

Unidade Curricular	Programação Cultural	Área Científica	Artes Visuais
Licenciatura em	Animação e Produção Artística	Escola	Escola Superior de Educação de Bragança
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	3
Nível	1-3	Créditos ECTS	5.0
Tipo	Semestral	Semestre	2
Código	9933-660-3203-00-23		
Horas totais de trabalho	135	Horas de Contacto	T - , TP 40 , PL - , TC - , S - , E - , OT 14 , O -

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Helena Maria Lopes Pires Genésio

### Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Reconhece a importância da Cultura e da Arte como fator de valorização, desenvolvimento e formação das comunidades
2. Possui capacidade para se adaptar e intervir nos diferentes cenários culturais que têm surgido desde o início deste século XXI.
3. Apreende o significado de "Programar"
4. Reconhece no ato de programar a função formativa e educativa da arte.
5. Reconhece a importância e a missão do programador cultural nas diferentes instituições e equipamentos culturais, sejam eles públicos ou privados.
6. Conhece os espaços e equipamentos culturais, suas características, valências, funcionamento e organograma
7. Concebe, organiza e propõe eventos culturais respondendo às necessidades específicas de cada área artística
8. Conhece o panorama cultural e artístico nacional em geral e o das Artes Performativas / Artes de Palco em particular.

### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:  
Não tem pré-requisitos.

### Conteúdo da unidade curricular

Arte e Cultura, Programação. Programador. Equipamentos e Instituições Culturais. Artes Performativas. Divulgação Artística e Cultural. Os Públicos

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Arte e Cultura
  - diálogo entre os povos
  - Educação, formação e fruição estética
2. Programação
  - Programar: Para quê? Para quem? O quê? Porquê?
  - Missão; Estratégias e Objetivos
  - A ética e a estética no ato de programar
3. O Programador
  - A formação do programador
  - O perfil do Programador
4. Os Equipamentos Culturais
5. As Artes Performativas
6. Meios de Divulgação
  - (suporte digital / suporte papel)
  - Fotografia, vídeo, multimédia
  - Espaço Web / Redes Sociais
  - Agendas Culturais, agendas de Programação, postais, manuais de leitura (...)

### Bibliografia recomendada

1. Lopes, João Teixeira; (2000) - A cidade e a Cultura. um estudo sobre práticas culturais urbanas; Edições Afrontamento / Câmara Municipal do Porto
2. Ribeiro, António Pinto (2015) - Ensaios sobre cultura, cidades e distribuição; A procura de escala; Questões Permanentes. Edições Cotovia
3. Centeno, Maria João (2012) - As Organizações Culturais e o espaço p-úblico - A experiência da rede nacional de tetartos e cinéteatros; Edições Colibri / IPL
4. Ramos, Fernando Mora, Rodrigues, Américo; Ferreira, José Luis; Portela, Manuel; (2009) - Quatro ensaios à boca de Cena: Edições Cotovia
5. Xavier Barreto (2016) A cultura na vida de todos os dias; Porto Editora

### Métodos de ensino e de aprendizagem

Pretende-se que esta unidade curricular permita adquirir as necessárias competências para o exercício autónomo de programação e gestão cultural de uma instituição e/ou equipamento cultural.

### Alternativas de avaliação

1. AVALIAÇÃO CONTÍNUA - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
  - Trabalhos Práticos - 60%
  - Projetos - 40%
2. AVALIAÇÃO DE EXAME - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
  - Exame Final Escrito - 100%

### Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

### Validação Eletrónica

Helena Maria Lopes Pires Genésio	Jacinta Helena Alves Lourenço Casimiro da Costa	António José Santos Meireles	Carlos Manuel Costa Teixeira
23-01-2024	23-01-2024	25-01-2024	30-01-2024