão geral do curso**
- **Fundamento Teórico**
- **Aprendizagem Baseada em Vídeo**
- **Método Aplicado**
- **Avaliação**
- **Biblioteca de Aprendizagem**

5. Avaliação e Avaliação





Developing Vocational Education Training Programme
Compatible with Metaverse and NFT Production

1. PROJETO DIGI-ART

O Digi-ART é um projeto com duração de 12 meses e é cofinanciado pela União Europeia no âmbito do Programa Erasmus+, que foi realizado em colaboração com Les Creatives de Demain, EKA Creative Studio, EDI, EFTA e CRU Creative Hub, com o objetivo de fornecer uma iniciativa de formação digital abrangente que atenda a uma ampla gama de disciplinas artísticas.

Reconhecendo o panorama expansivo e emocionante das artes digitais, o Projeto Digi-ART reconhece que o sucesso neste campo vai além da proficiência técnica, exigindo pensamento criativo, inovação e vontade de explorar territórios desconhecidos. Num mundo marcado pela rápida digitalização e enfrentando desafios pandêmicos, o projeto Digi-Art pretende traçar um novo rumo para os artistas. Seu objetivo é elaborar um programa de formação profissional que atenda às necessidades em evolução dos artistas, abrangendo diversas áreas, como codificação criativa, NFT/criptoarte, exploração de metaverso, mídia experimental e muito mais.

Encontre mais informações sobre o projeto no [link aqui.](#)



Developing Vocational Education Training Programme
Compatible with Metaverse and NFT Production



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



Developing Vocational Education Training Programme
Compatible with Metaverse and NFT Production

2. INTRODUÇÃO DO PROGRAMA DE TREINAMENTO

O programa acomoda um público diversificado, desde iniciantes até profissionais experientes de arte digital e de mídia, com interesses que abrangem codificação criativa, artes gráficas, inteligência artificial, NFT/criptoarte, metaverso, mídia experimental, empreendedorismo, marketing e muito mais. No programa que consiste em 4 Módulos, cada módulo é dedicado a um tópico principal específico, facilitando uma jornada de aprendizagem abrangente, desde o conhecimento fundamental até a experiência especializada. O conteúdo dos módulos incorpora resultados de várias iniciativas do Projeto Digi-Art, incluindo Digi-Art Meetup e SME Interviews no Porto, facilitadas pelo CRU Creative Hub. Este material, combinado com uma pesquisa minuciosa, atende às diversas necessidades de profissionais e entusiastas de arte digital em diferentes níveis de proficiência.

Os módulos foram intitulados e estruturados da seguinte forma:

Módulo 1: Exploração Criativa e Inovação

No primeiro módulo, exploramos a criatividade, a inovação e a expressão no mundo digital por meio de sessões selecionadas. O objetivo era inspirar e conectar artistas, entusiastas e visionários, incentivando-os a libertar-se das convenções, antecipar tendências e integrar técnicas tradicionais com tecnologias emergentes. Os resultados desejados incluíram o desvendar de novos horizontes artísticos, proporcionando insights inovadores e deixando os participantes com inspiração e motivação renovadas para navegar na paisagem dinâmica da arte digital. Em última análise, os participantes adquiriram uma gama mais ampla de competências e técnicas para enriquecer as suas caixas de ferramentas criativas.



**Co-funded by
the European Union**

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

2. INTRODUÇÃO DO PROGRAMA DE TREINAMENTO

Módulo 2: Ética, Autenticidade e Sustentabilidade

Neste módulo, navegamos no cenário em evolução da arte digital, explorando a sinergia entre criatividade e considerações sociais. Abordámos desafios como a apropriação e o impacto da IA na expressão, enfatizando as complexidades. As discussões abordaram a certificação da arte digital quanto à autenticidade, métodos de curadoria ética e práticas ecologicamente conscientes. O objetivo era aumentar a conscientização sobre os desafios e oportunidades sociais na arte digital. Os participantes obtiveram insights sobre engajamento ético, adequados para artistas, colecionadores, curadores e entusiastas. Exploramos o blockchain para verificação digital, contribuindo para a compreensão da autenticidade. O módulo promoveu soluções inovadoras para uma curadoria responsável, fomentando práticas ecologicamente conscientes. Os participantes desenvolveram uma perspectiva holística sobre tecnologia, criatividade, ética e sustentabilidade, capacitando escolhas informadas no cenário da arte digital em evolução

Módulo 3: Engajamento Artístico e Vulgarização

Neste módulo, exploramos os diversos aspectos financeiros e paisagísticos da arte digital. Os resultados incluíram o aprimoramento das habilidades de contar histórias dos artistas, a construção de comunidades on-line vibrantes para colaboração e a capacitação dos artistas para garantir apoio financeiro. Esta síntese teve como objetivo transformar artistas digitais em contadores de histórias, construtores de comunidades e navegadores financeiros competentes, contribuindo para um ecossistema de arte digital sustentável que transcende projetos individuais, garantindo a longevidade e a evolução do panorama da arte digital como um todo.

Módulo 4: Habilidades de Empreendedorismo em Arte Digital

No módulo final, descobrimos como transformar a paixão artística em um empreendimento lucrativo usando ferramentas como NFTs e Blockchain. Os resultados tiveram como objetivo inspirar e educar os participantes sobre como monetizar a criatividade, navegar na indústria da arte em evolução e promover conexões dentro da comunidade artística. O objetivo era melhorar as competências, incentivar a inovação e orientar os participantes para a sustentabilidade da carreira a longo prazo, deixando-os energizados e equipados para um empreendimento artístico próspero.



3. METODOLOGIA E FLUXO

Esta abordagem abrangente cobre um amplo espectro de tópicos, orientando os participantes através de uma experiência de aprendizagem progressiva, nivelando-se com seus interesses específicos. Nos 4 módulos seguintes, os temas acima mencionados são tratados de forma interligada e interligada. Pela natureza dos temas, concluiu-se que não seria consistente em termos de metodologia de educação profissional e integridade pedagógica separar os temas uns dos outros e apresentá-los como temas independentes. Por esta razão, foi apresentado em 4 títulos principais e foi elaborado um currículo.

Cada módulo consiste em 6 componentes diferentes. Esses componentes incluem os seguintes capítulos:

3.1 A visão geral do curso inclui

- **Objetivo:** Esta seção descreve o objetivo geral do módulo, proporcionando uma compreensão clara do que os participantes podem esperar alcançar ao final do curso. Ele define a direção do conteúdo de aprendizagem, enfatizando as habilidades práticas e o conhecimento que os participantes irão adquirir.
- **Duração:** Especifica o prazo do módulo, dando aos participantes uma noção do compromisso necessário. Isso inclui o número de horas, garantindo clareza sobre o investimento de tempo necessário para uma conclusão bem-sucedida.
- **Materiais:** Lista os materiais essenciais que os participantes precisarão, sejam ferramentas de software, equipamentos específicos ou materiais de leitura recomendados. Isso garante que todos estejam adequadamente preparados para a experiência de aprendizagem.
- **Resultados de aprendizagem:** Define claramente os resultados esperados do módulo, detalhando as habilidades e conhecimentos que os participantes irão adquirir. Isto estabelece a referência para avaliar a eficácia do conteúdo educacional.
- **Foco em Habilidades:** Destaca as principais habilidades que o módulo pretende desenvolver. Quer se trate de pensamento criativo, proficiência técnica ou visão de negócios, esta seção fornece aos participantes um roteiro para aprimoramento de habilidades.



3. METODOLOGIA E FLUXO

3.2. Fundamento Teórico

Oferece uma base teórica abrangente relacionada ao tema principal do módulo. Isso pode incluir contexto histórico, estruturas teóricas e conceitos críticos. Ele fornece aos participantes uma compreensão profunda do assunto antes de se aprofundarem nas aplicações práticas.

3.3. Aprendizagem Baseada em Vídeo

Apresenta palestras de especialistas ou gravações de vídeo de painéis de discussão que fornecem aplicações e experiências do mundo real relacionadas ao foco do módulo. Este componente traz diversas perspectivas, enriquecendo a compreensão dos participantes por meio de insights de profissionais da área.

