

Unidade Curricular	Empreendedorismo e Gestão de Projetos	Área Científica	Gestão e Administração
CTeSP em	Desenvolvimento de Produtos Multimédia	Escola	Escola Superior de Educação de Bragança
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	2
Tipo	Semestral	Semestre	1
Horas totais de trabalho	81	Horas de Contacto	T - TP 18 PL 54 TC - S - E - OT - O -
Nível	0-2	Créditos ECTS	3.0
Código	4053-553-2101-00-23		

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) Vítor Manuel Barrigão Gonçalves

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Reconhecer a necessidade de um espírito empreendedor no técnico de produção nas artes do espetáculo, bem como adquirir competências para elaborar um plano de negócio no campo artístico;
2. Utilizar um conjunto de técnicas e ferramentas vocacionadas para o apoio à geração de ideias e constituição de projetos;
3. Conhecer os conceitos fundamentais dos domínios da gestão e da estratégia;
4. Explorar formas de planeamento e controlo de projetos;
5. Aplicar processos de planeamento nas organizações e gestão estratégica.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

Utilizar Tecnologias de Informação e Comunicação ao nível do utilizador.

Conteúdo da unidade curricular

1. Empreendedorismo e Gestão de Empresas: Geração de ideias; Estudos de mercado; Criação de empresas: aspetos legais; Modelos de financiamento; Modelos de negócio; Introdução à gestão e à estratégia. 2. Gestão de Projetos: Técnicas de planeamento e controlo de projetos; Gestão dos prazos e dos custos; Aplicações Informáticas para Gestão de Projetos; Organização e planificação de reuniões e outros eventos; Gestão de processos.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Tópicos de Empreendedorismo:
 - Aspetos básicos sobre empreendedorismo
 - Técnicas de geração de ideias
 - Ferramentas para apresentação de ideias de projeto ou de negócio
 - Estudos de mercado e oportunidades
 - Criação de empresas: aspetos legais
 - Modelos de financiamento, entidades investidoras, concursos de ideias e outros incentivos
 - Modelos e planos de negócio
2. Tópicos de Gestão de Projetos:
 - Conceito de projeto e ciclo de um projeto
 - Fases de um projeto e respetivos instrumentos de planeamento, execução e controlo
 - Técnicas de planeamento e controlo de projetos: GANTT, PERT e CPM
 - Gestão dos prazos e dos custos
 - Organização e planificação de reuniões e outros eventos
 - Aplicações informáticas para Gestão de Projetos
 - Tópicos de modelação e gestão de processos
 - Métodos, técnicas e ferramentas informáticas de modelação
3. Tópicos de Gestão de Empresas:
 - A teoria organizacional
 - Gestão de Stocks
 - Gestão da Produção
 - Gestão de Recursos Humanos
 - Contabilidade e Gestão Financeira
 - Gestão Comercial ou Gestão de Marketing
4. Tópicos de Gestão Estratégica:
 - Estratégia e Planeamento Estratégico
 - Análise estratégica (Análise PESTLE; Modelo 5 Forças de Porter; Análise SWOT)
 - Formulação da Estratégia (missão e objetivos; produtos/mercados; estratégia)
 - Implementação e organização da Estratégia

Bibliografia recomendada

1. Byers, T. , Dorf, R. , & Nelson, N. (2019). Technology Ventures: From Idea to Enterprise (4ª ed.). New York: McGraw-Hill.
2. Leitão, J. ; Nabeiro, I. & Gomes, D. [Coord.] (2014). "Manual para Jovens Empreendedores: Comportamentos e Competências dos 13 aos 18 anos". Coração DELTA Editor.
3. Osterwalder, A. & Pigneur, Y. (2010). "Business Model Generation". 1st ed. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
4. Miguel, A. (2013). "Gestão Moderna de Projetos - Melhores Técnicas e Práticas". 7ª Ed. Lisboa: FCA. ISBN: 9789727227662.
5. Sousa, A. (1999). "Introdução à Gestão – Uma abordagem sistémica". Editorial Verbo.

Métodos de ensino e de aprendizagem

Recurso a meios audiovisuais que se baseiam no aprender fazendo, envolvendo a participação ativa dos estudantes através de intervenções e da discussão em grupo sobre ideias, modelos ou planos de negócio com recurso a plataformas digitais e gamificação. Apresentação e discussão de situações concretas que permitam a aplicação da teoria na prática em contexto real.

Alternativas de avaliação

1. Avaliação Contínua - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
 - Prova Intercalar Escrita - 50% (Prova de avaliação sumativa, individual (ou trabalho de projeto individual))
 - Projetos - 50% (Projetos: "Empreendedor por um dia" (planear e controlar um projeto) e "Plano de negócio")
2. Avaliação de Exame - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)

Alternativas de avaliação

- Exame Final Escrito - 60% (Exame de avaliação final sobre os conteúdos teórico-práticos.)
- Projetos - 40% (Análise de Projetos: "Plano de Negócio" e "Planear e controlar um projeto")

Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

Validação Eletrónica

Vítor Manuel Barrigão Gonçalves	Manuel Florindo Alves Meirinhos	João Sérgio Pina Carvalho Sousa	Carlos Manuel Costa Teixeira
22-02-2024	22-02-2024	26-02-2024	27-02-2024