

Unidade Curricular	Gestão e Produção de Eventos	Área Científica	Expressão Dramática e Teatro
Licenciatura em	Animação e Produção Artística	Escola	Escola Superior de Educação de Bragança
Ano Letivo	2022/2023	Ano Curricular	2
Nível	1-2	Créditos ECTS	5.0
Tipo	Semestral	Semestre	1
Código	9933-660-2102-00-22		
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. Elaborar projetos de eventos performativos que se destinem a contextos diferenciados.
2. Conceber ideias de projetos a partir de práticas e conhecimentos de gestão, produção e animação artística.
3. Formular hipóteses de concretização de eventos de acordo com pressupostos metodológicos adaptados aos contextos de intervenção.
4. Enquadrar o projeto na realidade sociocultural envolvente.
5. Encontrar canais de financiamento e elaborar hipóteses de candidaturas.
6. Prever a possibilidade de realização prática dos projetos que tenham assegurada a sua viabilidade.

Pré-requisitos

Não aplicável

Conteúdo da unidade curricular

1. Projeto de evento de artes performativas em contexto (conceito).
2. Da geração de ideias ao plano do projeto.
3. O financiamento do projeto.
4. Programação e agenda.
5. Execução prática do projeto/avaliação.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Projeto de evento de artes performativas em contexto (conceito).
 - O que é um projeto de evento de artes performativas em contexto.
 - Etapas de um projeto.
 - Função do produtor ou gestor do projeto.
2. Da geração de ideias ao plano do projeto.
 - O ciclo do projeto.
 - Planeamento do projeto.
 - Simulação de concretização.
 - Simulação de avaliação do projeto.
3. O financiamento do projeto.
 - Elaboração de orçamento.
 - Financiamento público (DGARTES).
 - Financiamentos alternativos ou pontuais (programas de apoio).
4. Programação e agenda.
 - Calendarização do projeto.
 - Enquadramento do projeto em agendas existentes no território geográfico e cultural.
 - Criação de uma agenda própria.
 - Técnicas de divulgação (newsletter, convites, material gráfico).
5. Execução prática do projeto/avaliação.

Bibliografia recomendada

1. Guerreiro, L. (1998). Um estudo sobre políticas culturais municipais (Tese de mestrado). Universidade do Algarve.
2. Ministério da Cultura (2011). Guia de apoios à cultura e à criatividade. Lisboa.
3. Pedro, F. (2005). Gestão de Eventos. Lisboa: Ed. Quimera.
4. Zanella, L. (2012). Manual de Organização de Eventos (5ª Edição). São Paulo: Ed. Atlas.

Métodos de ensino e de aprendizagem

- Abordagem expositiva/interrogativa visando a definição dos conceitos essenciais. - Discussão de temas ou exemplos de projetos para aprofundar conhecimentos - Visitas de estudo a contextos de natureza cultural e artística. - Realização de trabalho prático colaborativo como forma de construção de conhecimentos. - Análise, reflexão e avaliação de resultados.

Alternativas de avaliação

1. Avaliação contínua. - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
 - Projetos - 60% (Apresentação de projetos.)
 - Trabalhos Práticos - 40%
2. Avaliação de Exame. - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
 - Projetos - 100% (Apresentação de projetos.)

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
01-02-2023	01-02-2023	01-02-2023	02-02-2023