3.4. Método Aplicado

Apresenta um workshop ou sessão prática diretamente relacionada ao tema do módulo. Esta componente permite aos participantes aplicar os conhecimentos teóricos adquiridos, promovendo uma compreensão mais profunda através do envolvimento direto com o assunto. Pode envolver trabalho de projeto, estudos de caso ou exercícios interativos

3. METODOLOGIA E FLUXO

3.5. Avaliação

Descreve os métodos de avaliação usados para avaliar a compreensão e aplicação do conteúdo do módulo pelos participantes. Isso pode incluir questionários, projetos ou avaliações de pares. Os critérios de avaliação são comunicados de forma clara, proporcionando transparência e orientando os participantes sobre como seu progresso será medido.

3.6. Biblioteca de Aprendizagem

Atua como um guia de repositório, oferecendo recursos selecionados e referências relacionadas ao módulo. Esta seção fornece leituras adicionais, vídeos e links para expandir o conhecimento dos participantes além do currículo básico. Serve como uma referência valiosa para aqueles interessados em explorar mais os tópicos do módulo.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

A. MÓDULO 1: Exploração Criativa e Inovação

A.1. Visão geral do curso

Mirar:

Proporcionar aos participantes uma compreensão abrangente da intersecção entre a expressão artística e as tecnologias emergentes. Através de conhecimentos teóricos e aplicações práticas, este módulo visa inspirar os participantes a explorar caminhos inovadores na criação de arte digital, promovendo a criatividade e a experimentação.

Materiais necessários:

- Computador ou tablet com conexão à internet.
- Software de design gráfico (por exemplo, Adobe Photoshop, GIMP, Canva).
- Acesso a uma biblioteca de imagens digitais, texturas e elementos artísticos.
- Caneta e papel para brainstorming de ideias

Duração: 8 horas

Áreas cobertas:

- A influência transformadora da tecnologia na criação de arte digital.
- Exploração de caminhos não convencionais na produção de arte digital.
- Integração de técnicas artísticas tradicionais com tecnologias emergentes.
- Aplicações práticas de ferramentas e plataformas digitais na expressão artística.

Habilidades focadas:

- Pensamento criativo
- Experimentação.
- Proficiência técnica em ferramentas e software de arte digital.
- Análise crítica e avaliação de tendências e tecnologias da arte digital.
- Adaptabilidade a tecnologias novas e emergentes no cenário da arte digital.
- Colaboração e comunicação dentro da comunidade de arte digital.

Resultados de aprendizagem:

- Obtenha uma compreensão mais profunda da influência transformadora da tecnologia na criação de arte digital.
- Explore abordagens não convencionais e inovadoras para a produção de arte digital, incorporando técnicas como Inteligência Artificial, Realidade Virtual e Instalações Interativas.
- Desenvolver competências de pensamento crítico para analisar e avaliar as sinergias entre as técnicas artísticas tradicionais e as tecnologias emergentes.
- Aprimore suas habilidades criativas e expanda seus horizontes artísticos por meio da experimentação e exploração.
- Adquirir habilidades práticas na utilização de ferramentas e plataformas digitais para concretizar sua visão artística

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

A. MÓDULO 1: Exploração Criativa e Inovação

A.2. Fundamentação Teórica (1 hora)

- **Os participantes serão primeiro informados brevemente sobre arte e arte digital.**

"A arte em suas diversas formas é uma ótima maneira de aliviar o estresse. Pode ser uma forma de autoexpressão, autodescoberta ou simplesmente uma forma de passar algum tempo experimentando novas técnicas e meios. Este tipo de arte pode ser criado usando vários programas de software ou ferramentas online e não há limites para o que você pode criar. A arte digital tem muitos benefícios, inclusive sendo um meio versátil. Você pode criar quase tudo que puder imaginar e o único limite é a sua própria criatividade. Também é uma ótima maneira de se expressar e descobrir novos aspectos de sua personalidade. Se você está em uma jornada de autoexpressão e autodescoberta, a arte digital é definitivamente algo que você deveria experimentar."

- **Depois serão dados exemplos sobre o que pode ser feito com arte digital.**

Pintura Digital: Um dos tipos mais populares de arte digital é a pintura digital. É aqui que um artista usa um programa de software para criar uma pintura como se estivesse usando uma tela. O artista pode usar uma variedade de pincéis, lápis e canetas para criar sua pintura. Eles também podem adicionar efeitos texturizados à sua pintura para torná-la mais realista.

Esculturas digitais: Ao pesquisar o assunto, me deparei com um tipo de arte digital que nunca havia encontrado antes. Existem programas de modelagem 3D que permitem ao artista criar uma escultura digital utilizando diversas ferramentas, como se estivesse usando argila real.

Arte Generativa: Um tipo de arte criada através do uso de computadores ou dispositivos móveis. A beleza da arte generativa é que ela está em constante evolução e, em alguns casos, nunca pode ser copiada duas vezes. Você nunca pode prever como será o produto final, o que a torna uma forma de arte verdadeiramente única e emocionante.

- **Seguindo os exemplos, serão fornecidas informações sobre descobertas criativas e inovações na arte do passado ao presente e no futuro próximo. Será desenvolvida uma perspectiva sobre a história da arte digital.**

Mais informações sobre o assunto podem ser encontradas em: A.3. Aprendizagem Baseada em Vídeo e A.6. Biblioteca de Aprendizagem.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

A. MÓDULO 1: Exploração Criativa e Inovação

A.3. Aprendizagem baseada em vídeo (4 horas)

Neste segmento, convidamos você a examinar um recurso audiovisual enriquecedor que complementa a fundamentação teórica estabelecida nas sessões anteriores. Por meio de uma seleção com curadoria de três vídeos distintos, nosso objetivo é fornecer insights do mundo real, diversas perspectivas e aplicações práticas relacionadas à interseção entre arte e tecnologia. Clique no nome para acessar o conteúdo. Os tópicos e conteúdo do vídeo neste módulo são os seguintes:

- **Abraçando as tendências futuras em artes digitais:**

Como podemos efetivamente antecipar e adaptar-nos às tendências emergentes no cenário em constante evolução da arte digital?

Embarque na jornada de Rolando Cedeño de la Cruz ao longo deste evento de uma hora, enquanto mergulhamos na paisagem cativante das artes digitais. Descubra como as tecnologias emergentes, como a arte gerada por IA, a realidade virtual e as instalações interativas, estão remodelando a narrativa da expressão artística. Obtenha insights profundos sobre o delicado equilíbrio entre o domínio artístico e avanços inovadores. Participe de discussões estimulantes que investigam a potencial encruzilhada entre arte e tecnologia, ao mesmo tempo em que visualiza os horizontes emocionantes que o aguardam no futuro das artes digitais. Este evento está preparado para não apenas despertar a sua imaginação, mas também desafiar e inspirar você, estendendo um convite sincero para se tornar um participante ativo no diálogo em constante evolução que lidera a exploração criativa.

[Abraçando as tendências futuras em artes digitais](#)

(Clique acima ou na imagem para acessar o conteúdo)



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

A. MÓDULO 1: Exploração Criativa e Inovação

A.3. Aprendizagem baseada em vídeo (4 horas)

- Explorando caminhos não convencionais na criação de arte digital:

Como podemos explorar e implementar metodologias de produção inovadoras para ultrapassar os limites da criação no domínio da arte digital?

Num mundo onde a arte digital continua a evoluir a um ritmo surpreendente, há uma necessidade crescente de explorar além dos métodos e técnicas convencionais. Este painel de discussão de uma hora, "Explorando caminhos não convencionais na criação de arte digital", reúne um grupo diversificado de artistas digitais que seguiram caminhos únicos, inesperados e não convencionais em suas jornadas artísticas. O evento investiga como esses artistas abraçaram a inovação, o risco e a inspiração de fontes não convencionais para ultrapassar os limites da arte digital. Desde a redefinição de técnicas criativas até à colaboração entre disciplinas, esta discussão visa inspirar artistas emergentes e estabelecidos a considerar novos caminhos no seu processo criativo.



[Explorando caminhos não convencionais na criação de arte digital](#)

(Clique acima ou na imagem para acessar o conteúdo)



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

A. MÓDULO 1: Exploração Criativa e Inovação

A.3. Aprendizagem baseada em vídeo (4 horas)

- **Integrando Técnicas Tradicionais com Tecnologias Emergentes:**

Como podemos equilibrar a preservação das técnicas artísticas tradicionais com a integração das tecnologias emergentes para manter a integridade e o valor cultural da arte?

Neste painel de discussão esclarecedor, especialistas e inovadores do setor convergirão para desvendar a relação simbiótica entre métodos consagrados pelo tempo e tecnologias de ponta. Descubra como a convergência destas forças aparentemente divergentes tem o potencial de remodelar indústrias, impulsionar a inovação e criar um futuro que integre perfeitamente a sabedoria da tradição com a promessa do futuro. Não perca esta oportunidade de interagir com visionários na vanguarda da mudança, à medida que descobrimos os caminhos que levam ao progresso transformador.



[Integrando Técnicas Tradicionais com Tecnologias Emergentes](#)

(Clique acima ou na imagem para acessar o conteúdo)



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

A. MÓDULO 1: Exploração Criativa e Inovação

A.4. Método Aplicado (2,5 horas)

- **Título do workshop**

Remix Digital: Criando Colagens Artísticas com Tecnologia

- **Visão geral**

Este workshop tem como objetivo explorar o potencial criativo da tecnologia no contexto da expressão artística. Os participantes participarão de uma atividade prática que envolve a remixagem digital de vários elementos artísticos para criar colagens únicas e visualmente atraentes.

- **Materiais necessários**

- Computador ou tablet com conexão à internet.
- Software de design gráfico (por exemplo, Adobe Photoshop, GIMP, Canva).
- Acesso a uma biblioteca de imagens digitais, texturas e elementos artísticos.
- Caneta e papel para brainstorming de ideias.

- **Estrutura da Oficina**

a. Introdução (10 minutos):

Breve visão geral das metas e objetivos do workshop.

Explicação do conceito de remixagem digital e sua relevância para a exploração criativa na arte digital.

b. Sessão de Inspiração (20 minutos):

Mostre exemplos de colagens e remixes digitais criados por artistas usando diversas ferramentas digitais. Discuta os diversos estilos e técnicas empregados na remixagem digital.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

A. MÓDULO 1: Exploração Criativa e Inovação

A.4. Método Aplicado (2,5 horas)

c. Brainstorming (15 minutos):

Os participantes anotam ideias para sua colagem digital. Incentive-os a pensar sobre temas, emoções ou mensagens que desejam transmitir.

d. Tutorial sobre software de design gráfico (15 minutos):

Forneça um tutorial passo a passo sobre como usar o software de design gráfico escolhido.

Aborde ferramentas básicas, camadas e outros recursos relevantes necessários para a criação de colagens digitais.

e. Criação prática (60 minutos):

Os participantes começam a trabalhar em suas colagens digitais. Eles incorporam elementos da biblioteca fornecida ou usam suas próprias imagens, experimentando camadas, modos de mesclagem e outros recursos.

Incentive os participantes a explorar os limites da arte tradicional e digital, combinando diferentes meios.

f. Revisão por pares e discussão (20 minutos):

Os participantes compartilham suas criações com o grupo por meio do compartilhamento de tela.

Discussão em grupo sobre o processo criativo, os desafios enfrentados e a integração da tecnologia na expressão artística.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

A. MÓDULO 1: Exploração Criativa e Inovação

A.4. Método Aplicado (2,5 horas)

g. Reflexão e Encerramento (10 minutos):

Cada participante reflete sobre sua experiência durante o workshop.

Discuta as implicações mais amplas da remixagem digital no contexto dos temas do módulo.

Fornecer informações sobre recursos para exploração adicional.

h. Resultados de aprendizagem:

- Experiência prática no uso de software de design gráfico para criação de arte digital.
- Exploração da expressão criativa através da remixagem digital de elementos artísticos.
- Compreender a integração da tecnologia na criação de colagens visualmente atraentes.
- Colaboração e aprendizagem entre pares através da partilha e discussão de criações individuais.
- Este workshop não só melhora as competências técnicas, mas também incentiva os participantes a pensar criticamente sobre a intersecção das técnicas artísticas tradicionais e digitais.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

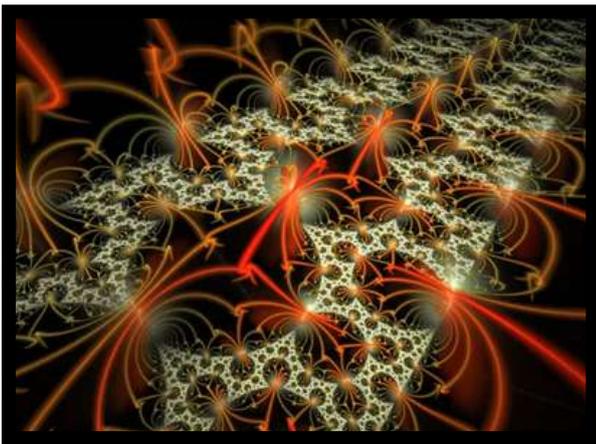
A. MÓDULO 1: Exploração Criativa e Inovação

A.5. Avaliação (0,5 horas)

Os participantes receberão primeiro um formulário de avaliação escrito digitalmente, preparado especificamente para o workshop. Neste formulário, eles serão solicitados a avaliar o que aprenderam antes e depois do workshop, a participação ativa dos participantes, do instrutor, do espaço do workshop e, se desejarem, serão solicitados a escrever uma nota. Após esta avaliação escrita, os participantes se reúnem em círculo e fazem uma avaliação oral com 3 palavras específicas da oficina

A.6. Biblioteca de Aprendizagem

Você pode acessar o conteúdo de apoio relevante abaixo.



[Arte digital: uma maneira divertida e criativa de se expressar](#)



[Conversa estimulante criativa](#)

Clique nos títulos ou imagens para acessar os vídeos.

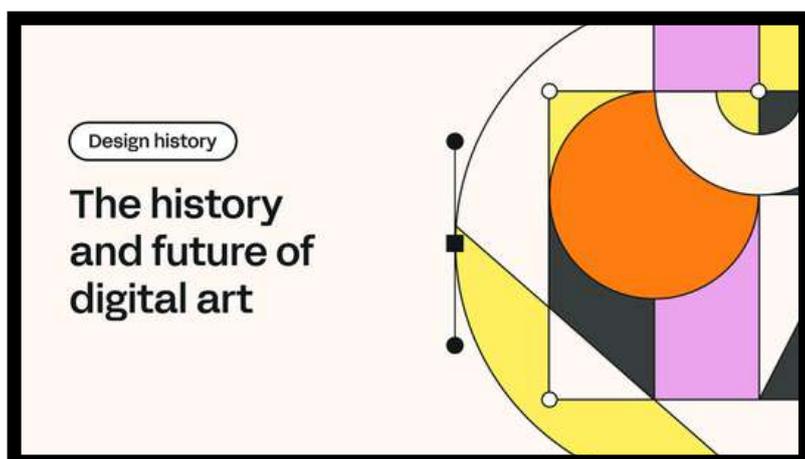
4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

A. MÓDULO 1: Exploração Criativa e Inovação

A.6. Biblioteca de Aprendizagem

Você pode acessar o conteúdo de apoio relevante abaixo.

[Neri Oxman: Biologia, Arte e Ciência do Design e Engenharia com a Natureza](#)



[A história e o futuro da arte digital](#)

Clique nos títulos ou imagens para acessar os vídeos.



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

B. MÓDULO 2: Ética, Autenticidade e Sustentabilidade

B.1. Visão geral do curso

<p>Mirar:</p> <p>Conscientizar os participantes sobre os desafios e oportunidades sociais na arte digital. Os participantes desenvolverão uma perspectiva holística sobre tecnologia, criatividade, originalidade, ética e sustentabilidade e farão escolhas informadas no ambiente de arte digital em evolução.</p>	<p>Materiais necessários:</p> <ul style="list-style-type: none">• Computador ou tablet com conexão à internet.• Software de design gráfico (por exemplo, Adobe Photoshop, GIMP, Canva).• Acesso a uma biblioteca de imagens digitais, texturas e elementos artísticos.• Caneta e papel para brainstorming de ideias
<p>Áreas cobertas:</p> <ul style="list-style-type: none">• A importância da ética, sustentabilidade e autenticidade na arte digital• Respostas à questão de saber se uma obra pode ser ética, autêntica e sustentável• As oportunidades e desvantagens que tecnologias como blockchain e inteligência artificial trazem para a arte digital• Coisas a considerar para artistas, curadores e interessados que desejam fazer produções e escolhas conscientes no campo da arte digital	<p>Duração: 8 horas</p> <p>Habilidades focadas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Aprendendo considerações sociais e culturais na criação de arte digital• Competências técnicas para verificar e certificar arte digital• Compreender os conceitos de ética, sustentabilidade e autenticidade na arte digital• A importância de escolhas conscientes para ser um curador, artista e pessoa de interesse responsável e sustentável.

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

B. MÓDULO 2: Ética, Autenticidade e Sustentabilidade

B.1. Visão geral do curso

Resultados de aprendizagem:

- Conhecer os conceitos de ética, sustentabilidade e autenticidade e fornecer informação comparativa e aprendizagem sobre os equivalentes dos 3 conceitos no mundo digital
- Conhecer os ambientes onde esses trabalhos serão compartilhados e desenvolver a consciência sobre o que prestar atenção nesses ambientes
- Conhecimento das tecnologias de inteligência artificial e blockchain, estando consciente e ganhando consciência na seleção de trabalhos produzidos com esta infraestrutura tecnológica



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

B. MÓDULO 2: Ética, Autenticidade e Sustentabilidade

B.2. Fundamentação Teórica (1 hora)

- **Explicar os conceitos de ética, autenticidade e sustentabilidade e fornecer informações sobre os equivalentes destes conceitos na arte digital.**

Por exemplo, o conceito de ética ocorre no mundo da arte digital como ética digital. Primeiramente serão dadas informações sobre o significado atual do conceito de ética e em seguida será discutida a ética digital.

A ética digital refere-se a um conjunto de normas, princípios e valores que regem o comportamento e as interações dos indivíduos no espaço digital. Abrange privacidade de dados, segurança online, envolvimento da comunidade digital, uso responsável da tecnologia e respeito pelos direitos e sentimentos de outras pessoas online. A ética digital visa preservar a moralidade e o respeito na era digital, onde a interação humana com a tecnologia está cada vez mais integrada na vida quotidiana.

Na vasta extensão do mundo digital, a ética serve como uma bússola moral que orienta as nossas interações, decisões e criações. À medida que artefatos digitais como o NFT se tornam a pedra angular da propriedade digital, compreender e adotar a ética é vital. As considerações éticas navegam na complexa intersecção entre tecnologia, cultura e sociedade, garantindo que os benefícios da inovação estão alinhados com um comportamento responsável.

*** Serão fornecidas informações sobre a importância da sustentabilidade na arte digital.**

Um dos fatores importantes que não deve ser ignorado na produção desses artefatos é o seu impacto ambiental. Os artefatos digitais são criados usando tecnologias blockchain e de inteligência artificial que requerem quantidades significativas de energia para serem mantidos. Algumas estimativas sugerem que o consumo de energia necessário para criar e manter artefatos digitais como o NFT é equivalente ao de um país pequeno. À medida que a popularidade dos artefactos digitais continua a crescer, é importante considerar o impacto ambiental e explorar formas de tornar o processo mais sustentável.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

B. MÓDULO 2: Ética, Autenticidade e Sustentabilidade

B.2. Fundamentação Teórica (1 hora)

Além disso, é necessário utilizar tecnologias blockchain para certificar a arte digital em termos de autenticidade. Como mencionado acima, estas tecnologias criam alguns problemas em termos de sustentabilidade devido ao consumo excessivo de energia. A superprodução dessas obras tem um impacto negativo no meio ambiente. Aqui, a questão da ética entra novamente em jogo. Que tipo de caminho deve ser seguido na produção e preferência desses artefatos e o que deve ser considerado nesses 3 tópicos.

Mais informações sobre o assunto podem ser encontradas em: B.3. Aprendizagem baseada em vídeo e B.6. Biblioteca de Aprendizagem.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

B. MÓDULO 2: Ética, Autenticidade e Sustentabilidade

B.3. Aprendizagem baseada em vídeo (4 horas)

Neste segmento, convidamos você a examinar um recurso audiovisual enriquecedor que complementa a fundamentação teórica estabelecida nas sessões anteriores. Por meio de uma seleção com curadoria de três vídeos distintos, nosso objetivo é fornecer insights do mundo real, diversas perspectivas e aplicações práticas relacionadas à interseção entre arte e tecnologia. Clique no nome para acessar o conteúdo. Os tópicos e conteúdo do vídeo neste módulo são os seguintes:

- **Considerações Sociais e Culturais na Criação de Arte Digital:**

Como podemos navegar e abordar considerações sociais e culturais para garantir práticas responsáveis e culturalmente sensíveis no domínio da criação de arte digital?

À medida que as fronteiras da expressão artística se expandem no domínio digital, surgem novos desafios sociais e culturais. Neste evento, recebemos Mónica Rikić para explorar o complexo cenário da arte digital, examinando questões como apropriação, arte IA, sensibilidade cultural e o impacto social e cultural das criações digitais. Obtenha insights sobre as dimensões interconectadas de sua jornada criativa e aprenda como navegar no cenário em evolução do mundo da arte digital.



[Considerações Sociais e Culturais na Criação de Arte Digital](#)

[\(Clique no nome para acessar o conteúdo\)](#)



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

B. MÓDULO 2: Ética, Autenticidade e Sustentabilidade

- **Verificando e certificando arte digital: garantindo originalidade e preservação**

Como podemos proteger os direitos de propriedade intelectual dos artistas digitais, especialmente no contexto de ativos digitais facilmente replicáveis e partilháveis?

Em uma era de rápido avanço tecnológico, a arte digital ganhou imensa popularidade. No entanto, garantir a originalidade e a preservação das obras de arte digitais apresenta desafios únicos. Composto por um painel de especialistas que abrange artistas, tecnólogos e profissionais da indústria, iremos nos aprofundar nas complexidades da autenticação da arte digital. Através de suas experiências coletivas, exploraremos em profundidade diversos métodos e padrões estabelecidos para certificação. Junte-se a nós para explorar o papel do blockchain, o equilíbrio entre inovação e autenticidade e estratégias para garantir a preservação a longo prazo destas criações inovadoras e valiosas.



[Verificando e certificando arte digital: Garantindo Originalidade e Preservação](#)

(Clique acima ou na imagem para acessar o conteúdo)



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

B. MÓDULO 2: Ética, Autenticidade e Sustentabilidade

- **Previendo uma vitrine ética e ecoconsciente de arte digital: curadoria responsável e sustentável:**

Como podemos criar uma estrutura que garanta a curadoria responsável e a exposição sustentável de arte digital, promovendo práticas éticas e minimizando o impacto ambiental?

"Visualização de Arte Digital Ética e Ecoconsciente: Curadoria Responsável e Sustentável" reúne especialistas, curadores e artistas para explorar como a convergência de arte, tecnologia e sustentabilidade pode levar a uma curadoria de arte digital responsável e impactante. Através de painéis envolventes, enfrentaremos desafios, descobriremos métodos de apresentação inovadores e imaginaremos um futuro onde a arte digital não será apenas cativante, mas também ambientalmente consciente. Não perca esta oportunidade de fazer parte do diálogo que molda o futuro da curadoria de arte.



[Previendo uma vitrine ética e ecoconsciente de arte digital: curadoria responsável e sustentável](#)

(Clique acima ou na imagem para acessar o conteúdo)



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

B. MÓDULO 2: Ética, Autenticidade e Sustentabilidade

B.4. Método Aplicado (2,5 horas)

- **Título do workshop**

Tornando-se um Artista Digital e Curador Consciente

- **Visão geral**

Este workshop proporciona aos artistas e curadores que trabalham em arte digital o conhecimento de como comentar conscientemente as obras produzidas e como torná-las aceitáveis. Os participantes participarão de um workshop prático para entender como um trabalho é ético, autêntico e sustentável, e aprender como produzir esses trabalhos com esses conceitos.

- **Materiais necessários**

- * Computador ou tablet com conexão à internet.
- * Software de design gráfico (por exemplo, Adobe Photoshop, GIMP, Canva).
- * Acesso a uma biblioteca de imagens digitais, texturas e elementos artísticos.
- * Caneta e papel para brainstorming de ideias.

- **Estrutura da Oficina**

1.Introdução (10 minutos):

As metas e objetivos do workshop são brevemente explicados.

Artistas e curadores são brevemente informados sobre o que podem fazer para desenvolver a consciência sobre os conceitos de ética, autenticidade e sustentabilidade que afetam a sua produção e escolhas no mundo da arte digital, e para agir conscientemente sobre as suas preferências e produções.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

B. MÓDULO 2: Ética, Autenticidade e Sustentabilidade

B.4. Método Aplicado (2,5 horas)

2. Sessão de Inspiração (20 minutos):

Dê um exemplo de tecnologias de certificação de próxima geração, como blockchain, para determinar se um artefato digital é autêntico ou não. Discuta com os participantes porque é que a ética e a sustentabilidade são questões importantes que surgem da utilização destas tecnologias e como estes conceitos podem ser abordados. Informe os participantes sobre as oportunidades e desvantagens de tecnologias como blockchain e inteligência artificial. Dê um exemplo de um projeto recente de arte digital em blockchain.

c. Brainstorming (15 minutos):

Depois, faça um brainstorming com os participantes sobre como seria a arte se conceitos como sustentabilidade, autenticidade e ética fossem removidos dela. O que separaria a arte e os artistas se não houvesse autenticidade? Ao retirarmos o conceito de sustentabilidade da arte digital, qual seria o seu lugar no novo mundo?

d. Tutorial de Introdução à Inteligência Artificial e Tecnologias Blockchain para Arte Digital (15 minutos):

Artistas e curadores precisam estar familiarizados com as tecnologias básicas de blockchain para a produção e seleção correta e consciente de obras no campo da arte digital. Será dada uma breve informação sobre o que é esta tecnologia, sites e aplicações que funcionam utilizando esta infraestrutura tecnológica. Além disso, serão fornecidas breves informações sobre como essas obras podem ser produzidas com inteligência artificial.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

B. MÓDULO 2: Ética, Autenticidade e Sustentabilidade

B.4. Método Aplicado (2,5 horas)

e. Criação prática (60 minutos):

Os participantes serão divididos em 4 grupos e produzirão 3 trabalhos diferentes. Caberá a eles atentar para conceitos como ética, originalidade e sustentabilidade nessas obras. Quem assim o desejar dará importância apenas à ética digital e não dará importância à sustentabilidade ou não será original. Em seguida, os grupos apresentarão os diversos artefatos digitais que produziram aos demais grupos e darão diversas informações sobre esses 3 conceitos.

f. Revisão por pares e discussão (20 minutos):

Após cada grupo apresentar seus trabalhos aos demais grupos, os participantes discutirão quais dos trabalhos são produzidos de acordo com os conceitos de ética, sustentabilidade e autenticidade e quais prefeririam como curadores. Após esta discussão, os grupos produtores explicarão quais conceitos são importantes em seus trabalhos e quais não são, e o próximo grupo ocupará seu lugar.

g. Reflexão e Encerramento (10 minutos):

Os participantes são divididos em 6 grupos diferentes. Cada participante compartilha suas experiências e sentimentos sobre o workshop com os outros participantes.

Cada participante compartilha seus pensamentos sobre os conceitos de ética, sustentabilidade e autenticidade, suas mudanças de pensamentos e conhecimentos antes e depois do workshop com os outros participantes. De acordo com as informações fornecidas, o formador/moderador recomenda vários recursos para os participantes aprofundarem os seus pensamentos e conclui o workshop.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

B. MÓDULO 2: Ética, Autenticidade e Sustentabilidade

B.4. Método Aplicado (2,5 horas)

h. Resultados de aprendizagem:

* Conhecer os conceitos de ética, sustentabilidade e autenticidade e fornecer informações comparativas e aprender sobre os equivalentes dos 3 conceitos no mundo digital * Conhecer os ambientes onde esses trabalhos serão compartilhados e desenvolver a consciência sobre o que prestar atenção nesses ambientes * Conscientizar sobre inteligência artificial e tecnologias blockchain, estar consciente e ganhar consciência na seleção de obras produzidas com essa infraestrutura tecnológica * Proporcionar conhecimento aprendizagem para artistas e curadores sobre como fazer as escolhas certas na produção e seleção de obras de arte * Garantir a aprendizagem entre pares dos participantes com trabalho individual e em grupo * Permitir que os participantes pensem criticamente e desenvolvam diferentes perspectivas através de brainstorming sobre arte digital * Fortalecer as escolhas conscientes dos participantes no ambiente de arte digital em evolução, desenvolvendo uma perspectiva holística sobre tecnologia, criatividade, originalidade, ética e sustentabilidade

B.5. Avaliação (0,5 horas)

Os participantes receberão primeiro um formulário de avaliação escrito digitalmente, preparado especificamente para o workshop. Neste formulário, eles serão solicitados a avaliar o que aprenderam antes e depois do workshop, a participação ativa dos participantes, do instrutor, do espaço do workshop e, se desejarem, serão solicitados a escrever uma nota. Após esta avaliação escrita, os participantes se reúnem em círculo e fazem uma avaliação oral com 3 palavras específicas da oficina.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

B. MÓDULO 2: Ética, Autenticidade e Sustentabilidade

B.6. Biblioteca de Aprendizagem



[Desafios éticos da revolução NFT](#)



[As implicações éticas dos NFTs:](#) [Propriedade, sustentabilidade e direitos digitais](#)

Clique nos títulos ou imagens para acessar os vídeos.



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

B. MÓDULO 2: Ética, Autenticidade e Sustentabilidade

B.6. Biblioteca de Aprendizagem

Clique nos títulos ou imagens para acessar os vídeos.



[NFTs e moral: discuta a ética da propriedade digital](#)



[Explorando as implicações legais e políticas dos tokens não fungíveis](#)



[Arte digital na encruzilhada: explorando o cenário ético da criatividade, propriedade e inovação](#)

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

C. Módulo 3: Engajamento Artístico e Vulgarização

C.1. Visão geral do curso

<p>Mirar:</p> <p>O seu objetivo é transformar artistas digitais em contadores de histórias competentes, construtores de comunidades e impulsionadores financeiros, contribuindo para um ecossistema de arte digital sustentável que vai além dos projetos individuais e garantindo a longevidade e o desenvolvimento do cenário da arte digital como um todo.</p>	<p>Materiais necessários:</p> <ul style="list-style-type: none">• Computador ou tablet com conexão à internet.• Software de design gráfico (por exemplo, Adobe Photoshop, GIMP, Canva).• Acesso a uma biblioteca de imagens digitais, texturas e elementos artísticos.• Caneta e papel para brainstorming de ideias.
<p>Áreas cobertas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Discuta as qualidades necessárias para ser um bom contador de histórias e gestor de comunidade• A importância de um artista digital se tornar um contador de histórias competente para melhor divulgar seu trabalho• A importância da sustentabilidade financeira para os artistas e o desenvolvimento de métodos sobre como garantir esta sustentabilidade• O que é necessário para criar um ecossistema de arte digital sustentável	<p>Duração: 8 horas</p> <p>Habilidades focadas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Conhecimento técnico e habilidades de um bom contador de histórias• Colaboração e comunicação dentro da comunidade• Analisando modelos financeiros• Pensamento criativo e boa narrativa• Desbloquear o poder coletivo do narrador e da história.

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

C. Módulo 3: Engajamento Artístico e Vulgarização

C.1. Visão geral do curso

Resultados de aprendizagem:

Ao final deste módulo, os participantes irão:

- Aumentar a conscientização sobre o desenvolvimento das habilidades de contar histórias dos artistas, criando comunidades on-line vibrantes para colaboração e permitindo que os artistas recebam apoio financeiro
- Familiarize-se com as características de um bom contador de histórias e construtor de comunidades
- Aprenda como construir uma história e uma comunidade para que seu trabalho seja ouvido por um público mais amplo
- Garantir a aprendizagem entre pares dos participantes através de trabalho individual e em grupo
- Para permitir que os participantes pensem criticamente e desenvolvam diferentes perspectivas através de brainstorming sobre arte digital
- Contribuir para um ecossistema de arte digital sustentável que vá além dos projetos individuais e garanta a longevidade e o desenvolvimento do cenário da arte digital como um todo.

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

C. Módulo 3: Engajamento Artístico e Vulgarização

C.2. Fundamentação Teórica (1 hora)

- **Uma breve história da narrativa e por que ela é importante para artistas digitais.**

Historicamente, desde a criação de pinturas rupestres e marcas de parede pelo homem das cavernas até inscrições funerárias egípcias, seus pergaminhos, antigos manuscritos iluminados, esculturas de argila das primeiras civilizações, gravuras ilustradas de pastagens e muito mais, o homem tem procurado criar significado a partir de imagens e arte. Os artistas de hoje adaptaram técnicas de narrativa visual aos novos meios dos tempos contemporâneos, aproveitando ao máximo o campo da tecnologia em constante evolução, comentando as mudanças sociais, abraçando o pensamento abstrato para fazer o que sempre fizemos: contar histórias. Contar uma história dentro dos limites de uma única obra de arte está se tornando cada vez mais fascinante na era da arte digital.

Por exemplo, se olharmos agora para a Lição de Anatomia do Dr. Nicholaes Tulp, de Rembrandt, ao lado das Lições de Anatomia do Dr. Algorithm, de Harshit Agrawal, 2018. A narrativa visual no trabalho gerado por IA de Agrawal carrega um significado coerente por meio do contexto e da percepção que lhe atribuímos. Explora a desconfiança nas habilidades artísticas feitas à máquina, paralelamente à desconfiança no desenvolvimento tecnológico da era Rembrandt.

- **O que é comunidade, porque é importante, como e onde é formada, quais são as qualidades dos construtores comunitários?**

Uma comunidade digital é um grupo de indivíduos ligados por um interesse, propósito ou identidade comum, interagindo e construindo relacionamentos principalmente através de plataformas ou hubs online. Essas plataformas podem variar de fóruns privados, hubs e grupos de mídia social a servidores Discord e canais Telegram. O que conecta esses indivíduos vai além da distância física e dos limites geográficos, promovendo um sentimento de pertencimento e de experiência compartilhada no espaço digital.

São fornecidas informações sobre temas como modelos financeiros, lojas NFT, sustentabilidade financeira.

Mais informações sobre o assunto podem ser encontradas em: C.3. Aprendizagem Baseada em Vídeo e C.6. Biblioteca de Aprendizagem.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

C. Módulo 3: Engajamento Artístico e Vulgarização

C.3. Aprendizagem baseada em vídeo (4 horas)

Neste segmento, convidamos você a examinar um recurso audiovisual enriquecedor que complementa a fundamentação teórica estabelecida nas sessões anteriores. Por meio de uma seleção com curadoria de três vídeos distintos, nosso objetivo é fornecer insights do mundo real, diversas perspectivas e aplicações práticas relacionadas à interseção entre arte e tecnologia. Clique no nome para acessar o conteúdo. Os tópicos e conteúdo do vídeo neste módulo são os seguintes:

- **Financiamento e Subsídios para Artistas Digitais: Oportunidades e Desafios:**

Como podemos melhorar a acessibilidade ao financiamento e o apoio aos artistas digitais, ao mesmo tempo que abordamos os desafios que enfrentam na obtenção de subvenções e oportunidades financeiras?

Numa era cada vez mais digital, os artistas estão a ultrapassar os limites da criatividade através da tecnologia, mas encontrar apoio financeiro pode ser uma jornada complexa. Neste evento, receberemos Başak Sönmez Beyazyürek, que lançará luz sobre as diversas oportunidades e desafios que os artistas digitais enfrentam quando procuram financiamento, ao mesmo tempo que explorará estratégias para navegar no cenário em constante evolução de subvenções e apoio financeiro.



[Financiamento e bolsas para artistas digitais: oportunidades e desafios](#)

[\(Clique acima ou na imagem para acessar o conteúdo\)](#)



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

C. Módulo 3: Engajamento Artístico e Vulgarização

- **Contação de histórias em arte digital: elaborando narrativas atraentes para visibilidade:**

Como podemos usar técnicas de storytelling para criar narrativas convincentes em torno da arte digital?

Neste evento, mergulharemos no mundo das narrativas visuais enquanto exploramos como nossos inspiradores palestrantes convidados tecem habilmente histórias por meio de suas obras de arte. Dos princípios fundamentais da narrativa visual ao intricado processo de tradução de conceitos em narrativas cativantes, este evento foi concebido para inspirar e esclarecer artistas, entusiastas e contadores de histórias. Junte-se a nós enquanto descobrimos as ferramentas, técnicas e insights que trazem histórias para as telas digitais dos nossos convidados, deixando uma impressão duradoura no público e despertando emoções através do poder da narrativa artística.



[Contação de histórias em arte digital: elaborando narrativas atraentes para visibilidade](#)

(Clique acima ou na imagem para acessar o conteúdo)



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

C. Módulo 3: Engajamento Artístico e Vulgarização

- **Construindo Comunidades e Envolvendo Públicos no Reino da Arte Digital**

Como podemos promover comunidades vibrantes e criar um envolvimento significativo no domínio da arte digital para conectar artistas, públicos e entusiastas de formas inovadoras e impactantes?

Neste painel de discussão instigante, especialistas e profissionais renomados compartilharão insights sobre o cenário em evolução da arte digital, explorando estratégias inovadoras para promover comunidades on-line vibrantes, enfrentando desafios e cativando o público por meio de abordagens de ponta. De NFTs a exposições virtuais, obtenha uma compreensão abrangente de como o reino da arte digital prospera e evolui na era digital interconectada.



[Construindo Comunidades e Envolvendo Públicos no Reino da Arte Digital](#)

(Clique acima ou na imagem para acessar o conteúdo)



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

C. Módulo 3: Engajamento Artístico e Vulgarização

C.4. Método Aplicado (2,5 horas)

- **Título do workshop**

Artistas que contam histórias sobre sua arte

- **Visão geral**

Os participantes trabalharão em grupos para produzir diversos artefatos digitais. Cada grupo escreverá uma história sobre seu trabalho, criará uma comunidade para ajudar a divulgar a história de seu trabalho e escreverá sobre como planejam monetizar seu trabalho. Isto irá aumentar a consciencialização sobre a transformação de artistas digitais em contadores de histórias competentes, construtores de comunidades e administradores financeiros.

- **Materiais necessários**

- * Computador ou tablet com conexão à internet.
- * Software de design gráfico (por exemplo, Adobe Photoshop, GIMP, Canva).
- * Acesso a uma biblioteca de imagens digitais, texturas e elementos artísticos.
- * Caneta e papel para brainstorming de ideias.

- **Estrutura da Oficina**

a. Introdução (10 minutos):

As metas e objetivos do workshop são brevemente explicados.

Este workshop visa transformar artistas digitais em contadores de histórias competentes, construtores de comunidades e impulsionadores financeiros, contribuindo para um ecossistema de arte digital sustentável que vai além dos projetos individuais e garantindo a longevidade e o desenvolvimento do cenário da arte digital como um todo.

As informações fornecidas na parte teórica são rapidamente repassadas e os pontos a serem considerados no workshop são transmitidos detalhadamente aos participantes.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

C. Módulo 3: Engajamento Artístico e Vulgarização

C.4. Método Aplicado (2,5 horas)

b. Sessão de inspiração (20 minutos):

Apresente os pontos que enfatizam o poder da história na narrativa e dê 2 exemplos diferentes de histórias. Escolha 2 perfis diferentes de narrador para enfatizar a importância do narrador tanto quanto da história nessas histórias. Não importa quão boa seja a história, se o narrador não abraçar e enfatizar os aspectos marcantes da história, pode não ser uma narrativa eficaz. Enfatize a importância da história e do narrador e deixe os participantes se inspirarem nos exemplos. Dê exemplos de histórias da vida real, fornecendo informações sobre os passos que um bom contador de histórias deve seguir para ser um bom construtor de comunidades e um forte tomador de decisões no lado financeiro.

c. Brainstorming (15 minutos):

Depois, com base em exemplos inspiradores, peça aos participantes que pensem nas qualidades essenciais de um bom contador de histórias. Então, um bom construtor de comunidade é um bom contador de histórias? Um artista digital precisa ser um bom contador de histórias ou construtor de comunidades? Ele faz sua arte para ter acesso a recursos financeiros?

d. Tutorial de Introdução à Inteligência Artificial e Tecnologias Blockchain para Arte Digital (15 minutos):

Para resumir o assunto de forma geral, são transmitidas aos participantes as características básicas de um bom contador de histórias. São fornecidas informações sobre quais dessas características são mais dominantes no lado da arte digital. É traçado um roteiro sobre as etapas necessárias para criar uma comunidade. São fornecidas informações sobre as oportunidades e desvantagens neste roteiro. Quando tudo isso for alcançado, é realizada uma breve sessão de treinamento e encerramento, explicando diferentes métodos sobre como criar uma estrutura sustentável do lado financeiro.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

C. Módulo 3: Engajamento Artístico e Vulgarização

C.4. Método Aplicado (2,5 horas)

e. Criação prática (60 minutos):

Os participantes serão divididos em 4 grupos e produzirão uma obra digital no estilo de sua preferência. Eles criarão as histórias dessas obras acompanhadas de uma apresentação. A forma como contarão a história do trabalho fica totalmente a cargo dos participantes. Eles também criarão uma comunidade para apoiar seus trabalhos e a si mesmos. Irão traçar um roteiro baseado em vários critérios, tais como os nomes que darão às suas comunidades, os canais que irão alcançá-las, as mensagens que utilizarão para comunicar. Este roteiro incluirá um plano para alcançar uma comunidade de 100 pessoas. Depois, eles darão suas ideias sobre que tipo de modelo financeiro irão adotar.

f. Revisão por pares e discussão (20 minutos):

Após cada grupo apresentar suas histórias aos demais grupos, os participantes comentarão as apresentações. Eles discutirão e farão sugestões construtivas sobre quais histórias são eficazes e quais não são, os pontos fortes e fracos da história e do narrador, a proximidade com a realidade das comunidades que criaram e o modelo financeiro que construíram.

g. Reflexão e Encerramento (10 minutos):

Os participantes são divididos em 6 grupos diferentes. Cada participante compartilha suas experiências e sentimentos sobre o workshop com os outros participantes.

Cada participante partilha os seus pensamentos e conhecimentos sobre contar histórias, construção de comunidades e modelos financeiros com os outros participantes. De acordo com as informações fornecidas, o formador/moderador recomenda vários recursos para os participantes aprofundarem os seus pensamentos e conclui o workshop.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

C. Módulo 3: Engajamento Artístico e Vulgarização

C.4. Método Aplicado (2,5 horas)

h. Resultados de aprendizagem:

- Aumentar a conscientização sobre o desenvolvimento das habilidades de contar histórias dos artistas, criando comunidades on-line vibrantes para colaboração e permitindo que os artistas recebam apoio financeiro
- Conhecimento das características de um bom contador de histórias e construtor de comunidade
- Aprenda como construir uma história e uma comunidade para que seu trabalho possa ser ouvido por um público mais amplo
- Garantir a aprendizagem entre pares nos participantes com trabalho individual e em grupo
- Para permitir que os participantes pensem criticamente e desenvolvam diferentes perspectivas através de brainstorming sobre arte digital
- Contribuir para um ecossistema de arte digital sustentável que vá além dos projetos individuais e garanta a longevidade e o desenvolvimento do cenário da arte digital como um todo

C.5. Avaliação (0,5 horas)

Os participantes receberão primeiro um formulário de avaliação escrito digitalmente, preparado especificamente para o workshop. Neste formulário, eles serão solicitados a avaliar o que aprenderam antes e depois do workshop, a participação ativa dos participantes, do instrutor, do espaço do workshop e, se desejarem, serão solicitados a escrever uma nota. Após esta avaliação escrita, os participantes se reúnem em círculo e fazem uma avaliação verbal em 3 palavras específicas da oficina.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

C. Módulo 3: Engajamento Artístico e Vulgarização

C.6. Biblioteca de Aprendizagem

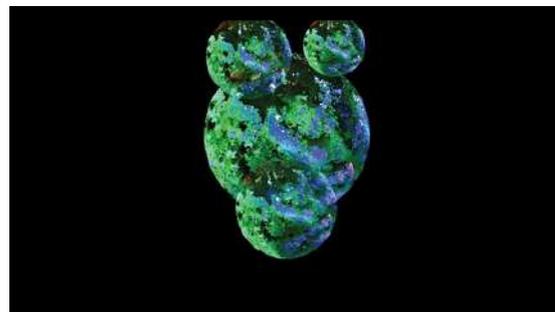
Você pode acessar o conteúdo de apoio relevante abaixo.

Clique nos títulos ou na imagem para acessar o conteúdo.

[Novas mídias
alternativas e ativistas](#)



[Narrativas de Abstração:
Contação de Histórias na Arte
Digital](#)



[Compreendendo o impacto futuro da IA na
indústria do design](#)



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

C. Módulo 3: Engajamento Artístico e Vulgarização

C.6. Biblioteca de Aprendizagem

Você pode acessar o conteúdo de apoio relevante abaixo.

Clique nos títulos ou na imagem para acessar o conteúdo.

[A arte de desenvolver sua comunidade digital](#)



[Loja NFT e compreensão do mercado de arte NFT.](#)
[O NFT é uma bênção ou uma maldição para a arte digital?](#)



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

D. Módulo 4: Habilidades de Empreendedorismo em Arte Digital

D.1. Visão geral do curso

<p>Mirar:</p> <p>Este workshop tem como objetivo inspirar e educar os participantes sobre como monetizar a criatividade, navegar na indústria da arte em evolução e fortalecer as conexões dentro da comunidade artística. O objetivo é desenvolver competências, promover a inovação e orientar os participantes para a sustentabilidade da carreira a longo prazo, deixando-os energizados e equipados para um empreendimento artístico de sucesso.</p>	<p>Materiais necessários:</p> <ul style="list-style-type: none">• Computador ou tablet com conexão à internet.• Software de design gráfico (por exemplo, Adobe Photoshop, GIMP, Canva).• Acesso a uma biblioteca de imagens digitais, texturas e elementos artísticos.• Caneta e papel para brainstorming de ideias.
<p>Áreas cobertas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Um roteiro sobre como artistas digitais podem se tornar empreendedores• Artefatos digitais produzidos com tecnologias NFT, blockchain e inteligência artificial• Adaptação do empreendedorismo básico 101 ao empreendedor de arte• Monetizar a criatividade, navegar na indústria da arte em evolução e fortalecer as conexões dentro da comunidade artística	<p>Duração: 8 horas</p> <p>Habilidades focadas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilização de tecnologias NFT, blockchain e inteligência artificial• Ferramentas de aprendizagem como SWOT,• Tela enxuta• Pensamento criativo no caminho para se tornar uma startup• Conscientização sobre os temas abordados em• Aventura 101• Colaboração e comunicação dentro da comunidade de arte digital.

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

D. Módulo 4: Habilidades de Empreendedorismo em Arte Digital

D.1. Visão geral do curso

Resultados de aprendizagem:

- Ganhe consciência sobre como transformar a paixão artística em um empreendimento lucrativo usando ferramentas como NFT, blockchain, inteligência artificial
- Ter conhecimentos e habilidades básicas sobre como criar uma empresa
- Aprender sobre conceitos como empreendimento, mercado, plano de negócios, SWOT, tela de empreendedorismo
- Aprenda como monetizar a criatividade na indústria da arte digital e como os artistas podem garantir sua sustentabilidade financeira
- Permitir que os artistas vejam as oportunidades no campo digital e se conscientizem para continuarem suas carreiras de forma sustentável
- Garantir a aprendizagem entre pares dos participantes através de trabalho individual e em grupo
- Para permitir que os participantes pensem criticamente e desenvolvam diferentes perspectivas através de brainstorming sobre arte digital
- Energize e prepare os participantes para um empreendimento artístico de sucesso, orientando-os para a sustentabilidade da carreira a longo prazo



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

D. Módulo 4: Habilidades de Empreendedorismo em Arte Digital

D.2. Fundamentação Teórica (1 hora)

*** O que é um empreendedor? Como se tornar um empreendedor na área de arte digital?**

O dono de uma marca ou empresa que atua online é conhecido como empreendedor digital. Os empreendedores digitais incluem pessoas que produzem podcasts, escrevem blogs, vendem produtos digitais online, criam sites e oferecem alguma forma de trabalho freelance, incluindo design gráfico e serviços de assistente virtual. Os artistas digitais também se tornam empreendedores digitais quando obtêm rendimentos com o seu trabalho nesta área.

O processo de desenvolvimento, estabelecimento e expansão de uma marca que aproveita plataformas e tecnologias digitais é denominado “empreendedorismo digital”. O Empreendedorismo Digital envolve o aproveitamento de plataformas e tecnologias digitais para criar modelos de negócios e oportunidades inovadores.

*** São fornecidas informações sobre as competências gerais que um empreendedor digital necessita. O que precisa ser feito para ter essas habilidades é explicado.**

1. Alfabetização Digital
2. Criatividade
3. Pensamento Crítico
4. Comunicação
5. Autogestão

*** Conhecer as plataformas, conceitos, observar atentamente exemplos de boas práticas no caminho para criar um empreendimento lucrativo usando NFT, blockchain, ferramentas de IA e enfatizar a importância dos artistas digitais que moldarão o futuro mercado da arte digital.**



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

D. Módulo 4: Habilidades de Empreendedorismo em Arte Digital

D.2. Fundamentação Teórica (1 hora)

De acordo com o recentemente publicado Art Basel e UBS Global Art Market Report 2023, as vendas de itens colecionáveis e NFTs relacionados à arte negociados por meio de plataformas online atingiram US\$ 13,3 bilhões em 2022. Vale ressaltar que todas essas vendas estão ocorrendo completamente fora do mercado de arte tradicional. canais de galerias de arte, negociantes e casas de leilões. Eles também representaram 19,6% dos US\$ 67,8 bilhões em vendas registradas no mercado de arte tradicional. Embora os NFTs tenham sofrido uma enorme perda de valor nos últimos dois anos, atualmente observa-se um aumento na sua produção em inteligência artificial. Para que o mercado se forme no futuro, é fundamental que os artistas digitais se tornem empreendedores.

Mais informações sobre o assunto podem ser encontradas em: D.3. Aprendizagem baseada em vídeo e D.6. Biblioteca de Aprendizagem.

D.3. Aprendizagem baseada em vídeo (4 horas)

Neste segmento, convidamos você a examinar um recurso audiovisual enriquecedor que complementa a fundamentação teórica estabelecida nas sessões anteriores. Por meio de uma seleção com curadoria de três vídeos distintos, nosso objetivo é fornecer insights do mundo real, diversas perspectivas e aplicações práticas relacionadas à interseção entre arte e tecnologia. Clique no título ou na imagem para acessar o conteúdo.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

D. Módulo 4: Habilidades de Empreendedorismo em Arte Digital

D.3. Aprendizagem baseada em vídeo (4 horas)

Os tópicos e conteúdo do vídeo neste módulo são os seguintes:

- **Desafios e soluções no empreendedorismo artístico e criativo**

Como podemos enfrentar os desafios e descobrir soluções inovadoras no campo do Empreendedorismo Artístico e Criativo?

Neste envolvente painel de discussão, descobriremos os segredos para transformar sua paixão artística em um empreendimento lucrativo. Prepare-se para explorar as possibilidades ilimitadas oferecidas por ferramentas e oportunidades de ponta, incluindo NFTs, Blockchain e outras plataformas revolucionárias. Não perca esta jornada cheia de adrenalina que não só aumentará sua renda, mas também turbinará sua evolução artística!



[Desafios e soluções no empreendedorismo artístico e criativo](#)

(Clique no título ou na imagem para acessar o conteúdo)



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

D. Módulo 4: Habilidades de Empreendedorismo em Arte Digital

D.4. Método Aplicado (2,5 horas)

- **Título do workshop**

Jornada de Startup do Artista Digital

- **Visão geral**

Os participantes darão agora um passo para se tornarem empreendedores. Eles vivenciarão um processo de workshop onde aprenderão como um artista digital pode se tornar um empreendedor, quais os pontos a saber para se tornar um empreendedor, como podem transformar a paixão artística em um empreendimento lucrativo utilizando ferramentas como NFT, Blockchain, inteligência artificial

- **Estrutura da Oficina**

a. Introdução (10 minutos):

As metas e objetivos do workshop são brevemente explicados.

Este workshop tem como objetivo inspirar e educar os participantes sobre como monetizar a criatividade, navegar na indústria da arte em evolução e fortalecer as conexões dentro da comunidade artística. O objetivo é desenvolver competências, promover a inovação e orientar os participantes para a sustentabilidade da carreira a longo prazo, deixando-os energizados e equipados para um empreendimento artístico de sucesso.

As informações fornecidas na parte teórica são rapidamente repassadas e os pontos a serem considerados no workshop são transmitidos detalhadamente aos participantes.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

D. Módulo 4: Habilidades de Empreendedorismo em Arte Digital

D.4. Método Aplicado (2,5 horas)

b. Sessão de inspiração (20 minutos):

Dê exemplos de artistas digitais que criaram uma boa coleção de NFT na área de arte digital e lucraram com isso. Nos exemplos dados, mencione também a formação dos artistas digitais, seus processos empreendedores e suas etapas de produção. Dê exemplos de artistas que produzem com inteligência artificial, que hoje se tornou mais sustentável e popular. Mencione também como a inteligência artificial transforma esses artistas em empreendedores que podem ganhar dinheiro.

c. Brainstorming (15 minutos):

Depois, faça um brainstorming perguntando aos participantes por que o NFT perdeu sua popularidade hoje. Discuta as razões pelas quais a inteligência artificial está se tornando cada vez mais popular. Transformar a paixão artística num empreendimento lucrativo faz com que essa paixão desapareça? É necessário que um artista tenha lucro para produzir de forma sustentável?

d. Tutorial de Introdução à Inteligência Artificial e Tecnologias Blockchain para Arte Digital (15 minutos):

A formação Empreendedorismo 101 será ministrada a artistas sobre competências básicas de empreendedorismo. Nesta formação, o que é empreendedorismo, o que é empreendedor, como criar um plano de negócios, como realizar atividades de marketing? Como você pode revelar os pontos fortes do seu empreendimento? As respostas a perguntas como estas serão transmitidas aos participantes com breves informações. “Os trabalhos produzidos pelos participantes serão um produto, uma marca neste produto e como esta marca pode ser um empreendimento rentável” será mencionado e o breve trabalho de formação será concluído.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

D. Módulo 4: Habilidades de Empreendedorismo em Arte Digital

D.4. Método Aplicado (2,5 horas)

e. Criação prática (60 minutos):

Os participantes serão divididos em 4 grupos e convidados a estabelecer uma iniciativa. No âmbito da iniciativa irão estabelecer; abordarão temas como quais obras irão produzir, como irão produzi-las, sob qual marca irão lançá-las, para quem, como e quanto irão vendê-las em quais plataformas, a história da marca e da obra, o lugar e a importância da comunidade que criam, o seu roteiro para alcançar um empreendimento financeiramente rentável durante 1 ano e preparar uma apresentação de plano de negócios. Também serão solicitadas informações básicas como nome da iniciativa, marca, logotipo, slogan, público-alvo.

f. Revisão por pares e discussão (20 minutos):

Cada grupo apresentará suas apresentações de empreendimento aos demais grupos e depois os participantes comentarão as apresentações. Antes disso, 1 pessoa de cada um dos outros 3 grupos e o moderador ficarão na frente do grupo como investidor e darão informações sobre se irão investir neste empreendimento como resultado de suas apresentações e por quê. Após esta divertida discussão, os demais participantes farão avaliações e serão revelados os pontos fortes e fracos da iniciativa, as oportunidades e obstáculos que ela enfrenta para transformá-la em um empreendimento lucrativo.

D.5. Avaliação (0,5 horas)

Os participantes receberão primeiro um formulário de avaliação escrito digitalmente, preparado especificamente para o workshop. Neste formulário, eles serão solicitados a avaliar o que aprenderam antes e depois do workshop, a participação ativa dos participantes, do instrutor, do espaço do workshop e, se desejarem, serão solicitados a escrever uma nota. Após esta avaliação escrita, os participantes se reúnem em círculo e fazem uma avaliação verbal em 3 palavras específicas da oficina.



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

D. Módulo 4: Habilidades de Empreendedorismo em Arte Digital

D.6. Biblioteca de Aprendizagem

Você pode acessar o conteúdo de apoio relevante abaixo.

Clique no título ou na imagem para acessar o conteúdo.

[Desenhe seu sonho artístico: síntese diversificada de arte digital com difusão guiada multimodal](#)



[O primeiro artista digital - Harold Cohen e seu AARON](#)



4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

D. Módulo 4: Habilidades de Empreendedorismo em Arte Digital



Arte Digital e Colaboração Descentralizada

Moldando o mercado futuro para arte digital



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

4. MÓDULOS DE TREINAMENTO

D. Módulo 4: Habilidades de Empreendedorismo em Arte Digital



Modelo de negócios de arte digital



Como iniciar um negócio de arte digital



Design Colaborativo e Industrial



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.